

Курсова робота

на тему:

Дидактичні ігри на уроках української мови

ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ І. Ігрові методи у навчанні в школі та їх теоретико-педагогічний аналіз.....	6
1.1. Гра як філософська категорія і психолого-педагогічний феномен.....	6
1.2. Роль гри в навчанні і вихованні	11
1.3. Класифікація та характеристика різновидів гри.	15
1.4. Структура дидактичної гри.	22
Розділ ІІ. Застосування ігрових методів у навчанні української мови	24
2.1. Використання дидактичних ігор на уроках української мови з метою підвищення інтересу до вивчення української мови.	24
2.2. Послідовність розробки дидактичної гри: основні етапи, вимоги до гри.....	28
2.3. Особливості застосування дидактичних ігор на уроках української мови. Основні умови застосування дидактичної гри.	37
Загальні висновки.....	42
Список використаної літератури	44

Вступ

Актуальність курсової роботи

У сучасній програмі чітко визначені три компоненти навчання: освітній, розвивальний і виховний, а також чотири змістові лінії – комунікативна, діяльнісна, лінгвістична, лінгвокраєзнавча. Основною формою організації навчання української мови залишається урок, який з часом змінює свої цілі, структуру, методи, зміст, відповідно до нової початкової програми.

Отже, урок української мови – цілісна, динамічна єдність змісту, матеріалу уроку і методів організації роботи з ним. Урок – має стати засобом формування мовно-національної особистості учня шляхом виховання уваги до слова, свідомого ставлення до мови як засобу самовираження у спілкуванні, засобу передачі почуттів і переживань, ставлення до оточуючих. Урок є засобом розвитку інтелекту, мовленнєвої пам'яті, емоційної сфери особистості, естетичного смаку, відчуття краси рідної мови, розуміння її виражальних можливостей.

Обираючи зміст дидактичного матеріалу, вчитель має обрати ті види роботи, які допоможуть учням усвідомити красу мови, виховати потребу в творчості, прагнення до точності, виразності, образності власного мовлення, викличуть в учнів прагнення дотримуватися норм у використанні мовних одиниць, бажання навчитись майстерно оперувати мовою.

Для виконання усіх завдань, поставлених перед уроком української мови, актуальним є застосування дидактичних ігор. За допомогою дидактичної гри ми зможемо підвищити ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, посилити виховну функцію уроку, урізноманітнити навчальну діяльність учнів та внести елемент цікавості в навчальну діяльність школярів.

Розробленість теми.

Психологію гри і її вплив на розвиток особистості дитини, класифікацію гри розробляли: Е. Берн, М. Гайдеггер, Й. Гейзінга, А. С. Макаренко, Ф. Шіллер, З. Фрейд, Д. Б. Ельконін, К. Д. Ушинський, К. Гроос, Б. Г. Штерн, С. Холл, Ф. Бойтендаjk, А. Н. Сікорський, Е. А. Покровський, П. Ф. Лесгафт, П. Ф. Каптерєв, Я. А. Коменський, Ю. З. Гільбух, Д. Брунер, Ж. Шаже, К. Гарвей, К. С. Новосьолова, О. Сорокіна, В. Авансов, Ф. Фребель.

Безпосередньо проблемою застосування ігрових методів навчання на уроках, і на уроках української мови зокрема займались такі вчені: А. Т. Арсірій, В. Бадер, О.М. Біляєв, Л.О. Варзацька, І. І. Дівакова, Т. К. Донченко, Р. І. Жуковська, Л. С. Ільяницька, С. О. Караман, М.І. Пентилюк, Т. І. Чумак, В. П. Щербань.

Мета курсової роботи:

дослідити особливості використання ігор на уроках української мови в 5 - 11 класах.

Завдання курсової роботи зумовлені її метою:

- опрацювати літературу з теми курсової роботи;
- охарактеризувати гру як основну діяльність дитини, її роль у вихованні і навчанні;
- дослідити та схарактеризувати різновиди ігор;
- визначити основні структурні елементи дидактичної гри;
- з'ясувати особливості та основні умови застосування гри на уроках української мови;
- установити послідовність розробки дидактичної гри;

Об'єктом дослідження даної курсової роботи є дидактична гра як елемент уроку української мови.

Предметом є дослідження особливостей використання дидактичних ігор на уроках української мови в 5 – 11 класах.

Методи дослідження зумовлені об'єктом і предметом курсової роботи: вивчення та аналіз літературних джерел, узагальнення, аналіз, синтез.

Структура роботи зумовлена логікою розгляду теми. Курсова робота складається зі вступу, основної частини, висновку, списку використаної літератури. Основна частина складається з двох розділів. Перший розділ ми присвятили розглядові особливостей ігрових методів навчання та їх теоретико-педагогічному аналізу, дослідженню дидактичної гри як одного зі способів залучення школярів до активної навчальної діяльності, розглянули її структуру. У другому розділі характеризуються особливості застосування гри на уроках української мови, послідовність розробки дидактичної гри, основні умови застосування дидактичних ігор на уроках української мови. У вступі обґрунтовується актуальність теми, визначається мета, завдання, предмет та об'єкт дослідження, окреслюється методологічна та теоретична база дослідження, методи дослідження. Висновки узагальнюють досягнуті результати дослідження.

Розділ І. Ігрові методи у навчанні в школі та їх теоретико-педагогічний аналіз.

1.1. Гра як філософська категорія і психолого-педагогічний феномен.

Дитяча гра здавна привертала до себе увагу філософів, соціологів, антропологів, біологів, мистецтвознавців, етнографів особливо педагогів і психологів. Перш за все тому, що була такою важливою для самої дитини. У наслідок цього виникало багато теорій та поглядів різних вчених щодо гри. На виявлення суті гри спрямовували свої наукові пошуки найвідоміші вчені, такі як Є. Берн, М. Гайдеггер, Й. Гейзінга, А. Макаренко, Ф. Шіллер, З. Фрейд, Д. Ельконін та багато ін.

Чи не першим свою теорію запропонував видатний український вчений-педагог К. Д. Ушинський, видавши у 1867 році фундаментальне дослідження «Людина як предмет виховання». За К. Д. Ушинським головною функцією гри є розвиток уяви, фантазії.

«Для дитини гра - дійсність, і дійсність набагато цікавіша, ніж та що, її оточує. Цікавіша вона для дитини саме тому, що зрозуміліша, а зрозуміліша вона тому, що частково є її власним творінням. У грі дитина живе і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж сліди дійсного життя, в яке вона не змігла ще увійти через складність його явищ і інтересів. У дійсному житті дитина – істота, що не має ще ніякої самостійності, сліпо і безтурботно захоплена течією, життя, у грі ж дитина – вже зріла людина, що пробує свої сили і самостійно розпоряджається своїми ж творіннями» [7; 439].

Гра – спосіб проникнення в дійсне життя, посильний для дитини спосіб увійти до всієї складності життя дорослих, що оточує її. «Але якщо дитина більше і діяльніше живе в грі, ніж у дійсності, то, дійсність, що оточує її, має сильний вплив на її гру, вона дає для неї матеріал набагато

різноманітніший і дійсніший того, який пропонується іграшковою лавкою” [7; 23].

Ушинський заперечує можливість керівництва гри з боку дорослих, таким чином дорослі можуть лише поставляти матеріал для гри але не втручатися в неї.

Однією з таких є теорія К. Грооса (була панівною в зарубіжній психології до 30-х рр. XIX ст.), яку підтримував У. Штерн. Саме У. Штерн висловив найбільш чітке формулювання цієї теорії: «Гра є інстинктивна самоосвіта задатків, що розвиваються несвідомо, попередня вправа майбутніх серйозних функцій» [1; 167]. Науковці вважали, що зовнішній світ лише постачає інформацію для гри, а визначає, який матеріал обрати для гри внутрішній чинник. Саме тому форма гри є незмінною в різні епохи та в різних класах суспільства, на різних територіях. На думку К. Грооса гра є чимось спонтанним, інстинктивним. Він пов’язує гру дитини з грою тварин, наголошуючи на тому, що вони майже нічим не різняться, вони виникли у зв’язку з потребою вправ інстинктивних форм боротьби за існування.

