

Література:

1. Гнездилов М.Ф. Корекционная работа во вспомогательной школе // Учебно-воспитательная работа в спец. школах (для глухонемых и умственно отсталых детей) / под ред. Л.В. Занкова. Вып.3. – М.: Учпедгиз, 1946. – 264 с.
2. Дружук С. Шість запитань і відповідей з приводу зорових опор /С. Дружук // Українська мова та література. – 2006. – №39. – С.3-6.
3. Еременко И.Г. Олигофренопедагогика. – К.: Вища школа, 1985. – 326 с.
4. Рубинштейн С.Я. Психология умственно отсталого школьника: Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. № 2111 «Дефектология». – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1986. – 192 с.
5. Сухомлинський В.О. Вибрані твори: в 5 т. – К., 1976-77.
6. Ушинський К.Д. Вибр. пед.тв. – К., 1949. – 224 с.
7. Шаталов В.Ф. Педагогическая проза. – Архангельск: Северо-Западное книжное издательство, 1990. – 383 с.
8. Юдіна О.В. Методичні рекомендації щодо організації логопедичної роботи в центрі реабілітації дітей-інвалідів. – Херсон: КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2012. – 68 с.

Заярна Л. І.*

АКТИВІЗАЦІЯ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ПРОЦЕСІ ОВОЛОДІННЯ ЗНАННЯМИ ЧЕРЕЗ ГРУ

У статті викладена думка про те, як використання дидактичних ігор на уроках впливає на активізацію діяльності молодших школярів. Наведено приклади дидактичних ігор на уроках літературного читання, української мови, математики.

Відповідно до постанови Кабінету Міністрів України від 20 квітня 2011 року № 462 «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти» у 2012/13 навчальному році було розпочато поступове впровадження Державного стандарту початкової загальної освіти. У 2013/14 навчальному році другокласники продовжують вивчати матеріал за новими Державними стандартами [7].

У Методичних рекомендаціях щодо організації навчально-виховного процесу у 2-х класах загальноосвітніх навчальних закладів у 2013/2014 навчальному році, викладених у листі Міністерства освіти і науки від 30 травня 2013 року № 1/9-383, відзначено, що «у цей період відбувається активне освоєння навчальної діяльності. Починають розвиватися довольна увага й пам'ять. Але для тривалої концентрації дитині потрібна зовнішня допомога: цікаві картинки, звукові сигнали, ігрові ситуації. У другому, як і в першому класі, мають продовжуватися лінії дошкільного розвитку: пріоритетність виховних завдань, цілісність впливу на дитину через взаємозв'язок навчальної та ігрової діяльності. Під час гри діти вільніше, ніж під час будь-якої іншої

* © Заярна Л. І.

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

діяльності, ставлять цілі, реалізують їх, аналізують результати. Граючись, вони виступають суб'єктами ігрового процесу, його активними творцями, спроможними впливати на буття, постійно самовдосконалюючись. Окрім того, під час гри діти молодшого шкільного віку почувають себе вільно й комфортно» [5].

Отже, незважаючи на те що змінюються програми, стандарти, ігрова діяльність для учнів початкової ланки залишається пріоритетною. Вона є не лише важливим засобом відпочинку, а й творчого пізнання життя, адже в дитячі роки це основний вид діяльності. Гра забезпечує необхідні умови для всебічного розвитку особистості. Для педагога вона стає інструментом у навчально-виховному процесі, тому що дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкнутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку.

Саме в грі створюються сприятливі умови для засвоєння нових знань і вмінь. Гра подобається дітям, бо вона – школа професійного життя. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що дитина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що навчається. У процесі такого навчання вчать ся й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана. Отже, найважливіший секрет гри в тому, що вона обов'язково побудована на інтересі й задоволенні. Вона дарує радість і захоплення, адже сам процес гри сповнений несподіванок, а результат – завжди таємниця. Примусити гратися неможливо, захопити грою можна. З давніх часів гра використовувалась як засіб навчання дітей. Також вона розглядається як потреба молодого організму. Дослідник ігор школярів О.Газман писав про те, що природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя. Тому гра має генетичний зв'язок з усіма видами діяльності людини й виступає як специфічна дитяча форма пізнання, праці, спілкування, мистецтва, спорту тощо [6].

