

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Глухівський національний педагогічний університет  
імені Олександра Довженка

Кафедра теорії і методики початкової освіти

## МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**ТЕМА: «Дидактична гра як засіб інтелектуального розвитку учнів  
на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»**

**Виконала:**

Приходько Марина Андріївна  
(прізвище, ім'я, по батькові)  
013 Початкова освіта  
(спеціальність)

**Науковий керівник:**

канд. пед. наук, ст. викл.  
(вчений ступінь, вчене звання, посада)  
Мозуль І.В.  
(ініціали, прізвище)

**Консультант:**

канд. пед. наук, ст. викл.  
(вчений ступінь, вчене звання, посада)  
Мозуль І.В.  
(ініціали, прізвище)

Допущено до захисту

\_\_\_\_\_ 2023 р.

Завідувач кафедри

Т.Ф. Зенченко

\_\_\_\_\_ (підпис) (ініціали, прізвище)

Дата захисту: «\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

Національна оцінка \_\_\_\_\_

Кількість балів: \_\_\_\_\_ Оцінка ECTS \_\_\_\_\_

Підписи членів комісії:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. НАУКОВО-ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР З МЕТОЮ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»....	6
1.1. Сутність освітнього процесу з інтегрованого курсу «Я досліджую світ» в початковій школі.....	6
1.2. Психологічні особливості дітей молодшого шкільного віку.....	8
1.3. Інтелектуальний розвиток молодших школярів.....	17
1.4. Гра як засіб активізації інтелектуального розвитку здобувачів початкової освіти – сутність і функції гри, класифікація ігор і їх характеристика.....	30
Висновки до розділу I.....	41
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ГРИ НА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ РОЗВИТОК УЧНІВ НА УРОКАХ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ».....	43
2.1. Характеристика досвіду педагогів використання ігрової діяльності на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початкових класах.....	43
2.2. Опис процедури експериментальної методики взаємодії гри і навчання у процесі опанування молодшими школярами інтегрованим курсом «Я досліджую світ».....	48
2.3. Отримані результати та їх інтерпретація.....	83
Висновки до розділу II.....	90
ВИСНОВКИ ТА МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ.....	92
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	98
ДОДАТКИ.....	103

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** На сучасному етапі розвитку суспільства першочерговим завданням школи є виховання всебічно розвиненої особистості. Роль початкової школи в розв'язанні цього завдання вирішальна. У молодших класах закладаються основи знань, умінь і практичних навичок, які необхідні для дальшого навчання, формуються моральні риси і якості, вміння дітей самостійно оволодівати знаннями, пробуджується інтерес до навчання, до творчих пошуків. У молодшому шкільному віці важливим засобом ефективної навчальної діяльності залишається дидактична гра. Завдяки їй розвиваються всі сторони психіки дитини, закладається фундамент для її шкільного навчання. У різні часи різні дослідники висували різні теорії і відстоювали різні погляди на гру.

Гра – це природна активність дитини, тому її розвиток відбувається спонтанно, у відповідності з інтелектуальним дозріванням. При цьому зміст гри від чисто суб'єктивних побудов все більше наближається до адекватного відображення дійсності. В останній час у даному напрямку відбувається процес зрушення від розгляду гри як проєкції пізнавального розвитку до розгляду її як засобу пізнавального розвитку. У зв'язку з цим все більше уваги надається дослідженню характеристик гри, які б полегшили цей розвиток. Зокрема, досліджувались можливості різних типів сюжетно-рольової гри для розвитку мисленневих процесів дітей. Такого виду дослідження дали поштовх до виникнення інтерпретації ігор як засобів, що полегшують навчання. У зв'язку з цим почалась інтенсивна розробка так званих навчальних ігор, спрямованих на засвоєння навчального матеріалу.

У сучасний період реформування освіти в Україні та врахування психологічних основ організації навчального процесу проблема розвитку молодших школярів загалом і в грі зокрема набуває особливого значення. Дослідження вченими проблеми змісту і методів початкового навчання (Т. Байбара, Н. Бібік, М. Вашуленко, І. Гудзик, О. Савченко, О. Хорошковська та ін.) показали ефективність використання дидактичних ігор у навчанні молодших школярів. Як зазначають науковці, гра допомагає активізувати навчальний

процес, розвиває в дітей спостережливість, пам'ять, увагу, мислення; збуджує інтерес до навчання; створює умови для розв'язання завдань різних напрямів виховання тощо.

**Об'єкт дослідження:** методика організації освітнього процесу у початковій школі.

**Предмет дослідження:** особливості використання ігор на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початкових класах.