За твердженням С. Холла, в грі відбувається переживання індивідумом минулої історії людства (рекапітуляція). Проводячи дитинство у грі, людина ніби згадує втрачений рай [9].

Психолог Ф. Бойтендаjk з 1933 року розвинув власну теорію, протилежну попереднім: діти мають особливу динаміку і неповторне бачення світу; гра дитини є задоволенням потреб її організму.

Таким чином, Ф. Бойтендаjk і К. Гроос ще вийшли за межі натуралістичних теорій.

Протягом наступних 30 років (1930-ті – 1960-ті рр.) в науці наступає кризовий період щодо теорії гри, бо вчені вже просто не вірять в можливість її створення.

Теорія А. Н. Сікорського виникла в російській психології наперекір всім попереднім біологізаторським теоріям [6]. Сікорський розглядає гру як

розумову роботу, за допомогою якої дитина пізнає дійсність: “ гра будить дитину до невпинної діяльності”.

Ще один російський психолог Е.А. Покровський наголошував на великому значенні гри для психічного розвитку дитини, для соціального розвитку її особистості. [5] «Окрім цих, так би мовити, особистих, якостей, ігри розвивають ще якості соціальні, суспільні, ідейні», - писав Е.А. Покровський [3; 23].

П.Ф. Лесгафт вивчав вплив гри на фізичний розвиток дитини [2]. Також учений наголошував на індивідуальності гри, оскільки вона є імітацією, то ігри в різних країнах, містах, навіть в різних родинах будуть суттєво різнитися між собою, зважаючи на те, що дітям доводитиметься імітувати різні звичаї, те, що їх оточує. Дитина проникає в навколишнє життя, у процесі цього розвивається самоконтроль і самосвідомість.

Філософія визнає гру такою формою вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей.

Світова філософія поділяє ігри на довільні, імпровізовані (play) і такі, в яких самодіяльність людини обмежується певними правилами (game).

Найважливішу роль відіграє довільна гра. У ній людина незалежно від віку долає внутрішню скутість і обмеження, переходить за межу, у «трансцендентальне», виявляючи свою неповторну сутність специфічного існування у суспільстві. Гру також розуміють як спосіб відчуття особистістю повноти екзистенції. Це вказує на специфічно людський, духовний характер гри, оскільки саме духовність є унікальною ознакою людини.

У процесі гри людина виходить із повсякденності, обмежень, у ній прокидається «людина можлива», це не є роллю, а є внутрішньою сутністю особистості, що в цей час «відкривається». Таким чином пояснює феномен гри філософ К. Фінк [10].

Майже всі вчені поділяють дидактичні ігри на три великих типи:

- рольові ігри;
- сюжетні;
- дидактичні.

Рольова гра – гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні ролі та колективно створюють історію або слідуєть уже існуючій, у вигаданих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей. Учасники приймають рішення, спираючись на словесний образ персонажа, а дії завершуються успіхом чи провалом згідно визначеній системі правил, норм та принципів. У межах правил гравці можуть вільно імпровізувати; їхній вибір у кожній ситуації формує інсценування та результат гри.

Дія гри відбувається у світі гри, який значним чином впливає на перебіг подій у грі. Ігровий майстер пропонує гравцям готовий сюжет.

Головна мета рольової, як і інших ігор - отримати задоволення від самого процесу гри. В рольовій гри немає підстав для конкуренції між учасниками.

Витримана система правил і реалістичні принципи гри сприяють тому, що у гравця зникає відчуття нереальності, награності. Рівень реалізму в іграх коливається від просто достатньо якісної логіки для утворення правдоподібною історії до повноцінної інсценізації справжніх життєвих дій.

Рольові ігри відіграють важливу роль у розвитку мовленнєвих навичок учнів, допомагають індивідуалізувати навчання.

Сюжетні ігри – це ігри, у яких вчитель приймає непряму участь у їх підготовці та проведенні. Активність учнів має ініціативний, творчий характер – вони здатні самостійно поставити ігрову ціль, розвинути задум гри і знайти потрібні способи рішення ігрових завдань. У самостійних іграх створюються умови для прояву дітьми ініціативи, яка завжди свідчить про певний рівень розвитку інтелекту. Ці ігри особливо цінні своєю розвиваючою функцією, що має велике значення для загального психічного розвитку кожного учня. У сюжетній грі розвивається фантазія і уява дитини, відбувається мовленнєвий і емоційний розвиток.

Отже, феномен гри активно вивчається нинішніми вченими і вивчався їх попередниками. Сучасні психолого-педагогічні дослідження гри характеризуються зближенням поглядів на неї як на провідну діяльність дітей, аналізом її виховних можливостей і засобів їх актуалізації. Останнім часом дослідники (Н. Михайленко, Н. Короткова) виявляють зацікавленість не стільки феноменом гри, скільки сутністю, структурою, динамікою стосунків, що в ній складаються, впливом гри на розвиток особистості дитини.

1. 2. Роль гри в навчанні і вихованні

На сучасному етапі розвитку педагогіки та методики навчання української мови починається перебудова у системі засобів і методів, їх модернізація. Таким чином, широкого застосування набуває дидактична гра.

Насамперед застосування гри залежить від потреби утворення нових стосунків учителя й учнів, а також пов'язане з рядом соціокультурних процесів у сучасному суспільстві. Необхідність підвищення культури спілкування учителя з учнями зумовлена необхідністю підвищення мотивації учнів до навчання. Темпи зростання кількості матеріалу для вивчення також зумовлюють необхідність застосування нових навчальних технологій для більш ефективного його вивчення. І це тому, що гра надзвичайно співзвучна з інтересами учнів.

У наш час з'явився цілий напрямок в педагогічній науці – це ігрова педагогіка, яка вважає гру провідним методом виховання і навчання, важливим шляхом залучення учнів до навчальної роботи, способом забезпечення емоційно-вольового сприйняття учнями навчального матеріалу.

У діяльності педагога гра має роль дещо відмінну від тієї, яку визначали науковці, згадувані нами вище. Гра – це діяльність учня (вихованця), мотивом якої є сам процес або дії з уявлюваними предметами в уявній чи реальній ситуації, що націлена на пізнання, засвоєння і переробку дійсності, що використовується як і у вихованні. Тобто гра є засобом формування особистості учня у руках педагога, який сам вибирає, які риси особистості хоче розвинути або яких знань учні мають набути під час гри.

П. Ф. Каптерев класифікував ігри, взявши за основу функції, які виконує гра у розвитку особистості:

1) ігри, що розвивають передусім пам'ять (розглядання зображень, літер, цифр),

2) ігри, що викликають мисленнєву діяльність (розгляд сюжетних малюнків, порівняння предметів за різними ознаками, перегляд експозицій, екскурсії),

3) ігри, що мають викликати певні емоції, почуття (розгляд малюнків з цікавим сюжетом).

Гра не має якоїсь побічної мети, крім можливої внутрішньої ігрової (наприклад, у футболі мета – виграти). Мету, яку ставить перед собою вчитель при плануванні будь-якої гри учні знати не повинні, бо для них може втратитися сенс самої гри – задоволення.

Стосовно доцільності використання гри на уроках в школі існують різні думки. Враховуючи складність сучасної навчальної програми, деякі вчені наголошують на неможливості застосування гри, бо кількість засвоєного в результаті матеріалу не виправдовує часу витраченого на неї, деякі вважають, що навчання – річ серйозна і в ньому немає місця грі. Прибічники протилежної точки зору вважають, що навчання без застосування гри не здатне вирішити всіх завдань, що стоять перед вчителем, а саме – вироблення вміння учнів застосовувати набуті ними знання, та виховна функція навчання. Я. А. Коменський високо оцінював роль гри у навчанні: «Увесь мій метод направлений на те, щоб шкільна підневільщина перетворилася в гру і розвагу.» [4].

