

Алла Добридень,

*к. пед. н., доцент кафедри виховних технологій та педагогічної творчості
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, Україна*

ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Гра – це школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь учиться. У звичайній школі неважко вказати джерело знань. Це вчитель – особа навчальна.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, *педагогічна гра* має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими *основними напрямками*:

- ❖ дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- ❖ навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- ❖ навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
- ❖ у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- ❖ успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Процес навчання може вестися у *формі монологу* (учитель пояснює, учень слухає) і у *формі діалогу* (або учень ставить запитання вчителю, якщо він чогось не зрозумів й у стані своє розуміння зафіксувати, або вчитель опитує учнів з метою контролю). У грі немає джерела знань, що пізнається легко, немає учнів. Процес навчання розвивається мовою дій, учаться й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана.

Цікавим, на наш погляд, є тлумачення структури ігрової діяльності запропоноване Н. В. Кудикіною. Автор виділяє такі структурні компоненти гри: *мотиваційний компонент* (інтерес до подій у навколишньому середовищі, емоційна зацікавленість діяльністю дорослої людини, бажання її наслідувати тощо); *мету* (прагнення у ролі вчителя навчити дітей читати, писати тощо; як пілот – керувати літаком; як мати – піклуватися про свою дитину); *змістовий компонент* (відображення впливів навколишнього середовища, інформації із літературних та інших джерел); *процесуально-операційний компонент* (з урахуванням матеріальних умов гри (предметно-практичні ігрові дії, рольові дії, міжособистісна комунікація, розумові процеси та операції); *контрольно-оцінний компонент* (встановлення відповідності між уявною роллю і своїм умінням відтворити власне уявлення, задоволення або незадоволення від перевтілення, бажання внести корективи у подальші ігри).

Розглянемо функції вчителя й учнів *на початковому, практично-діяльнісному та завершальному* етапах дидактичної гри.

Перед початком дидактичної гри вчитель повинен визначити її мету, навчальні завдання, що будуть розв'язані у ході гри, та правила її проведення. Досягнення цієї мети можливе за умови виконання ряду пріоритетних завдань, які включають у себе оволодіння комплексом знань, умінь і навичок, достатніх для здійснення мовленнєвої діяльності, а також формування в учнів мовних навичок, які забезпечують нормативність мовлення. У зв'язку з цим у навчальному процесі повинні мати місце й відповідні ігри:

а) спрямовані на формування та удосконалення умінь і навичок в чотирьох видах мовленнєвої діяльності;

б) пов'язані зі становленням мовних навичок;

в) ігри, що надають можливість оволодіти соціокультурними знаннями, уміннями та навичками.

Кожна дидактична гра організовується та проводиться у відповідності до чітко сформульованих правил, які обумовлюють порядок дій та поведінку учнів. Правила гри розробляються відповідно до мети уроку та індивідуальних особливостей членів учнівського колективу. Після цього вчитель і учні готують необхідне обладнання для організації дидактичної гри (малюнки, наочність, іграшки тощо), обирають спосіб поділу на команди, визначають капітанів.

Практично-діяльнісний етап відбувається в двох напрямках. Перший з них пов'язаний з організацією дидактичної гри, яку здійснює вчитель. Він розпочинається одразу після оголошення мети, завдань і правил гри. Під час виконання роботи на цьому етапі вчитель умотивовує навчально-ігрову діяльність учнів, підтримує їхній інтерес, запобігає можливим конфліктним ситуаціям тощо.

Другий напрям відображає процес навчання. Ігрові дії, що їх виконують учні, здійснюються за правилами гри. У процесі навчально-ігрової діяльності гравці мають можливість проявити свої здібності, задовольнити потреби й реалізувати бажання. В умовах навчального комунікативного середовища, що виникає на цьому етапі дидактичної гри, створюються реальні ситуації спілкування, відбувається вмотивування мовленнєвої діяльності учнів, досягається мета дидактичної гри.

Завершальний етап розпочинається відразу після завершення гри і включає в себе спільну діяльність вчителя й учнів у процесі підведення підсумків дидактичної гри, визначення переможців, оцінювання внеску у перемогу команди кожного з гравців та взаємодії учнів у групі, здійснення аналізу помилок команди, що зазнала поразки, тощо.

Запропонована педагогічна технологія дидактичної гри у навчанні молодших школярів передбачає послідовну й умотивовану взаємодію суб'єктів навчального процесу на підготовчому, практично-діяльнісному та завершальному етапах. А це, у свою чергу, дозволяє вчителю в умовах навчальної співпраці ефективно організувати навчання, а учням – успішно оволодівати досвідом.

Список використаних джерел

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : [навч. посіб.] / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
2. Освітні технології : навчально-методичний посібник / О.М. Пехота, А.З. Кітенко, О.М. Любарська та ін. ; за заг. ред. О.М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2002. – 255 с.
3. Селевко Г. К. Игровые технологии / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23–42.