Ще один практик і теоретик гри С.Шмаков виокремив низку загальних положень, які віддзеркалюють сутність гри:

1. Гра – багатобічне поняття. Вона означає заняття, відпочинок, розвагу, забаву.

2. Гра – найприродніша форма вияву дитячої діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для виявлення свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра володіє синтетичною властивістю: вона вбирає в себе багато складових інших видів діяльності й виступає в житті дитини багатогранним явищем.

4. Гра – це потреба підростаючої дитини: її психіки, інтелекту, – це суто дитячий світ, вона є практикою розвитку.

6. Продукт гри – насолода її процесом, кінцевий результат, – розвиток здібностей, які реалізуються [6].

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

Діти молодшого шкільного віку пізнають світ у своїх іграх легко, вільно, без «натиску», тому існує кілька груп ігор, які розвивають інтелект дитини – це предметні, творчі та дидактичні. Зупинимось докладніше на дидактичних іграх, оскільки вони – найефективніші засоби розвитку пізнавальної активності дітей; це практичні вправи з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах.

Проблему використання дидактичних ігор у навчальному процесі досліджували такі мислителі й педагоги: Платон, Арістотель, Рабле, Я.А.Коменський, Д.Локк, Ж-Ж.Руссо, І.Кант, Ф.Шиллер, Г.Гросс, Ж.Піаже, К.Ушинський, А.Макаренко, В.Сухомлинський, А.Сікорський, П.Блонський, Л.Виготський, О.Леонтьєв, Д.Ельконін та інші.

Дидактичні ігри, що використовуються в сучасній початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, уміння й навички, тренують сенсорні вміння. Місце й роль ігрової технології в навчальному процесі, сполучення елементів гри та навчання багато в чому залежить від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор, адже функція гри – це її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Дидактична гра дає змогу яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності. Якщо вчитель використовує цікаві дидактичні ігри, то молодші школярі раптом роблять відкриття: «Мені подобається думати», тобто зароджується інтерес до розумової праці. «Майстерність учителя полягає в умінні чити дитей мислити, кожний педагог має виховувати розум учнів», – так уважав В.Сухомлинський [4].

Кращі дидактичні ігри складені за принципом самонавчання: вони самі спрямовують учня до оволодіння знаннями та вміннями. Велика кількість ігор побудована на необхідності виявити ту чи іншу закономірність, на здатності висувати гіпотези, де діти використовують методи дослідника – методи спроб і помилок. А.Макаренко говорив: «Яка дитина в грі, такою багато в чому вона буде і в роботі коли виросте» [3]. Тому ті навички й уміння, які одержує учень у процесі гри, будуть доцільними й необхідними в подальшому житті.

В арсеналі педагогіки початкової школи містяться різноманітні ігри, які спрямовані на розвиток числових уявлень, навчання лічби, на збагачення й закріплення побутового словника в дітей, прищеплення інтересу до читання, на розвиток спостережливості, вольових якостей та багато інших.

Дидактичні ігри поділяють на: сюжетно-рольові, ігри-вправи, ігри-драматизації, ігри-конструювання. Деякі дидактичні ігри базуються на змаганні в знаннях. Найчастіше виграє той, хто володіє більшим обсягом інформації. Пізнавальна активність стимулюється суперництвом, пізнавальним характером гри.

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

В іншому виді ігор на передній план виступає мотив самооцінки, інтерес до інтелектуального зусилля. Задоволення від них школярі отримують у процесі розгадування, досягаючи ігрового результату. Сюди потрібно віднести розвивальні ігри психологічного характеру: кросворди, головоломки, ребуси. Для вчителя важливо зрозуміти, що дидактичні ігри в початковій школі – це не ігри дошкільників, це не ігри – розваги, що вводяться для цікавості та різноманітності завдань. Ігри в школі – перш за все повчальні, вони повинні прикувати нестійку увагу дитини до матеріалу уроку, давати нові знання, примусити напружено мислити.

Дидактичних ігор досить-таки багато, і їх використання залежить, у першу чергу, від творчості вчителя. Наприклад, на уроках математики можна проводити такі дидактичні ігри: «Учень – учитель».