Гра допомагає активізувати учнів до навчання, зробити урок цікавішим, відійти від шаблонних вирішень завдань, стимулює ініціативу і творчість.

При вивченні вступних тем та при розширенні вже набутих учнями знань в дидактичну гру можна включити творчі елементи. Але найчастіше дидактичні ігри використовуються при перевірці знань: змагання, конкурси та ігри на зразок популярних телепередач: «Що? Де? Коли?», «Поле чудес», «Зірковий час» та ін., а також ігри-драматизації («Коректор», «Редакція» і подібні), ігри-імітації.

Ю. З. Гільбух виділяє такі позитивні риси уроків-ігор:

- яскраво виражена мотивація діяльності,
- добровільність участі,
- підкорення правилам,
- інтригуючи невідомість завершення,
- більш висока порівняно з іншими уроками навчальна, розвивальна і виховна результативність.

Виховний потенціал гри завжди залежить від сутності пізнавального і морального змісту, що вкладений в тематику ігор, а також він забезпечується самим процесом гри як діяльності, що потребує досягнення мети, самостійного знаходження засобів узгодження дій з партнерами, самообмеження в ім'я досягнення успіху, встановлення доброзичливих взаємин. Таким чином ігри дають учням важливі навички спільної роботи [11].

Гра – цілеспрямований засіб формування особистості. У період навчання людина лише за допомогою гри може трансформувати дійсність так, як їй хочеться. За Д. Брунером гра – джерело задоволення, для дітей вона є засобом «безболісної адаптації» до умов соціального життя, «... гра означає для нас трансформацію оточуючого середовища згідно наших бажань, тоді як навчання змінює нас самих для кращої адаптації до зовнішніх умов» [20].

У іграх-драматизаціях удосконалюється звуковимова, збільшується словниковий запас, уміння використовувати жести, міміку, інтонацію. Ігри-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.

Дидактичні ігри виконують різні функції: активізують інтерес та увагу, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо.

Отже, головні навчальні та виховні функції гри:

- розвиток мислення, уваги, уяви;

- розвивається мотиваційно-потребнісна сфера;
- долається пізнавальний і емоційний егоцентризм;
- розвивається довільність поведінки;
- розвиваються розумові дії;
- розвиває творчі здібності дитини;
- сприяє формуванню адекватної самооцінки, відчуття «можу!».

Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, зароджується інтерес до самостійного мислення.

Цінність гри і в тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі учнів, знижує гіподинамію.

На уроках української мови гра відіграє дуже важливу роль, – адже вона:

- підвищує інтерес учнів до вивчення української мови, активізує пізнавальну діяльність школярів;
- робить урок цікавим для учнів;
- сприяє інтелектуальному розвитку дітей;
- при використанні гри на уроках мови учні краще засвоюють новий матеріал і закріплюють набуті навички та вміння;
- гра сприяє виробленню позитивної атмосфери в класі й виховує в учнів любов до рідної мови;
- гра розвиває нешаблонне, творче мислення учнів.

1. 3. Класифікація та характеристика різновидів гри

Класифікація ігор допомагає краще зрозуміти їх специфіку, особливості застосування під час навчання. У сучасній педагогіці існують класифікації ігор за такими критеріями:

- за навчальним змістом;
- характером матеріалу;
- ігровими діями і правилами;
- організацією і стосунками дітей;
- роллю вихователя;
- кількістю гравців;
- результатом гри.

У залежності від **кількості гравців** ігри поділяють на дві підгрупи:

- парні;
- множинні.

За змістом навчання і виховання ми пропонуємо класифікувати ігри таким чином:

- ігри для сенсорного виховання;
- ігри, спрямовані на ознайомлення дітей з об'єктами і явищами навколишньої дійсності;
- ігри, що впливають на формування елементарних мовних уявлень;
- на мовленнєвий розвиток.

У класифікація дидактичних ігор за **характером матеріалу** виділяємо такі різновиди:

- 1) ігри з предметами;
- 2) настільно-друковані ігри;
- 3) словесні ігри.

Ігри з предметами. У такому різновиді гри використовують дидактичні іграшки (мозаїку, кубики), предмети побуту, різноманітний природний матеріал (листя, плоди, насіння). Така гра є популярною в народній педагогіці, де її використовують навчаючи дитину пізнанню предметів і їх властивостей. У процесі ігрових дій (роз'єднання, з'єднання, зняття, нанизування та ін.) за певними правилами дитина освоює спосіб розв'язання дидактичного завдання. Під час ігор із предметами та іграшками діти ознайомлюються з їх властивостями та ознаками, порівнюють, класифікують їх. Поступово їхня ігрова діяльність ускладнюється, вони починають вирізняти, об'єднувати предмети за однією ознакою (кольором, формою, призначенням), що сприяє розвитку логічного мислення. Ігри з природним матеріалом організовують під час прогулянок. Вони сприяють закріпленню знань про природу, формуванню і розвитку мисленнєвих процесів (аналізу, синтезу, класифікації), вихованню бережливого ставлення до природи. Такі ігри можуть використовуватися при вивченні морфології в середній школі, наприклад, їх можна використати при вивченні іменника чи прикметника.

Настільно-друковані ігри передбачають дії не з предметами, а з їх зображеннями. Вони націлені на розв'язання таких ігрових завдань: добір картинок за схожістю (деякі види лото, парні картинки), карток-картинок під час чергового ходу, складання цілого з частин, тощо. Такі ігри уточнюють уявлення, систематизують знання про навколишній світ, розвивають розумові процеси та операції, просторові орієнтації, кмітливість, увагу, формують організаторські вміння. Це можуть бути ігри з квестами, коли учні крок за кроком виконують завдання з мови, поступово переходячи на новий рівень.

Словесні ігри є найскладнішими, адже учні мають оперувати поняттями, мислити про речі з якими вони не мають безпосередньої взаємодії, застосовувати знання у нових ситуаціях та зв'язках. Такі ігри розвивають мовлення, уточнюють і закріплюють словниковий запас,

формують вміння читати, орієнтуватися у тексті, розвивають самостійність мислення, активізують розумову діяльність дітей.

За К.Гроосом, гра як діяльність виконує тільки біологічну функцію. Він зазначає, що гра має характер «передвправ» і в цьому він бачить її біологічний сенс, для ілюстрації порівнює ігри дітей і тварин. Це послугувало в подальшому для серйозної критики його теорії (В.Зеньковським, Д.Ельконіним, Е.Клапередом, О.Леонтьєвим тощо).

Класифікація гри К. Грооса, який поділяв ігри на дві групи:

- 1) експериментальні ("ігри звичайних функцій"): сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку Грооса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор;
- 2) спеціальні ("ігри спеціальних функцій"). До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються навички та здібності необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного).

Швейцарський психолог **Ж. Шаже** виокремлював:

- ігри-вправи;
- символічні ігри;
- ігри за правилами.

Б.Бойтендайк у своїй класифікації виділяє:

- «образні ігри», тобто ігри з образними предметами, за його словами, сфера гри – це сфера образів, сфера можливостей і фантазії;
- символічні ігри, ігри з символами, які при переході від гри до реальності втрачають своє значення [11].

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала **Катрін Гарвей**, поділивши їх на:

- ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);
- ігри з предметами;
- мовні ігри (створення дітьми римованих творів – пісенок, лічилок,

приказок, жартів тощо);

- ігри із соціальним матеріалом ("драматичні" або "тематичні");
- ігри за правилами, заданими дорослими;
- ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальній умовності).