**Мета дослідження** полягає в теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці методики організації та проведення ігрової діяльності на уроках «Я досліджую світ» з метою інтелектуального розвитку здобувачів початкової освіти.

**Основні завдання дослідження:**

- опрацювати психолого-педагогічну та методичну літературу з проблеми дослідження;
- описати сутність та роль гри у освітньому процесі;
- виявити особливості використання дидактичних ігор на уроках «Я досліджую світ»;
- визначити умови ефективного використання ігрового матеріалу;
- розробити методичні рекомендації використання ігор з метою інтелектуального розвитку учнів на уроках «Я досліджую світ».

Для досягнення поставленої мети, вирішення завдань ми використали комплекс взаємопов'язаних **методів дослідження:**

*теоретичних:* аналіз психолого–педагогічної та методичної літератури з проблеми дослідження, вивчення і аналіз нормативної документації, аналіз письмових та усних відповідей, контрольних робіт, діяльності учнів;

*емпіричних:* спостереження за освітнім процесом, анкетування учнів, бесіди з ними, що сприяло вивченню стану проблеми в практиці роботи школи; педагогічний експеримент із статистичним аналізом його результатів.

**Наукова новизна і теоретична значущість** даного дослідження: гра розглянута як вид діяльності певного рівня психічного розвитку дитини і як найкращий засіб входження її в освітню діяльність. Розроблено зміст ігор для

уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ», виконана їх систематизація та розроблена методика застосування різних видів дидактичних ігор на уроці.

**Практичне значення** даного дослідження полягає у розробці методики цілеспрямованого використання ігор як засобу інтелектуального розвитку учнів початкових класів на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Розроблені й підібрані нами ігри були використані у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 3-х класах школи № 4 м. Глухова під час педагогічних практик. Результати магістерського дослідження можуть бути використані вчителями початкових класів у процесі їхньої практичної діяльності, студентами і викладачами педагогічних закладів вищої освіти.

**Структура магістерської роботи:** робота складається з титульного аркуша, змісту, вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури та додатків.

# **РОЗДІЛ 1. НАУКОВО-ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР З МЕТОЮ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»**

## **1.1. Сутність освітнього процесу з інтегрованого курсу «Я досліджую світ» в початковій школі**

Впровадження в освітній процес початкової школи інтегрованого курсу «Я досліджую світ» є однією з основних особливостей Нової української школи, оскільки він поєднує мовно-літературну, математичну, природничу, технологічну, інформаційну, мистецьку, соціальну, здоров'язбережувальну, фізкультурну, громадську та історичну освітні галузі. У Державному стандарті початкової освіти чітко визначено мету та зальні вимоги до результатів освітніх галузей, які інтегруються в курсі «Я досліджую світ».

Згідно Державного стандарту початкової освіти інтегрований курс «Я досліджую світ» охоплює складники кількох освітніх галузей, тематичну основу яких становлять змістові лінії. Природнича освітня галузь охоплює такі змістові лінії: «Я пізнаю природу», «Я у природі», «Я у рукотворному світі»; соціальна та здоров'язбережувальна освітня галузь структурована за такими змістовими лініями «Безпека», «Здоров'я», «Добробут»; громадянська та історична освітня галузь представлена наступними змістовими лініями: «Я – Людина», «Я серед людей», «Моя культурна спадщина», «Моя шкільна і місцева громади», «Ми – громадяни України. Ми – європейці».

У процесі вивчення курсу в початковій школі в учнів формуються уявлення та поняття про цілісність світу; природне і соціальне оточення як середовище життєдіяльності людини, її належність до природи і суспільства; засвоюються емпіричні та узагальнені уявлення і поняття, які відображають основні властивості й закономірності реального світу, розширюють і впорядковують соціальний та пізнавальний досвід. Цей курс передбачає створення передумов

для усвідомленого сприймання і засвоєння соціальних та морально-правових норм, історичних, національно-культурних традицій українського народу [30].

Природознавча складова (об'єкти природи; рідний край; Україна) ознайомлює учнів із різноманітністю природи, господарською діяльністю населення, охороною і збереженням природи рідного краю, України, з системою цінностей у ставленні до природи, до людей, до самого себе; спрямовує практичну діяльність учнів, пов'язану з охороною та збереженням природних багатств.

Суспільствознавча складова ознайомлює учнів з такими цінностями як життя, здоров'я і безпека, українською державністю, історією, культурою, звичаями, традиціями, громадянським досвідом і демократичною поведінкою, правами і свободами, правилами взаємодії у соціумі та співжиття; визначає мотивацію до здорового способу життя і прагнення до добробуту, моделі поведінки у громадських місцях, відповідальне ставлення до своєї діяльності, уміння вирішувати різні життєві ситуації, реалізує соціокультурний розвиток молодших школярів.