Учень, який має високий рівень читання, стає перед класом і зачитує задачу та запитання до неї, решта школярів дають правильні відповіді на поставлені запитання. Цю гру вчителі проводять досить часто, оскільки вона задовольняє потреби двох сторін: учителя й учнів. Особливо це подобається маленьким школярам, вони можуть побувати в ролі вчителя, про що більшість дітей завжди мріє. Педагоги теж уважають таку забаву ефективною, тому що учень, щоб отримати роль учителя, повинен бути старанним, правильно відповідати на запитання.

1. Ігри-вправи на повторення й закріплення табличних випадків множення:

*Йшли чотири їжаки,
Несли по три буряки.
А ви їм допоможіть,
Буряки ті полічіть!*

*Білка моркву посадила,
Штук шістнадцять там вродило.
П'ять зайців по три зірвали,
Скільки білочці зосталось?*

2. Завдання на перевірку кмітливості, швидкості реакції:

– Одне яйце варять 4 хвилини. Скільки потрібно часу, щоб зварити 5 яєць? (4 хвилини).

– Два десятки помножити на три десятки. Скільки десятків буде в добутку? (60 десятків).

– Двоє домовились сісти в 5-й вагон потягу. Але один сів у 5-й вагон із кінця, а другий – у 5-й вагон із початку. Скільки має бути вагонів у потязі, щоб вони зустрілись? (9 вагонів).

– Що таке 33 січня? (2 лютого).

– Як можна переправити на протилежний берег одного дорослого і двох дітей, якщо човен уміщує лише одного дорослого або двоє дітей?

3. Сюжетно-рольова гра «Магазин».

Матеріал гри: картки із зображеннями різних предметів та записами цін, монети. Зміст гри: кожний учень має на парті картку й набір монет (заздалегідь приготовлених, які зберігаються у спеціальних коробочках, як роздатковий дидактичний матеріал). Завдання: продати предмети, зображені на картці сусіду по парті, і купити в нього предмети, зображені на його

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

картці. У зошиті треба записати номер карток, монети, якими було заплачено за покупку і які учень одержав під час продажу. Ускладнити гру можна таким чином, щоб монет не вистачило для розрахунку (дати здачу або купити все). Це змусить учня перелічити гроші, перевірити свою покупку і прийти до висновку: не вистачає! [5].

Нижчевказані ігри можна проводити на уроках читання. Це дасть можливість зацікавити дітей до цього нелегкого для багатьох дітей завдання: навчитися читати.

1. Гра «Відлуння». Учитель називає слова, а учні хором – останній склад. Ігрова ситуація: «Уявіть, що ми знаходимось у лісі. Кругом дерева, кущі, лунає пташиний спів, і на кожне промовлене слово відгукуються відлуння.»

Ліс – ліс, дерево – во, квіти –ти, ромашка – ка, соловейко – ко, трава – ва.

2. Гра «Яке слово довше?». Мета – розвивати фонематичний слух, членувати слова на склади, звуки, визначати послідовність звуків. Рекомендуємо пари слів: година чи хвилина, змія або черв'як, день чи ніч, зима або весна...

3. Гра «Назви слово». Учитель пропонує назвати дітям по черзі слова, які мають один склад (два склади, три склади...). Гра проходить «ланцюжком». Перемагає той, хто назве останнє слово.

4. Гра «Назви точно і швидко». Учитель називає слово, а учні швидко згадують, яку дію воно виконує.

Кухар – варить...

Двірник –

Учитель –

Письменник –

Лікар –

Продавець –

5. Гра «Назви одним словом». Для проведення гри клас об'єднуємо в 4 команди. У «Чарівній скриньці» лежать картки, на яких записані номери, які відповідають номерам запитань. Капітани команд, по черзі, дістають картку з номером, учитель читає запитання. Для обговорення – 15 секунд. За кожну правильну відповідь команда отримує 2 бали. Якщо команда супротивника не може відповісти на запитання, команда, яка знає відповідь – відповідає. За кожне запитання супротивника – 1 бал. Перемагає команда, яка отримала найбільше балів.