Класифікація С. Новосьолової, має у своїй основі організаційно-функціональні особливості ігор:

1) самостійні ігри (виникають з ініціативи дітей):

- ігри-експериментування;
- сюжетні ігри (сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані);

2) ігри, що виникають з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою та виховною метою:

- навчальні ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);
- розважальні ігри (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановочні);

3) ігри, що мають своїм джерелом історичні традиції етносу (народні).

Можуть виникати з ініціативи дорослого, старших дітей.

Класифікація дидактичних ігор за О. Сорокіною розкриває особливості ігрової діяльності дітей, ігрових завдань, ігрових дій і правил, організацію життя дітей, керівництво вихователя. У своїй класифікації науковець виділяє такі основні групи ігор:

- 1) ігри-подорожі;
- 2) ігри-доручення;
- 3) ігри-припущення;
- 4) ігри-загадки;
- 5) ігри-бесіди.

Ігри-подорожі покликані посилити враження, надати пізнавального змісту, казкової незвичайності, звернути увагу учнів на те, що існує поряд,

але вони цього не помічають. Це може бути подорож у якесь заплановане місце, з подоланням простору і часу, подорож думки, уяви.

Ігри-доручення ґрунтуються на пропозиції що-небудь зробити (дібрати спільнокореневі слова, назвати синоніми до заданого слова).

Ігри-припущення. Завдання у такій грі починається з фрази: “Що було б, якби ...?”, “Що б я зробив, якби...?” та ін. Такі ігри спонукають учнів до осмислення дії, про яку йтиме мова, зіставляючи знання з обставинами та умовами гри, встановлювати причинно-наслідкові зв’язки, розвиває уяву.

Ігри-загадки розвивають аналітичні вміння, узагальнення, вміння продумувати, розмірковувати, робити висновки.

Ігри-бесіди. В їх основі лежить спілкування учнів з вчителем та між собою. Значення таких ігор полягає в активізації емоційно-розумових процесів (єдності слова, дії, думки, уяви дітей), у вихованні вміння слухати і чути питання вихователя, питання і відповіді дітей, уміння зосереджувати увагу на змісті розмови, висловлювати судження.

За характером ігрових дій В. Авансова поділяє їх на:

- 1) ігри-доручення;
- 2) ігри з відшукуванням предметів;
- 3) ігри з відгадуванням загадок;
- 4) сюжетно-рольові дидактичні ігри, полягають у відображенні різноманітних життєвих ситуацій, у виконанні ролей;
- 5) ігри у фанти або в заборонений “штрафний” предмет (картинку).

Однією з найбільш відомих є **класифікація Ф. Фребеля**, який один з перших відзначив психічний розвиток дітей (розумовий, сенсорний, фізичний). Автор виокремлює:

- розумові;
- сенсорні;
- рухливі ігри.

Ю. З. Гільбух класифікує ігри на навчально-рольові та змагання.

Навчально-рольові (для них характерно максимальне включення уяви) розділяються на кілька видів:

1) за прийняттям учнями певних рольових функцій масок (на зразок «Слідство відуть знавці», «Круглий стіл», «Суд» і подібні);

2) із застосуванням казкового сюжету (частіше в молодших класах, наприклад «Чарівний м'який знак», «Частини мови», «Голосні і приголосні»);

3) з фантазуванням (наприклад, на заліковому уроці у грі «Мі альпіністи», учні мають досягти певного рівня у своїх знаннях);

4) ділові ігри (програвання не художніх, а професійних ролей, моделюються умови професійної діяльності, наприклад на уроках української мови в середніх та старших класах може проводитися гра «Редакція»).

Отже, існує багато класифікацій ігор у педагогіці та психології, деякі з них були названі нами вище. Кожна класифікація є досить умовною, бо не враховує всіх критеріїв класифікації й не вичерпує всього різноманіття ігор.

Підсумовуючи вищесказане ми спробуємо подати власну класифікацію ігор:

1. Творчі ігри (вигадані самими дітьми, у яких вони відображають навколишній світ):

а) режисерські ігри (ігри з ляльками за сюжетом, створеним самими дітьми);

б) сюжетно-рольові (гра дітей за створеним ними самими сюжетом, розігрування ролей), підвидом їх є театралізовані ігри (за сюжетом, запозиченим із літератури);

в) будівельно-конструкторські (відтворення дійсності у конструкціях, створюваних дітьми).

2. Дидактичні ігри

а) ігри з предметами (бувають сюжетні і безсюжетні), за допомогою таких ігор дитина освоює спосіб розв'язання дидактичного завдання:

- ознайомлення з особливостями предметів / понять;
- порівняння;
- класифікація;
- об'єднання предметів / понять за певною ознакою та ін.

б) настільно-друковані:

- складання цілого з частин;
- групування картинок / предметів / понять за схожістю

та ін.

в) словесні:

- опис предметів / понять;
- відгадувати їх за описом, за ознаками схожості чи відмінності;
- групування предметів / понять за властивостями;
- заходження алогізмів в судженнях;
- створення власної розповіді і подібні.

Окремим підвидом гри можна виділити комп'ютерні ігри, адже вони не можуть бути віднесені до жодного з вищезгаданих розділів.

1. 4. Структура дидактичної гри

Одним із основних елементів дидактичної гри є **дидактичне завдання** (навчальна, розвивальна і виховна мета, яку ставить перед собою педагог). Учитель має повідомити учням навчальну та ігрову мету (це відбувається через поставлення ігрового завдання), тому вона стає метою самого гравця, який відчуває бажання і потребу вирішити її, а це, в свою чергу, активізує його ігрові дії. Наприклад, при закріпленні вивченого з теми «Іменник» можна зробити такий вступ:

- Діти, ми з вами вивчили тему “Іменник”. Сьогодні настав час перевірити наші знання з цієї теми. Відкриваємо клуб веселих і кмітливих. Команди для участі в грі готові?

Пограємо в гру «Найрозумніший». Давайте повні відповіді на запитання. Першість за тією командою, яка перша підняла руку і правильно відповіла на запитання. Якщо перша команда дала неправильну відповідь або не відповіла, то відповідає інша команда.

Наступним невід’ємним елементом дидактичної гри є **правила**, сутність їх зумовлена змістом попереднього елементу гри. За допомогою правил вчитель керує грою. Вони мають організуючий, виховний, навчальний характер. Правила визначають послідовність ігрових дій і взаємини учнів.

Правила до гри «Найрозумніший»:

1. Клас буде поділений на 2 команди.
2. Команди відповідають на запитання по черзі. Якщо одна команда не змогла відповісти на запитання, то за неї відповідає інша.
3. Максимальний час для знайдення командою правильної відповіді на запитання 3 хв., після цього на запитання відповідає інша команда.

4. Не викрикувати з місця. Від команди повинен відповідати один учень, а не всі разом.
5. Не перебивати інших.

Ігрові дії – сюжетна канва дидактичної гри. Увага дитини в грі спрямована на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання. У кожній грі розум учня працює швидко й енергійно, почуття напружені, дії організовані, їх зміст насичений яскравими образами, внаслідок чого гравець не просто їх наслідує, а живе у певній ігровій ситуації.

Під час гри учні діють за зазначеними вище правилами, а вчитель максимально непомітно для учнів керує грою.

Результат гри виявляється у задоволенні гравців від участі в ній. Для вчителя результатом гри є рівень засвоєння учнями знань, реалізації виховної і розвивальної мети.

Ігрова задача, ігрові дії та правила тісно пов'язані між собою: завдання визначає характер ігрових дій, а дотримання правил допомагає в їх здійсненні та розв'язанні ігрового завдання. Відсутність або ігнорування хоча б одного з цих елементів унеможливорює гру.

У кінці гри вчитель має підвести підсумки і оголосити переможців гри. Також можна обговорити з учнями саму гру, як її можна вдосконалити, зробити цікавішою і динамічнішою. Для цього вчитель може використати інтерактивний метод «Мікрофон».