Зміст програми, крім перелічених, містить культурологічні знання, й ті, що сприяють розвитку спостережливості, мислення дитини, уяви, пам'яті, самостійності, активності. Під час навчання здобувачів початкової освіти інтегрованого курсу «Я досліджую світ» педагогічна стратегія має бути спрямована на практико-орієнтовані активні методи навчання, оскільки відбулися зміни і щодо очікуваних результатів навчання, і в методиці викладання. Оскільки курс є інтегрованим, все, що в ньому вивчається, має формувати для учнів початкових класів єдину цілісну картину світу як природного, так і соціального. Неабияку роль в цьому відіграє текстова інформація, яка подається на уроках [66].

На інтегрованому уроці «Я досліджую світ» предметом вивчення виступають багатопланові об'єкти, які вивчаються в різних навчальних дисциплінах, використання міжпредметних зв'язків, які дають можливість розглянути однопланові об'єкти з різних сторін. Організації й реалізації поставлених завдань на уроці сприяє своєрідна структура, методи та прийоми,

які дають можливість гармонічно поєднати декілька навчальних дисциплін на одному уроці.

Під час підготовки до такого уроку вчитель повинен чітко визначити міжпредметні зв'язки, вирішити єдині педагогічні завдання навчання та розвитку засобами декількох предметів, в залежності від складності досліджуваного об'єкта та поєднати блоки знань з різних предметів, що підпорядковуються даній темі. За таких умов найбільш характерними є колективні види робіт, зміна ролі вчителя, партнерський стиль взаємовідносин.

Таким чином, навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» є складнішим, ніж традиційне предметне навчання, оскільки має сприяти формуванню світогляду дитячої особистості, обізнаності, здатності мислити і вирішувати життєві ситуації. Професійне поєднання традиційних методів навчання та використання нових засобів на уроках «Я досліджую світ» дасть вчителю можливість не лише сформувати пізнавальну активність, інтерес дітей до навчання, а й забезпечить комплексний підхід до реалізації різних освітніх галузей.

## **1.2. Психологічні особливості дітей молодшого шкільного віку**

Вступивши до школи в молодшому шкільному віці (з 6-7 до 10-11 років) дитина автоматично займає абсолютно нове місце в системі відносин людей: у неї з'являються постійні обов'язки, пов'язані з навчальною діяльністю.

Нова соціальна ситуація розвитку вимагає від дитини особливої діяльності - навчальної. Коли дитина приходить до школи, навчальної діяльності як такої ще немає, і вона повинна бути сформована у вигляді умінь вчитися. Саме це і є специфічним завданням молодшого шкільного віку. Головна трудність, яка зустрічається на шляху цього формування, - те, що мотив, з яким дитина приходить до школи, не пов'язаний з вмістом тієї діяльності, яку вона повинна виконувати в школі. Вона бажає виконувати соціально значиму й соціально оцінювану діяльність, а в школі необхідна пізнавальна мотивація [11].

Початок періоду йде корінням в кризу 6-7 років, коли дитина поєднує в собі риси дошкільного дитинства з особливостями школяра. У дошкільника є дві сфери соціальних відносин - «дитина - дорослий» і «дитина - діти». У школі виникає нова структура цих відносин. Система «дитина - дорослий» диференціюється на «дитина - вчитель» і «дитина - батьки».

Відношення «дитина - вчитель» виступає для дитини ставленням «дитина - суспільство» і починає визначати ставлення дитини до батьків і відносини з іншими дітьми. Якщо в сімейних взаєминах і в дитячому саду є асиметрія, то в школі у вчителя втілені вимоги суспільства, існує система однакових еталонів, однакових заходів для оцінки всіх і кожного. Дитина дуже чуйна до того, як вчитель ставиться до тих чи інших дітей: якщо він зауважує, що у вчителя є «улюбленці», то його ореол руйнується. У перший час діти прагнуть точно слідувати вказівкам вчителя; якщо вчитель по відношенню до правила допускає лояльність, то й правило руйнується зсередини. Дитина починає ставитися до іншої дитини з позиції того, як ця дитина відноситься до еталону, який вводить вчитель [13].

Специфіка навчання - у привласненні наукових знань. Основну частину змісту навчальної діяльності становлять наукові поняття, закони, загальні способи вирішення практичних завдань. Саме тому умови формування та здійснення навчальної діяльності створюються тільки в школі, а в інших видах діяльності засвоєння знань виступає як побічний продукт у вигляді життєвих понять. У грі, наприклад, дитина прагне краще виконати якусь роль, і засвоєння правил її виконання лише супроводжує основного прагнення. І тільки у навчальній діяльності засвоєння наукових знань і умінь, навичок виступає як основна мета і головний результат діяльності. Дитина під керівництвом вчителя починає оперувати науковими поняттями.