Запитання до гри.

– Відділ у бібліотеці, де читачам видають книги додому (абонемент).

– Назва твору, розділу, теми (заголовок).

– Наочне відображення художником змісту твору (ілюстрація).

– З'єднані в одне ціле друковані або рукописні аркуші (книга).

– Короткий опис книги (анотація).

– Тверда обкладинка книги з картону, тканини, шкіри (палітурка).

– Зібрання карток із назвами творів і прізвищами авторів (картотека).

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

- Форма написання літер, цифр (шриффт).
- Перелік творів, які є в бібліотеці, складений у певному порядку за алфавітом, за темами (каталог).
- Підприємство, де виготовляють різну друковану продукцію (друкарня).
- Заклад, що видає книги для читання (бібліотека).
- Навчальна книга (підручник).
- Видання, яке містить найістотніші відомості з усіх галузей знань чи будь-якої однієї (енциклопедія).
- Співзвучне закінчення слів у віршованих рядках (рима).
- Аркуш паперу, який з'єднує основну частину книги з обкладинкою (форзац).
- Жартівливий вислів, складений із важких для швидкої вимови слів (скоромовка).
- Книга для читання, у якій зібрано тексти з певного предмета чи теми (хрестоматія).
- Художній засіб, що полягає в зіставленні одного предмета або явища з іншим (порівняння).
- Книга, у якій зібрано короткі точні відомості з певної галузі знань (довідник).
- Вигадане ім'я або прізвище, яким користується письменник замість справжнього власного прізвища (псевдонім) [2].

Існує багато дидактичних ігор і для уроків української мови:

1. Гра «Злови п'ять слів». Керівник гри називає п'ять слів, наприклад: *олівець, зошит, перо, учитель, навчання*, з тим щоб учні зловили ці слова (плеснули в долоні) у реченнях, які він буде проказувати.

Речення можуть бути такі:

Приведи все в порядок, щоб були готові звання: олівець, перо й зошит – усе, що треба для навчання. 2. Бути чемним і привітним – пам'ятай це всюди й завше. Як до класу входить учитель, привітай, із місця вставши.

2. Гра «Склади слово». З кожного слова візьми по одному звуку, щоб вийшло нове слово. Учитель називає слова. Учні повинні скласти з них слово таким чином: взяти з першого слова перший звук і позначити його буквою, із другого – другий, із третього – третій і т.д. Учитель допомагає учням тим, що називає слова по порядку, наприклад: перше слово *мак*, друге – *рак*, третє – *сам*, четверте – *рама* (мама). Виграє той, хто першим складе слово і правильно прочитає його.

Матеріал для гри:

*Зір, ліс, бір, марка, рамка (зірка);
мало, дим, сир (мир);
молоко, вікно, тісто, карта, озеро (місто);
пара, перо, він, мама, канал (пенал)...*

3. Гра «Вкажи слово». Учитель пише на дошці слова й закриває їх. Викликані три учні стають спиною до дошки. Учитель

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

відкриває слова і, вказуючи на одне з них, ставить запитання: «Скільки у даному слові складів, скільки голосних?» Усі за допомогою карток з цифрами дають відповідь. Учні, що стоять біля дошки, повертаються обличчям до неї й показують те слово, про яке йде мова. Виграє той, хто першим правильно вкаже слово.

4. Гра «Злови слово». Спіймай слово із двома м'якими приголосними; спіймай слова з буквами Я, Ю, Є, Ї; спіймай слова з ЙО чи ЇО.

5. Гра «На якому складі наголос?». Учитель називає слова. Учні на картках із цифрами показують, який склад наголошений.

6. Гра «Який? Яка? Яке? Які?». У дітей є картки з питаннями: який? яка? яке? які? Учитель називає слова, що означають назви предметів і назви ознак. Учні повинні показати картками лише ті слова, що означають назви ознак. Слова для гри: *зелений, біла, будинок, сірий, смачне, слюсар, золоте, золото, червоний, яблуко, синя, синє, синій, злий, добрий.*

Виграє той, хто найменше матиме помилок [1].