Отже, ми визначили такі структурні елементи гри, які є взаємопов'язаними і мають свою послідовність, це: дидактичне завдання, правила, ігрові дії та результат гри.

Розділ II. Застосування ігрових методів у навчанні української мови

2.1. Використання дидактичних ігор на уроках української мови з метою підвищення інтересу до вивчення української мови

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

Кожний урок української мови – складна, цілісна, динамічна система змісту навчального матеріалу й організації роботи з ним, яка насамперед спрямовується на засвоєння матеріалу, зазначеного в темі уроку. Мета уроку збігається з метою навчального процесу в цілому.

Однією з них є формування національно-мовної особистості учня. Цього можна досягти, якщо на кожному уроці та позакласній роботі виховується увага до слова, свідоме ставлення до мови як засобу самовираження, спілкування між людьми, передачі почуттів і переживань, ставлення до довкілля. Розвивається мовлення, а отже й мислення, інтелект, мовленнєва пам'ять, емоційна сфера особистості, мовне чуття, естетичний смак, розуміння краси української мови, багатства її мовних засобів, виражальних можливостей.

Навчання української мови ефективне, якщо на кожному уроці засвоюються мовні і мовленнєві знання, формуються навчально-мовні, правописні та комунікативні вміння і навички, розширюється читацький рівень школярів (адже дитина, яка більше читає, краще говорить і пише), збагачується їхній мовний запас, відбувається оволодіння мовною нормою, здійснюється усвідомлення неповторності мовної особистості. Учні одержують зразки комунікативно досконалої мови й навчаються доцільно й правильно використовувати засоби мови для побудови власних висловлювань, а також набувають найрізноманітніших загально-предметних умінь.

Відбір дидактичного матеріалу та різні види роботи з ним мають допомогти дітям усвідомити мову, як матеріал передачі думки і змісту, відчувати красу слова; виховати потребу в творчості, прагнення до точності, виразності, образності власного мовлення, намагання додержувати норм у використанні мовних одиниць різних рівнів мовної системи, бажання навчитись майстерно оперувати словом.

І перед нами постає питання: як зробити урок не тільки продуктивним і результативним, але й цікавим, таким, що збереже стійку увагу протягом 45 хвилин, зародить бажання вчитись.

Найбільше для такої мети підходить гра. Це — найприродніша і найпривабливіша діяльність дитини. Але гра на уроці — не розвага, а звичайні справи, 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, закріплюють знання і перетворюють їх у переконання.

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 учня з колективом, взаємодія між учнем і вчителем. Гра потребує від гравця зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючому, невимушено виховує адекватне сприймання невдач і помилок.

Якщо спочатку учень зацікавлюється лише грою, то згодом його починає цікавити навчальний матеріал, пов'язаний з нею. У дитини виникає потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати навчальний матеріал (інакше кажучи вона просто почне готуватися до гри з метою не програти).

На уроках української мови, гру можна використовувати для ознайомлення учнів з новим матеріалом та для його закріплення, повторення раніше набутих уявлень і понять, повнішого і глибшого їх осмислення,

формування мовленнєвих, граматичних умінь і навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Дидактичні ігри сприяють розвитку спостережливості, вчать порівнювати, аналізувати, робити висновки, узагальнення. Гра знімає нервові перевантаження, допомагає вчителю естетично оформити навчальний матеріал, а учням – емоційно сприйняти його.

Отже, можемо сказати, що ігрові технології дозволяють створювати сприятливі умови для отримання знань з української мови, забезпечуючи при цьому легкість засвоєння матеріалу, спосіб пізнання світу, формуючи високорозвинену особистість. Мова – це духовна, моральна та культурна цінність народу. Гра на уроці допомагає прищепити учням любов і цікавість до рідної мови, усвідомити її національну своєрідність. Оволодіння вміннями розпізнавати, аналізувати, класифікувати мовні факти, моделювати мовну поведінку у відповідності з метою спілкування легше і цікавіше проходить за використання на уроці ігрової діяльності. Систематичне використання ігрових прийомів на уроках української мови допоможе активізувати мисленнєву, пізнавальну діяльність школярів, дозволяючи вчителю урізноманітнити урок, зробити його яскравішим, емоційнішим.

Наприклад, при вивченні у 7 класі теми «Вигук як особлива частина мови», можна використати таку гру:

Гра: «О!»:

1. Вчитель вимовляє слова-вигуки, а учні мають подумати і сказати, що відбулося коли вчитель вимовив їх (наприклад, «О!» - могло означати, що вчитель був здивований або тільки що загадав щось).
2. Учні можуть висловлювати свої здогади в усній формі, або записувати їх.
3. Список вигуків:

Ах!	Вітаю!	Ну, що!
Що?	Оце так!	Привіт?
Не пощастило!	Так?	Вибачте!
Дякую!	Дурниці!	Нехай щастить!
Ах!	Дуже добре!	Ні!
Зупиніть його!	Привіт!	Ласкаво просимо!
Так!	Слава Богу!	Ой!
Ні, дякую!	Ура!	О, ні!

Вище описана гра має на меті розвинути мовленнєві навички учні учнів, уточнити їх словниковий запас, сприяти відпочинку і мотивувати учнів до навчальної діяльності, добровільної участі у навчальній роботі, розвиває розумові дії, сприяє формуванню адекватної самооцінки, відчуття «можу!», розвиває мислення, уяву, увагу.

Дидактичні ігри на уроках української мови сприяють підвищенню якості знань учнів. У першу чергу включення в практику ігрових методик напряду пов'язане з низкою загальних соціокультурних процесів, націлених на пошук нових форм соціальної організованості й культури взаємин між вчителем і учнями. Необхідність підвищення рівня культури спілкування учнів у дидактичному процесі диктується необхідністю підвищення пізнавальної активності школярів, стимулювання їх цікавості до вивчення предмета.

2. 2. Послідовність розробки дидактичної гри: основні етапи, вимоги до гри.

Організація гри починається з її задуму. Тут необхідно відобразити умови та закони існування ігрового світу. Схема опису така: місце дії, час дії, діючі особи та положення, яке вони займають, важливі події, що передували ігровому періоду, ситуація, що склалася до початку гри.

При цьому особливу увагу необхідно приділити наступним моментам:

По-перше, задумана ситуація повинна бути цілісна та повна, та припускати численні ситуації, в тому числі заздалегідь не задані. Чим повніше та більше задумане, тим краще. Однак тут слід не забувати про вік та досвід гравців.

По-друге, визначається місце проведення гри: кабінетна або полігонна.

Наступний етап організації гри, розробка правил гри. При цьому слід враховувати наступні моменти: щоб запобігти суперечкам в процесі гри правила повинні бути зафіксовані в письмовому вигляді. Всі учасники гри мають бути ознайомлені з правилами до початку гри, та кожна команда повинна мати хоча б один екземпляр правил.

У правилах повинна міститися наступна інформація:

- Загальний опис гри та ситуації на момент початку гри;
- Перелік учасників та основних команд;
- Правила перерахунку реального та ігрового часу;
- Окремі відомості про гру.

До цього мінімального списку також можна додати й інші розділи. Так, наприклад, бажано включити в правила гри перелік прав та обов'язків гравця та організатора гри (вчителя).

Є кілька варіантів складання правил гри:

- максимально короткі правила (дозволено все, що не заборонено),
- складання детального опису правил гри та всіх можливих ігрових ситуацій,
- складання правил, що найбільш необхідні, щоб попередити виникнення конфліктів і описати деякі ймовірні ситуації, що можуть виникнути під час гри.

У першому варіанті, ігрові ситуації, що відсутні в правилах, дозволяються майстром гри на свій розсуд, що може викликати нарікання гравців та накладає на майстра додаткову відповідальність. Другий варіант зменшує свавілля організатора, але створює іншу проблему: надто об'ємні правила погано запам'ятовуються гравцями. Тому, на нашу думку, найбільш прийнятним є третій, найоптимальніший варіант.