Навчальна діяльність здійснюватиметься впродовж усіх років навчання в школі, але тільки зараз, коли вона складається і формується, вона є ведучою.

Дошкільний і молодший шкільний вік розділяє, симптом утрати безпосередності який свідчить, що між бажанням щось зробити і самою діяльністю, виникає певний момент – з'ясування, що дасть, дитині, конкретна

діяльність. Цей симптом виявляється, як внутрішня організація в тому, який сенс може мати для малюка здійснення діяльності: задоволення чи не задоволення своїм місцем у стосунках із дорослими, іншими дітьми. Так у перше виникає емоційно-орієнтувальна основа вчинку.

Вже в шестирічному віці дитина набуває деяких навичок навчальної роботи. Вона без вагань залишає гру коли група готується до занять з малювання чи ліплення або виготовлення аплікації. Більш цілеспрямованим і повнішим стає сприймання у дітей цього віку. Дитина з власної ініціативи спостерігає за процесом: проростання рослин, доглядає за квітами. Вона порівняно легше запам'ятовує вірш і повторює текст для кращого запам'ятовування. завдяки цьому досконалішою стає пам'ять шестирічної дитини. Механічне запам'ятовування поступово змінюється довільним і свідомим. Вона вже практично володіє морфологічною будовою мови, інтуїтивно, відчуваючи помилки у мові, вона охоче їх виправляє. У шестирічної дитини помітно виявляється емоційно-вольова спрямованість у досягнення мети. Усе це створює важливі передумови для систематичного навчання в молодших класах [11].

Характерні особливості дітей молодшого шкільного віку:

1. У дітей цього віку достатньо розвинене мовлення.
2. Для них характерна пізнавальна активність.
3. У шестирічок переважає мимовільна увага, хоча вони можуть і довільно регулювати свою поведінку, зосереджувати увагу на тому, що їх приваблює.
4. Це час інтенсивного розвитку пам'яті.
5. Шестирічки – і реалісти, і фантазери. Їхня уява має велику варіативність та відіграє важливу роль.
6. Діти дуже довірливі. Мають почуття сорому, гордості. Їхня внутрішня позиція у ставленні до себе: “Я – хороший”.
7. Прагнення до позитивних взаємин із дорослими організовує поведінку дітей-шестирічок. Бажання заслужити схвалення дорослих і симпатію товаришів є одним із основних мотивів поведінки.
8. У шестирічок почуття переважають над розумом. Їхнє життя це

постійні хвилювання з кожного приводу.

9. Дітям цього віку не вистачає сили волі. Мотиви “хочу” і “потрібно” вступають у суперечність. Щоб зберегти гарні стосунки з дорослими, дитина інколи обманює.

10. Працездатність у шестирічок є невеликою, тому для них необхідно створити особливий режим праці і відпочинку, використовувати індивідуальний підхід, постійний медичний нагляд. Особливо негативно впливають на працездатність шестирічок шум і галас.

11. Діти з готовністю виконують вимоги вчителя. Тому потрібно, щоб педагогічний вплив був спрямований на виховання моральних якостей особистості дитини.

12. Адаптація до нових умов – складний період для малюків. Вони напружені психологічно і фізично.

13. За даними досліджень, для шестирічок із нормальним розвитком характерною є висока розумова активність. Проте майже у кожному класі зустрічаються діти із затримкою розумового розвитку. З ними необхідно багато працювати і не ототожнювати їх із категорією розумово відсталих дітей.

14. Шестирічки люблять веселитися і пустувати. Це їхній природний стан.

15. Є категорія дітей із невротизмом, неврозом, неврозом страху, неврозом нав'язливих станів, неврозом нетримання сечі (енурез), заїканням. Тільки особлива турбота вчителя, доброзичливий стиль спілкування з цими дітьми в колективі сприятиме попередженню та подоланню їхніх негативних психічних станів.

16. У цьому віці вже є лідери: справжні і неформальні. Вчителеві дуже важливо спрямувати дітей до справжнього лідера.

17. Звісно, велике значення для розвитку шестирічок має навчання, але особливе місце в їхньому житті посідає гра. Усвідомлену мету шестирічкам найлегше побачити у процесі гри, Ставлення до гри і правила гри є у цьому віці своєрідною школою соціальних відносин. Гра розвиває здібності дітей аналізувати свої дії, вчинки, мотиви, а також співвідносити їх з діями, вчинками

та мотивами інших людей [11].