Але треба пам'ятати, що після кожної дидактичної гри педагог повинен зробити її аналіз: які прийоми виявилися ефективними в досягненні поставленої мети, що не спрацювало й чому. Це допомагає вдосконалювати як підготовку, так і сам процес проведення гри, уникнути згодом помилок, дозволяє виявити індивідуальні особливості в поведінці й характері учнів і, отже, правильно організувати індивідуальну роботу з ними. Самокритичний аналіз використання гри у відповідності з поставленою метою допомагає збагачувати гру новим матеріалом у подальшій роботі.

Ми з'ясували, що дидактичні ігри – різноманітні, але призначення їх одне – пробуджувати думку, розвивати пізнавальну активність, залучати дитину до світу знань. Кожна дидактична гра має педагогічну мету, яка виступає в прихованій від дітей формі, але є потужним поштовхом у розвитку пізнавальних інтересів.

Таким чином, ми бачимо, що в практичній роботі загально-освітньої школи проблема активізації навчальної діяльності молодших школярів є однією з найактуальніших, оскільки саме в процесі навчання відбувається розвиток особистості. За цих умов уміле використання дидактичних ігор для активізації навчальної діяльності значно збагачує навчально-виховний процес, підвищує ефективність уроку кожного вчителя.

Література:

1. Горбунцова Т. Ю. Цікаві ігри та вправи на уроках української мови. – К.:Рад. школа, 1966. – С.110.
2. Дідух М.В. Ігрові прийоми навчання читати // Початкова школа. – 1991. – № 1. – С.10.
3. Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі // Шкільний світ. – 2001. – № 35 (115). – С. 2.

СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

4. Калмикова Л., Харченко Н. Психолінгвістичні й лінгвометодичні підходи до змісту формування мовленнєвих умінь і навичок міркувати // Початкова школа. – 2003. – № 3. – С. 6-8.
5. Лист Міністерства науки і освіти від 30.05.2013р. №1/9-383 «Методичні рекомендації щодо організації навчально-виховного процесу у 2-х класах ЗНЗ у 2013/2014 навчальному році».
6. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Ігрова діяльність учнів на уроках математики // Початкова школа. – 1980. – № 9. – С.46-53.
7. Постанова Кабінету Міністрів України від 20.04.2011р. № 462 «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти».
8. Шатохіна О. Навчальна гра // Початкова освіта. –1999. –№ 18. – С.1- 4.

Казачкова Л. М. *

КІНОМИСТЕЦТВО ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ВИХОВАННЯ УЧНІВ

У статті розглядаються можливості кіномистецтва як засобу виховання учнів на уроках художньої культури

Відображаючи в художньо-образній формі соціальну дійсність із точки зору передових суспільних ідеалів, мистецтво має всебічний вплив на людину, активно та цілеспрямовано розвиває й організовує його думки й почуття, його світовідчуття та світорозуміння. Усе це повною мірою відноситься й до мистецтва кіно, яке має цілий ряд специфічних характеристик – масовість, доступність, здатність транслювати свої ідеї відразу у велику аудиторію.

Кіно – наймолодше з мистецтв. Йому трохи більше ста років. Але практично відразу після появи кінематографа педагоги стали розглядати його як засіб виховання. Ще у 20-х роках минулого століття А.М. Гельмонт і П.І. Люблінський міркували про можливість використання кіномистецтва у вихованні дітей.

Актуальність сучасного кінематографа пов'язана з його особливим статусом у системі естетичного виховання. Стрімкий розвиток відео й телебачення (сьогодні вони виконують функцію основних кіноносіїв) децю «потіснив» інші класичні види мистецтва в плані «глядацької потреби» [1].

Активне використання засобів кіномистецтва сьогодні є об'єктивною вимогою і пов'язане з тією роллю, яку відіграють аудіовізуальні засоби в дозвіллі молоді. Кіноекран впливає на розширення меж пізнання світу, історії людських стосунків, на виховання моральних орієнтирів, створення цілісної картини світу.

Природа кінематографа двоїста. Фільм одночасно функціонує за законами медіа (тобто є джерелом інформації) і за законами художньої творчості. Необхідно розрізнити ступінь впливу на сприйняття кіно як засобу масової інформації і як виду

* © Казачкова Л. М.