Динаміка гри в цілому забезпечується наступними факторами:

1. Фактор підготовки учасників. Для гри дуже важливо, щоб гравець усвідомив свою мету. Усвідомлення цілі відбувається в результаті особистої роботи організатора гри з гравцем, коли перший розповідає гравцю все, що він повинен знати. Дуже важливо, щоб потенціал гравця відповідав поставленій меті.

2. Фактор пророблення цілі. Це визначальний фактор для успішного проведення гри. Як вже говорилося вище, мета повинна відповідати потенціалу учасника. Це означає, що вчитель повинен знати можливості гравця і на що гравець здатен для досягнення поставленої мети. Крім того, кожний гравець повинен уявляти, які ходи він буде здійснювати для досягнення своєї цілі. Крім розуміння гравцем своїх ходів, вчитель повинен забезпечити постійне нагадування гравцю про ті задачі, які перед ним поставлені. При помітній різниці в потенціалах гравців для більш сильних, рекомендуємо вводити певні обмеження.

Цілі гри повинні бути пов'язані з якимись предметами або особами. Предметами або послугами осіб гравці можуть скористатися лише

одноразово. Існують два варіанти зав'язування цілей різних гравців один на одного:

а) намисто – цілі гравців стоять один за одним, задачі одного пов'язані із задачами іншого.

б) коло – цілі пов'язані один на одного за колом. Можливо, що при простій круговій зацікавленості гравці швидко знайдуть загальну мову, тому потрібно встановити взаємозв'язки всередині кола. Так щоб мета першого та інших гравців були пов'язані не лише з передуючими, але ще й в хаотичному порядку.

Важливим також є фактор підтримки цілі, яку учасник повинен пам'ятати всю гру, так як вона є пружиною, що штовхає учня до дії.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель має не забувати, що **процес створення гри містить ряд етапів:**

- а) вибір теми гри;
- б) визначення мети й завдань гри;
- в) підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка унаочнень, проведення гри, підбиття підсумків).

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог:

1. зміст та завдання гри має відповідати навчальній програмі;
2. ігрові завдання повинні відповідати розумовому, психічному та фізичному розвитку учнів;
3. різноманітність ігор;
4. залучення до ігор учнів усього класу;
5. гра повинна стимулювати мотивацію до навчання, викликати в школярів інтерес і бажання виконувати завдання у грі;
6. гра має бути добре підготовленою і чітко організованою з погляду як змісту, так і форми;

7. вона має неодмінно проводитися в доброзичливій, творчій атмосфері, викликати в учнів почуття задоволення і радості.

На уроках узагальнення і систематизації знань можна використати гру такого типу:

"Матриця".

Це командно-рольова гра з елементами технології Open Space (частково самокерована) для групового навчання.

Мета:

- розвинути в учнів навички роботи в групах;
- дати можливість учням усвідомити і відчувати свою роль в колективі важливість кожного в досягненні навчальної мети і вирішенні завдань;
- розвивати навички спілкування;
- дати навички орієнтації в неочікуваних обставинах;
- надати можливість розвивати креативне мислення в мінливому середовищі;
- наповнити урок позитивними емоціями, пов'язавши їх з навчальною діяльністю.

Під час гри учні повинні будуть виконати ряд завдань, пов'язаних з інтелектуальною працею, підтримкою одне одного. Успіх у виконанні цих завдань уде безпосередньо пов'язаним з ефективністю командної роботи. Саме на цьому вчитель має зацентрувати увагу учнів на початку гри..

Учасникам гри представляється матриця, на якій позначені основні події (проблемні ситуації), їх потрібно подолати спільно (на матриці позначені точки з завданнями). Пересуваючись по "рівням" матриці, команда потрапляє в життєві ситуації, в яких потрібно приймати групові рішення. Ситуації можуть повідомлюватися учням через повідомлення, дзвінки одному із учасників команди.

В грі може брати участь від 2 до 5 команд по 5-12 учасників, які виконують частини загально завдання. Команди формуються таким чином щоб в кожній були учні різного рівня інтелектуального розвитку. Але одна команда розв'язати всі завдання не може. Потрібна спільна робота всіх команд.

Учасники не повинні бачити ведучись аж до закінчення гри. Саме в цьому сенс "Матриці" - будь хто може повідомити гравцям наступне завдання, або важливу інформацію для його вирішення. Будь-яка незначна деталь (вивіска, кинута на підлогу візитна картка, напис на дошці) також стають підказками.

Якщо завдання виконане, то команда отримує сигнальний ключ і право переходу на наступний рівень матриці. Це відбувається допоки всі рівні не будуть пройдені.

Гра закінчується тоді, коли команди знаходять фінальний, спільний вже всіх їх ключ, який дає можливість покинути поле гри і отримати свої бали. Це святковий момент, який оформлюється відповідно.

Розбір гри направлений на виявлення найбільш активних учасників, ефективних прийомів, рішень, які закріплюються у якості надбань колективу учнів.

Така гра може бути застосованою на уроці української мови в 10 класі: **«Роль фразеологізмів у мовленні. Стилистичні засоби фразеології».**

1. Мотивація до ігрової діяльності (дидактичне завдання).
2. Сюжет гри.

Ви потрапите в ігровий світ під назвою «Матриця», в якому будете поділені на 4 групи. Кожна група отримуватиме протягом гри завдання, яке повинна буде виконати, щоб перейти на наступний рівень. Будьте уважні до будь якої дрібниці (написів на дошці, дзвінків, папірців, які «необачно» хтось кинув).

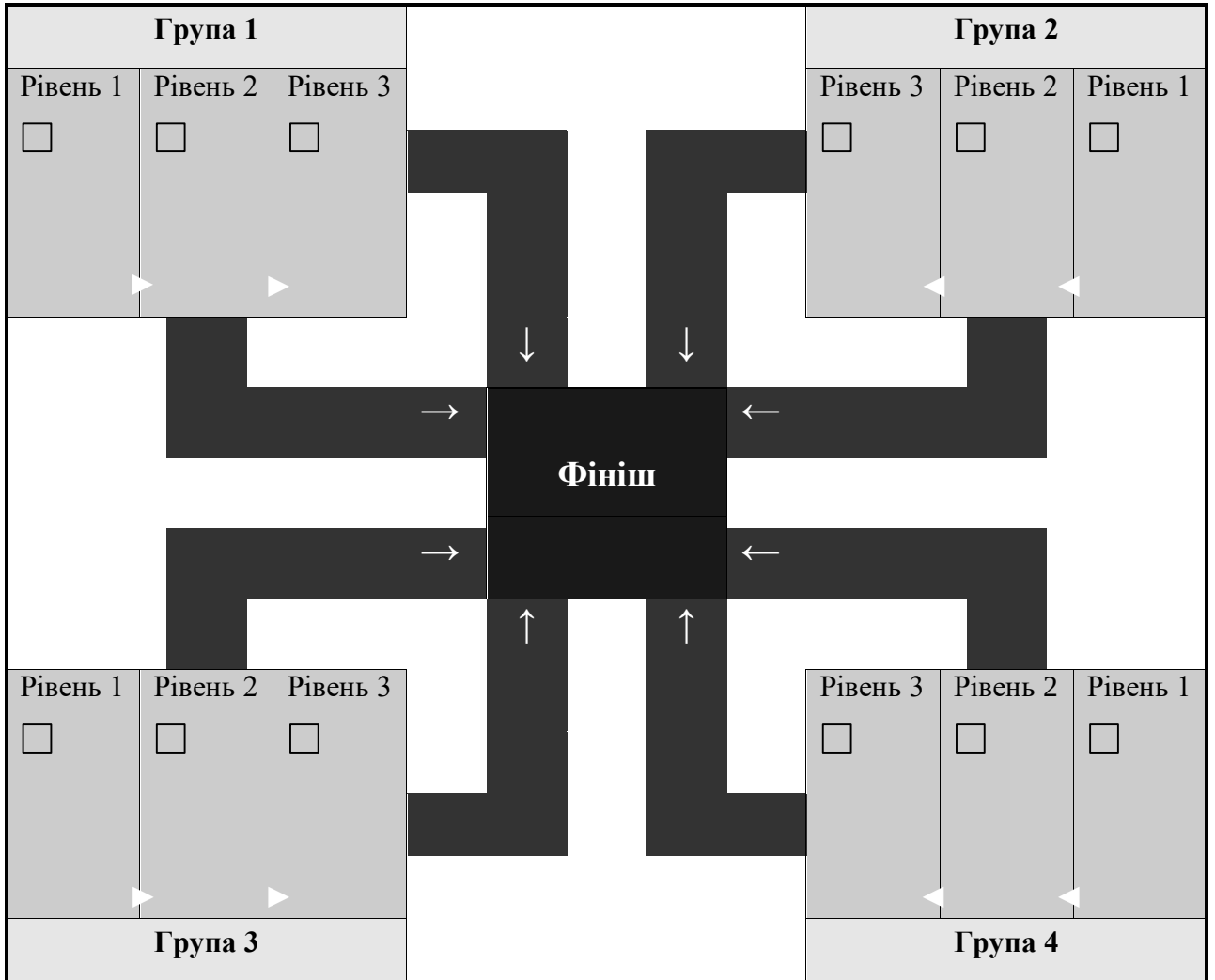
3. Правила гри:

- а) тільки працюючи всією командою ви зможете досягти мети;

- г) приймайте нестандартні рішення, мисліть творчо.

4. Ігрові дії:

В «Матриці» буде позначатися перехід на наступний рівень кожної групи.



І. Група 1, 2, 3, 4 отримує 1 завдання (вчитель повинен попередньо покласти його на стіл, де вони розміщуватимуться).

1 завдання для групи 1:

Дослідити поняття «фразеологізм», «фразеологія», заповнюючи бланки (які перед початком гри вчитель кладе групі на стіл).

1 завдання для групи 2:

Стилістичні функції фразеологізмів у реченнях (учні можуть скористатися словничком, що лежить у них на столі):

Йому розуму не позичати.

У нього в голові не всі дома.

Думає, що Бога за бороду спіймав.

1 завдання для групи 3:

Визначити типи фразеологізмів (використовуючи записки із типами фразеологізмів і їх ознаками, критеріями їх визначення, залишені вчителем на столі):

Розуму не позичати

Не доглянув оком

У голові не всі дома

Вилізло боком

Бога за бороду спіймав

Душа в п'яти тікає

Знає, де раки зимують

1 завдання для групи 4:

Організувати конференцію за участю всіх груп, обмінятися отриманою інформацією, скласти узагальнюючу таблицю з отриманого теоретичного матеріалу.

2 завдання для групи 1:

Знайти в реченнях фразеологізми і записати їх в таблицю по типам.

Цей знає, де раки зимують.

Не доглянув оком, то вилізло боком.

У нього щоразу з переляку душа в п'яти втікає.

2 завдання для групи 2:

Пригадайте, які фразеологізми ви знаєте, віддайте список групі 3.

2 завдання для групи 3:

Вчитель дає групі першу частину завдання, в якому вказується, що вони мають отримати другу частину від групи 2.

Завдання: визначити типи словосполучень.

2 завдання для групи 4:

зібрати виконані завдання у попередніх 3-х груп і розподілити їх на дві колонки: фразеологічні сполучення / зрощення.

3 завдання для групи 1, 2, 3, 4:

Написати твір використовуючи одержані раніше фразеологізми. Обсяг твору не 1 рукописного листка А4. Дві сюжетні лінії (учні мають пригадати з літератури приклади подібних творів), які повинні розвиватися паралельно.

1 група пише вступ (зачин);

2 група пише основну частину: першу сюжетну лінію;

3 група пише основну частину: другу сюжетну лінію;

4 група пише висновок.

Твір учні повинні прочитати вчителеві.

5. Результати гри.

Підведення підсумків уроку (інтерактивний метод «мікрофон»). Оцінювання роботи на уроці.

Додаток:

Словник:

Розуму не позичати (фразеологічна єдність) – хто-небудь дуже розумний, тямущий.

У голові не всі дома (фразеологічна єдність) – бути нерозумним, нерозсудливо міркувати, діяти.

Бога за бороду спіймав (фразеологічна єдність) – досяг у чомусь особливих успіхів.

Знає, де раки зимують (фразеологічне зрощення (ідіома)) – маючи неабиякий досвід, вміти добре розбиратися в ситуації, бути хитрим, спритним.

Не доглянув оком (фразеологічне сполучення) – не пильнувати когось або щось, не встерегти.

Вилізло боком (фразеологічна єдність) – мати погані наслідки.

Душа в п'яти тікає (фразеологічне зрощення (ідіома)) – дуже злякатися.

Наведена вище гра може використовуватися і як частина уроку, і як повний урок.

2. 3. Особливості застосування дидактичних ігор на уроках української мови. Основні умови застосування дидактичної гри.

Активізація пізнавальної активності та розвиток інтелектуального мислення – це ті проблеми, які вирішуються в процесі гри. Перевірка знань на уроці, яка відбувається у формі гри, не нав'язується дітям, не викликає у них неприємних відчуттів; висуває до дитини моральні вимоги, виховує почуття справедливості, чесності, відповідальності перед командою, розвиває доброзичливе ставлення одне до одного.

Ігри можна використовувати як на певних етапах уроку, так і на окремому занятті. Тривалість гри може біти різною – це залежить від мети, якої хоче досягнути вчитель нею.

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. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості й діяльності школяра.

Головна мета рольової гри – розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляються особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє.

Вікторину ще називають грою переможців. У ній змагаються, аби швидше і повніше відповісти на поставлені запитання. Отже, вікторина – це конкурс, під час якого учні самостійно відповідають на запитання.

Щоб урок був цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами уроку чи розділу. Складаючи кросворд, учитель має дотримуватися вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи учні розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд, з одного боку, вносить в урок елемент гри, а з іншого – сприяє глибшому засвоєнню вивченого.

Методика проведення гри “Мозкова атака (штурм)”: одержавши запитання чи завдання, учасники гри протягом однієї хвилини висловлюють різноманітні гіпотези, дискутують, віддаючи перевагу тій чи іншій ідеї, а по закінченню часу пропонують свою відповідь як єдине рішення.

На уроках закріплення пройденого матеріалу чи повторення учням подобається працювати динамічними парами. Попередньо вчитель готує картки з 2-3 практичними завданнями з теми, що вивчається. Одержавши картку, двоє учнів перше завдання виконують спільно. Один учень пояснює іншому, як потрібно виконувати завдання, а той слухає, запитує або висловлює своє розуміння. Друге і третє завдання вони виконують самостійно, занотовуючи їх до зошитів, а потім перевіряють один одного з відповідним коментуванням допущених помилок.

Перелічені види ігор мають своє призначення і конкретне застосування. Таким чином, мета дидактичних ігор – формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Під час проведення дидактичних ігор у вчителів можуть виникнути такі проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителю вправитися з класом учнів під час гри?

Застосування і керівництво ігровими методами навчання на уроках української мови має відбуватися за такими принципами:

- врахування вікових відмінностей та закономірностей розвитку учнів;
- методу;
- ігрової діяльності дітей;
- врахування принципів самовиховання, навчання і самонавчання.