Вступ дитини до школи – це різка зміна її життя і діяльності. Це принципово нова соціальна ситуація розвитку особистості. Перехід до шкільного життя пов'язаний зі зміною провідної діяльності з ігрової на навчальну.

Діти молодшого шкільного віку спершу надають перевагу навчанню як суспільно корисній діяльності взагалі, потім їх приваблюють окремі види навчальної роботи (читання, письмо, малювання), пізніше вони починають самостійно перетворювати конкретно-практичні завдання на навчально-теоретичні, цікавлячись внутрішнім змістом навчальної діяльності.

Початкова школа – важливий етап у житті школярів, оскільки саме в цей період відбувається перебудова свідомості дитини, її емоційної сфери, соціальна, психологічна і фізіологічна адаптація. Яку б роботу не виконував школяр, чи то розумова праця – опановування нових знань, чи психологічне навантаження – спілкування у великому і різноманітному колективі, – кожна із систем організму повинна відреагувати своїм напруженням. Чим більше напруження вимагається від кожної системи, тим більше ресурсів витрачає організм. Учитель повинен знати, що можливості дитячого організму не безмежні, а тривале напруження і пов'язані з ним утома й перевтома можуть призвести до порушення здоров'я.

В процесі навчальної діяльності розвиваються основні психологічні новоутворення молодшого шкільного віку: довільність психічних процесів, внутрішній план дій, уміння організувати навчальну діяльність, рефлексія.

Для молодших школярів характерним є й те, що передусім зберігається потреба у грі. Ігрова діяльність має велике значення для розвитку спонукальної сфери учня, в тому числі й для розвитку свідомого бажання вчитися. Важливим є: постійна зміна форм роботи задля збереження цікавості учнів. Властива дітям і потреба в русі, вона залишається такою сильною, як і в дошкільників. Часто вона заважає їм зосередитись на занятті. Стримуючи себе на уроці, вони нерідко проявляють особливу рухливість на перерві, що втомлює учнів і знижує працездатність на наступному занятті. Доцільним є застосування

фізкультхвилинок на уроках, ігрових форм навчання в колі з м'ячем, рольових ігор [13].

Особливо значущою для подальшого розвитку особистості молодшого школяра є потреба у зовнішніх враженнях. На початку навчання вона є головною рушійною силою розвитку.

У молодшому шкільному віці продовжують розвиватися основні пізнавальні властивості і процеси (сприймання, увага, пам'ять, уява, мислення і мовлення). На кінець 4 класу вони перетворюються на вищі психічні функції, яким властива довільність і опосередкованість. Цьому сприяють основні види діяльності дитини цього віку у школі і вдома: навчання, спілкування, гра, художня діяльність, праця тощо.

Сприймання школярів молодшого віку стає більш довільним, цілеспрямованим, категорійним процесом. Сприймаючи нові для них предмети і явища, учні прагнуть відносити їх до певної категорії об'єктів. Сприймання в дітей часто обмежується лише впізнанням і наступним називанням предмета. Сприйняття учнів 1-2 класів відрізняється слабкою диференціацією. В дітей необхідно розвивати сприймання форми предметів, а також кольору. Для того, щоб розвивалося сприйняття, слід вчити дітей виявляти істотні ознаки, властивості предметів і явищ [8].

В учнів молодшого шкільного віку, особливо у 1-2 класах, провідною залишається мимовільна увага, але вона ще нестійка, тому в навчальній діяльності мають чергуватися розумові заняття із заняттями зі складання схем, малювання, креслення. Встановлено, що увага школярів буває достатньо зосередженою і стійкою тоді, коли учні повністю зайняті роботою, коли ця робота потребує від них максимум розумової і рухової активності. Якщо учні розглядають предмети і при цьому мають можливість діяти з ними, то в такому випадку вони дуже уважні [7].

Великий вплив на увагу виявляють інтереси і потреби учнів. Те що приваблює дітей, ніби само по собі зосереджує увагу.

Особливо уважними діти бувають в процесі творчої діяльності, так як тут зливаються в одно мислення, чуття і воля.

Крім цього молодшим школярам ще важко розподіляти увагу між різними видами роботи, а також переключати швидко свою увагу з одного об'єкта на другий.

