

## ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

*Швидич О.В.*

**студенка психолого педагогічного факультету**

Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

**науковий керівник: К.пед.н. Пилипенко Наталія Володимирівна**

Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

*Україна*

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. В грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути до чогось прекрасного.

Актуальність гри в даний час підвищується і через перенасиченість сучасного школяра інформацією. У всьому світі, і в Україні в тому числі, незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютер, мережа Інтернет останнім часом виливають на учнів величезний обсяг інформації. Актуальним завданням школи стає розвиток самостійної оцінки та відбору одержуваної інформації. Однією з форм навчання, що розвиває подібні вміння, є дидактична гра, що сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час.

Проблему ігрової діяльності досліджували: В. Анісімова, А. Артемова, А. Вербицький, Р. Гуревич, Л. Кабанова, А. Лопатіна, В. Сухомлинський, П. Підкасистий, В. Семонов та інші педагоги і психологи, проте питанню використанню ігор у початковій школі приділено недостатньо уваги.

Останнім часом інтерес педагогів спрямований на засвоєння активних інтерактивних форм і методів навчання, заснованих на ігрових технологіях.

Як показує практика, навчання є ефективним і досягає значних позитивних результатів, якщо учні:

- відкриті для навчання і активно включаються у співробітництво з іншими учасниками навчального процесу;
- отримують можливість для аналізу своєї діяльності і реалізації власного потенціалу;
- вміють практично підготуватися до того, з чим можуть зустрітися в реальному житті;
- можуть бути самими собою, не боятися самовиражатися, помилятися, за умови, що вони не піддаватимуться за це осудженню і не одержать негативної оцінки [1].

Гра в початковій школі є засобом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення дітьми мети своєї діяльності, розвитку творчої уяви та здібностей.

Видатний педагог Василь Олександрович Сухомлинський стверджував: «Навчайте – граючись, а граючись – навчайте». Ось такий простий вираз, а містить у собі неабияку таємницю, яку Сухомлинський пропонує розкрити перед дітьми.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, бажання вчитися. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй в навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.[2].

Гра будується таким чином, щоб, у ній брали участь усі, вона надає кожній дитині можливість випробувати свої сили в змаганні на кмітливість, пережити ситуацію поразки або успіху.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці. Це особливо стосується 1 – 2 класів – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. Тому гра є засобом активізації навчання й виховання, один з найефективніших методів організації освітньої діяльності учнів початкових класів.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру вчитель має пам'ятати, що процес підготовки до використання гри передбачає:

- а) вибір теми;
- б) визначення мети й завдань;
- в) підготовку і проведення гри (повідомлення учням теми, підготовка наочності, проведення гри, підведення підсумків) [3].

В.О. Сухомлинський писав, що кожна дитина по-своєму талановита, має схильність до творчості. Але це бажання творити треба постійно стимулювати, відшукуючи методи, прийоми та форми роботи, які й сприяли розвитку пізнавальної активності дітей цього віку.

Процес навчання мусить давати школяреві якомога більше позитивних емоцій. Розумова діяльність буде цікавою лише тоді, коли є радість. В іграх виховується культура, спілкування дитини з колективом, взаємодія між учнями і вчителем.

### Література

1. Баханов К.О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі. Запоріжжя : Просвіта, 2000. 160 с.
2. Сухомлинський В.А. Разговор с молодым директором школы. Москва : Педагогика, 1977. 172 с.
3. Зязюн І.А. Неперервна освіта як основа соціального поступу. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика* [за ред. І.А. Зязюна, Н.Г. Ничкало] . Київ, 2001. Т.1. 392 с.