Принцип, що вимагає від педагога у процесі керівництва грою вміння діяти згідно з природою дитини та її інтересами – це принцип урахування індивідуальних особливостей учнів, принцип цілеспрямованості використання гри як педагогічного засобу навчання, принцип системної

організації педагогічного керівництва грою; принцип поєднання, розвитку і саморозвитку, виховання. Кожна дитина має тільки її притаманні особливості пам'яті, мислення, уяви, має свій характер, темперамент, нахили, задатки, здібності, свої закономірності розумового розвитку. І неврахування їх у доборі змісту, методів та прийомів керівництва ігровою діяльністю сприяє створенню некомфортних психологічних умов для конкретної дитини, а це означає, що ефективність гри як педагогічного методу буде мінімальною. Кожен віковий період у розвитку дитини характеризується такими психічними новоутвореннями, які відрізняють його від інших періодів.

Беззаперечною умовою методичного супроводу ігрової діяльності є, з одного боку, сприяння розгортанню активної й самостійної діяльності дітей, з іншого – керівництво грою шляхом добору системи педагогічних методів і прийомів до кожного з її структурних компонентів, за допомогою чого досягається позитивний навчальний результат. Відтак, сучасна методика керівництва ігровою діяльністю має системну організацію бінарного характеру. Один її блок репрезентує діяльність дітей, інший – діяльність педагога.

У процесі педагогічного керівництва творчими іграми перевага надається опосередкованим способам впливу на перебіг гри (через рольове перевтілення, урахування індивідуальних, вікових особливостей учнів – дотримання принципу системної організації педагогічного ігрової ситуації, організацію ігрового матеріального середовища, рольову міжособистісну взаємодію, прийоми невербальної комунікації, емпатійної педагогічної дії тощо).

Для використання всіх ігор у навчанні, при проведенні уроку-гри, характерною є спільна структура навчального процесу, що містить в собі чотири етапи:

1. Орієнтація: вчитель оголошує тему, дає характеристику гри, загальний огляд сюжету і правил гри.

2. Підготовка до проведення: ознайомлення зі сценарієм, розподіл ролей, підготовка до виконання, забезпечення порядку керування грою.

3. Проведення гри: вчитель слідкує за ходом гри, контролює послідовність дій, надає необхідну допомогу, фіксує результати.

4. Обговорення гри: робиться характеристика виконання дій, сприйняття їх учасниками, аналіз позитивних / негативних сторін ходу гри, труднощів, що виникали під час гри, обговорюються можливі шляхи вдосконалення гри, у тому числі й зміні її правил.

Для успішного керівництва дидактичною грою вчитель повинен володіти різноманітними вміннями і навичками:

- 1) аналітичні — вміння аналізувати і діагностувати рівень розвитку групи загалом і кожного учня зокрема;
- 2) проєктувальні (конструкційні) — вміння проєктувати, передбачати поведінку гравців у певній ситуації;
- 3) організаторські та комунікативні — вміння організовувати гру, за необхідності включатись у неї у головних або другорядних ролях, впливати на перебіг гри пропозицією, порадою, запитанням тощо.

Складність використання гри у навчанні пов'язана і з такими її особливостями як, 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, вони не помічають, що навчаються, таким чином до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

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. Гра 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.

У ході гри мовнорозумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. 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.

Жодне порушення правил не повинно залишатися поза увагою вчителя. Залежно від обставин він має знайти час і досить вимогливо та справедливо вказати учню на його недоліки в грі, пояснити, до чого призводять подібні вчинки в повсякденному житті. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу [8; 5-11].

Висновки

Саме завдяки ігровим методам навчання вдається залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили.

При вивченні української мови в школі вчителі повинні дбати не лише про засвоєння граматичних правил, але навчити учнів відчувати і сприймати «внутрішні закони» мови. При цьому важливо, щоб мовний матеріал розглядався системно, логічно, послідовно. Вчитель має дати учням знання як основу для формування мовних і мовленнєвих умінь та навичок.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування учня з класним колективом, взаєморозуміння між вчителем та учнем. У процесі гри у школяра виробляється звичка зосереджуватись, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань.

Ігрові форми навчання – гнучкі форми організації навчальної діяльності, в яких слід поєднувати індивідуальні, групові і фронтальні види роботи. Такий вид роботи формує інтелектуально розвинену особистість.

Вчителі школи повинні приділяти багато уваги розвиткові своєї підготовленості до організації ігрової діяльності. Щоб зорієнтуватися у світі гри, треба чітко уявити собі, що в ньому буде цікаве й корисне для дитини.

Ігрові дії – це засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють закладений у грі навчальний зміст. Отже, гра – випробуваний і ефективний засіб навчання.

Ігри підбираються з врахуванням різноманітних видів діяльності учня. За характером пізнавальної діяльності їх можна поділити на групи:

- ігри, які вимагають від дітей виконавчої діяльності (може бути використані на уроці комбінованому, засвоєння нових знань, формування вмінь і навичок);
- ігри, в яких запрограмована контролююча діяльність

(використовується на уроці контролю і корекції знань);

- ігри, за допомогою яких діти виконують перевтілення, рольові (використовуються на уроці засвоєння нових знань, формування вмінь і навичок, комбінований);

- ігри, які включають в себе елементи пошукової діяльності (урок засвоєння нових знань).

Важливою являється виховна сторона гри. Вона вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення. Ігри допомагають виховувати у дітей почуття задоволеності від прояву своїх знань та навичок, логічного мислення, спостережливості.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань.

Таким чином, аналізуючи використання гри та ігрових ситуацій в педагогічній практиці на уроках української мови в 5 – 11 класах, можемо зробити висновок, що вони дають змогу реалізувати широкий спектр цілей розвивального і навчально-виховного характеру.

Список використаної літератури

1. Арсірій А. Гра зі словом-дієсловом/ А. Арсірій // Урок української. – 2000. – №9. – С. 11-12.
2. Арсірій А. Прислівник у лінгвістичних іграх/ А. Арсірій // Урок української. – 2000. – №1. – С. 5-7.
3. Біляєв О.М. Концепція інтенсивного навчання мови / О.М. Біляєв // Українська мова та література в школі. – 2001. – №6. – С. 26-30.
4. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - 1966. - № 6. – с. 5-16.
5. Бондаренко А.К. Дидактические игры в школе / А. К. Бондаренко– М.: Наука, 2001. – 201 с.
6. Дзагания Н. Б. Урок-телемост "Москва- Лондон" / Н. Б. Дзагания // Иностранные языки в школе. –1999. - № 2.
7. Эльконин Д.В. Психология игры / Д.В. Эльконин– М., 1998.
8. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение / Р.И. Жуковская– М.: Наука, 2005. – 266 с.
9. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації / Л.С. Ільяницька // Школа. – 2004. – №7. – С. 27-28.
10. Китайгородская Г. А., Бухбиндер В.А. Методика интенсивного обучения иностранному языку / Г. А.Китайгородская – К.: Освіта, 1988.- 279 с.
11. Коменский Я. А. Автобиография / Я. А. Коменский // Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения в 2-х т. - М., 1982.
12. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / О. А. Колесникова //Иностранные языки в школе.- 1989. -№4. – с. 38-42.

13. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / К. Ливингстоун - М.: Высшая школа, 1988. – 328 с.
14. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах / Ніколаєва С.Ю., Бігич О.Б., Бражник Н.О. та ін. – К.: Ленвіт, 1999. - 320 с.
15. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Математичні ігри / М.І. Микитинська, Н.Д. Мацько – К., 1980, с. 5-11.
16. Олейник Т. И. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников / Т. И. Олейник //Иностранные языки в школе. - 1989. - №1. – с. 24-27.
17. Парасюк С. Психолого-педагогічні основи викладання мови: застереження та пропозиції / С. Парасюк // Українська мова та література. – 2001. – №44. – с. 1-2.
18. Філософський енциклопедичний словник. Довідкове видання / В. І. Шинкарука. – К.: Абрис, 2002. – с. 130.
19. Чумак Т. Ігрові елементи на уроках мови / Т. Чумак // Дивослово. – 2001. – №7. – с. 44-46.