Розвиток пам'яті. У молодшому шкільному віці інтенсивно розвивається довільна пам'ять, хоча мимовільна теж активно використовується. Під впливом навчання формується логічна пам'ять, яка відіграє основну роль у набутті знань. У дітей цього віку також розвинута наочно-образна пам'ять. Вони краще запам'ятовують конкретні предмети, факти, події. До недоліків відноситься невміння правильно організувати процес запам'ятовування, невміння розбити матеріал для запам'ятовування на розділи чи підгрупи, виділяти опорні пункти для засвоєння, користуватися логічними схемами. У молодших школярів є потреба у дослівному запам'ятовуванні, що пов'язано з недостатнім розвитком мови. Здійснюючи індивідуальний підхід, учитель може стимулювати окремих учнів створювати "розумовий образ", який відрізняється яскравістю і краще запам'ятовується. Можна навчити учнів прийому відшукування інформації у пам'яті, створювати різноманітні сценарії для збереження запам'ятованого [6].

Розвиток уяви. Основна тенденція в розвитку уяви молодших школярів полягає в переходах від переважно репродуктивних її форм до творчої переробки уявлень, збільшується розмаїття сюжетів, створюються нові образи, з'являється здатність передбачати послідовні моменти. Зростає як вимогливість дитини до витворів її уяви, так і швидкість утворення образів фантазії. Під час навчання для виникнення образу необхідна опора на конкретний предмет (наприклад, опора на картинку при описі чи розповіді), далі розвивається опора на слово, яке є передумовою мисленого створення нового образу (написання твору за розповіддю вчителя, прочитаною книгою) [5].

Розвиток мислення. У дітей молодшого шкільного віку переважає наочно-образне мислення. Протягом цього віку формуються такі мисленнєві операції, як аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, узагальнення. Для їх розвитку слід використовувати унаочнення, роботу з картками, систематично давати завдання на групування наочних предметів, словесно означених об'єктів, розв'язування математичних задач [8].

Розвиток мовлення. В учнів початкових класів активно удосконалюються навички усного мовлення: розширюється словниковий запас внаслідок постійного спілкування з дорослими й однолітками, вони оволодівають все складнішими граматичними структурами. Важливо вчити дітей роздумувати вголос, словесно відтворювати думки і виражати в словах процес та отриманий результат розв'язування задач і виконання вправ.

Емоційна сфера. У психології молодший шкільний вік називають періодом афективного реагування, саме молодші школярі найбільшою мірою схильні до переживань. Якщо поведінка дошкільника наївна та безпосередня, відкрита та зрозуміла для оточуючих, то в молодшого школяра з'являється своє внутрішнє життя, і його поведінка вже не буде такою зрозумілою в усіх своїх проявах. Переживання школяра найчастіше непомітні для дорослого. А їх багато: це й страхи, і підвищена емоційна збудливість, і тривога, і занепокоєння. Все це може проявлятися в поганій дисципліні, упертості, відмові від виконання завдань, низькій успішності, навіть за наявності високого інтелекту. Але водночас для дітей характерний життєрадісний, бадьорий настрій, розвивається почуття симпатії, формуються моральні почуття: дружби, товариськості, обов'язку, гуманності [6].

Які ж завдання постають перед вчителем початкових класів?

Перш за все намагатися створювати сприятливі умови для інтелектуального, духовного, естетичного та фізичного розвитку учнів початкових класів шляхом упровадження ефективних технологій та методик навчання, контрольної-діагностичної діяльності.

Використовувати здоров'язбережувальні технології в навчально-виховному процесі.

Завжди враховувати індивідуальні особливості емоційно-вольової сфери учнів, тактовно, але постійно і неухильно, долати негативні вияви їх почуттів і поведінки.

Не забувати, що застосовуючи ігрові форми на уроках, ми спонукаємо в учнів інтерес до навчання та розвиток бажання вчитися.

І пам'ятати, що маленькі учні потребують від педагога тепла, підтримки, допомоги, розуміння, і він повинен зробити все, щоб діти отримували радість від власного успіху та навчання в цілому.

Отже, основні лінії розвитку в молодшому шкільному віці наступні.

Провідна діяльність у молодшому шкільному віці – навчальна. Основні потреби привносяться з періоду дошкільного дитинства, а саме:

- зберігається потреба у грі, особливість якої в цей період полягає в тому, що дитина може грати саму себе, прагнучи до позиції, що не вдається в реальності (наприклад, роль «хорошого» учня, якщо в дійсності все навпаки);

- зберігається потреба в русі, що часто заважає на уроках; отже, необхідно організувати у школі відпочинок молодших школярів, щоб на зміні вони «не вимотали» себе, наприклад, нестримною біганиною;

- як одна з провідних зберігається потреба в зовнішніх враженнях, що перетвориться в пізнавальну активність дитини;

- потреба у спілкуванні, безпосередньо пов'язана з навчальною діяльністю.

Як основну потребу в період початкового навчання виділяють потреба в суспільно значущій діяльності, якою і є навчання у школі.

Основні новоутворювання даного вікового періоду пов'язані з подальшим розвитком і вдосконаленням довільності дій, тобто самоконтролем, виникненням рефлексії та внутрішньої позиції.

Особливості мислення: переважає наочно-образне мислення з елементами абстракції; іде подальший розвиток внутрішнього плану дій; до кінця періоду доступне усвідомлення своїх власних розумових операцій, що надають допомогу в самоконтролі. Розвитку мислення сприяє міркування вголос.

Емоційна сфера: у цілому період молодшого шкільного віку – це період підвищеної емоційності, що трохи знижується до третього класу. У цьому віці дитина вже може усвідомлювати й контролювати свої емоційні стани, наприклад, хвилювання, гнів і т. п. (це, звичайно, не повний, а частковий контроль). У молодшому шкільному віці вже спостерігається досить чітка диференціація почуттів (естетичні, моральні, інтелектуальні й ін.). У цей же період для дітей характерні вразливість і сугестивність. Розвиваються вольові

якості дитини: довільність витримки (наприклад, дитина вже може підкорятись розпорядку), наполегливість. Основним джерелом емоцій є учбова та ігрова діяльність (успіхи і невдачі в учінні, взаємини в колективі, читання літератури, сприймання телепередач, фільмів, участь в іграх тощо).

Отже, психологічні новоутворення дітей молодшого шкільного віку:

1. Ведуча діяльність - гра і навчання;
2. Навчання змінює мотиви поведінки школярів;
3. Проходить психологічна перебудова особистості;
4. З'являється об'єктивна передумова для навчання в школі:
  - а) сформувалися пізнавальні інтереси;
  - б) з'явилася яскравість уяви;
  - в) є легкість і міцність наглядно-образної пам'яті;
  - г) починає розвиватися словесно-логічна пам'ять;
  - д) з'являється стійкість уваги;
  - е) збільшується словниковий запас, з'являються абстрактні поняття;
  - ж) з'являється здатність до елементарних мислительних операцій – аналізу та синтезу.

### **1.3. Інтелектуальний розвиток молодших школярів**

Інтелектуальні відмінності між людьми є не біологічною, а культурною проблемою, оскільки часто люди не знають, як розвинути свій інтелектуальний потенціал.

Інтелект — це розумові здібності людини, здатність орієнтуватись у навколишньому середовищі, адекватно його відображати, перетворювати, мислити, навчатися, пізнавати світ, переймати соціальний досвід; спроможність виконувати завдання, приймати рішення, розумно діяти, передбачати.

Розвиток інтелекту залежить від природних нахилів, можливостей мозку, а також соціальних чинників — активної діяльності та життєвого досвіду (людина використовує не більше ніж 5-10 % своїх інтелектуальних можливостей).

Сучасні дослідження свідчать, що інтелектуальний розвиток дитини потрібно стимулювати з моменту її народження, використовуючи цілеспрямовану систему виховання, оскільки швидкість розвитку інтелекту залежить саме від неї.

Структуру інтелекту складають такі психічні процеси, як увага, сприймання і запам'ятовування, мислення й мовлення.

Увага — психічний процес створення людиною на основі її попереднього досвіду образів, об'єктів, які вона безпосередньо не сприймає і не сприймала.

К. Д. Ушинський колись правильно зазначив, що увага це «ті двері, через які проходить все, що входить в душу людини із зовнішнього світу».

Добре розвинені властивості уваги та її організованність є тими чинниками, що безпосередньо визначають успішність навчання в молодшому шкільному віці. Як правило, успішні учні мають кращі показники розвитку уваги. Спеціальні дослідження показують, що різні властивості уваги роблять неоднаковий внесок в успішність навчання з різних шкільних предметів. Так, при засвоєнні математики провідна роль належить обсягу уваги, успішність засвоєння української мови пов'язана з розподілом уваги, а навчання читання - зі стійкістю уваги. Таким чином, розвиваючи різні властивості уваги, можна підвищити успішність школярів з різних навчальних предметів.

Однак складність полягає в тому, що різні властивості уваги розвиваються неоднаково. Найменших змін зазнає обсяг уваги (але навіть він різко — у 2 рази — збільшується впродовж молодшого шкільного віку). Тим часом такі властивості уваги, як розподіл, переключення та стійкість й потрібно в дитини тренувати.

Сприймання — психічний процес відображення в мозку людини предметів та явищ у цілому, в сукупності всіх їхніх якостей та властивостей при безпосередній дії на органи чуття.

Із сприйняття предметів і явищ навколишнього світу починається пізнання, тому сенсорні здібності є фундаментом розумового розвитку. Вважається, що дитина, яка приходить до школи, має добре розвинені процеси сприймання. Насправді ж їх формування незавершене, воно тільки розпочинається у

дошкільному віці. Тому у початкових класах обов'язково слід цілеспрямовано розвивати і вдосконалювати в учнів уміння бачити, спостерігати, уважно слухати, відтворювати, вправно діяти обома руками. Адже без точного і всебічного сприймання зовнішніх ознак і властивостей об'єктів (колір, форма, величина, опір матеріалу, розташування в просторі тощо) активне мислення молодшого школяра, пізнання внутрішніх властивостей предметів неможливе [6].

Пам'ять — це запам'ятовування, збереження і, згодом, відтворення людиною власного досвіду в актуальній ситуації. З її допомогою вона засвоює знання про навколишній світ і саму себе, оволодіває нормами поведінки, набуває різноманітні вміння і навички.

Удосконалення пам'яті в молодших школярів пов'язане насамперед з набуттям і таких способів і стратегій запам'ятовування, в основі яких лежать організація запам'ятовуваного матеріалу. Прийоми смислового запам'ятовування, логічна пам'ять вимагають спеціальних зусиль для свого формування. Основою логічної пам'яті є використання розумових процесів як опори, засобу запам'ятовування. Така пам'ять заснована на розумінні [6]. У зв'язку з цим доречно пригадати вислів Льва Толстого: «Знання лише тоді є знанням, коли воно набуто зусиллям думки, а не тільки пам'яттю».

Мислення — активна пізнавальна діяльність суб'єкта, що необхідна для його повноцінної орієнтації в навколишньому природному і соціальному середовищі.

Логічне мислення формується на основі наочно-образного і є вищою стадією мислення взагалі. Процес досягнення цієї стадії доволі тривалий і складний. Молодші школярі здатні оволодіти на елементарному рівні такими способами логічного мислення, як порівняння, узагальнення, класифікація, систематизація і змістове співвідношення.

Логічне мислення, будучи вищою мірою інтелектуальної діяльності дитини, проходить тривалий шлях розвитку. На ранніх етапах учень нагромаджує чуттєвий досвід і привчається розв'язувати практичним шляхом ряд конкретних, наочних завдань. Засвоюючи мовлення, він набуває можливості формулювати

завдання, ставити питання, будувати докази, розмірковувати і робити висновки. Дитина оволодіває поняттями і рядом розумових дій. Логічне мислення (вміння роздумувати) має велике значення не тільки для засвоєння навчальної програми, а й для уміння застосовувати ці знання в розв'язанні як стандартних, так і нестандартних завдань. У процесі шкільного навчання мислення дітей продовжує розвиватися, головною рисою його стає спрямованість на оволодіння знаннями основ наук [8].

К.Д. Ушинський стверджував, що дитина мислить образами, звуками, барвами. Дитяче мислення трактувалось (і трактується досі) як наочно - дійове і наочно-образне, а логічні форми розвиваються у дітей на більш пізніх етапах навчання. Таким чином, будучи за змістом наочно-дійовим і наочно-образним, мислення дітей опирається на практичні дії і в них реалізується.

Одне з найважливіших завдань шкільної програми - розвивати логічне мислення учнів. На відміну від практичного мислення, логічне мислення реалізується тільки словесним засобом. Так уже склалося в розвитку інтелекту людини, що вона має роздумувати, добирати і застосовувати до тієї чи іншої задачі відомі їй правила, прийоми, дії. Вона має порівнювати необхідні зв'язки, групувати різні і розрізняти подібні предмети. Це вкрай складна форма розумової діяльності, і перш, ніж дитина засвоїть її, вона припускається багатьох типових для школярів помилок. Вони виявляються в дитячих роздумах; і залежно від того, яке поняття засвоює дитина та як його використовує, складається характер побудови нею логічного судження.

Мовлення — реальний процес оперування мовою, процес індивідуального засвоєння понять, у результаті якого поняття можуть набувати різноманітного значення.

Часто доводиться чути нарікання: мовляв, у початкових класах учень вчився на «відмінно», а в середніх «з'їхав». Це відбувається тому, що передусім вчителі прагнули розвинути пам'ять дитини і менше уваги приділяли розвитку інших важливих компонентів пізнавальної сфери, таких, як відчуття, сприймання, уява, мислення. Тим часом лише за гармонійного їх розвитку школяр своєчасно опанує

прийоми, узагальнені способи дій, що зрештою й становить зміст навчальної діяльності.

Визначимо шляхи успішного інтелектуального розвитку молодших школярів.

Велике значення у формуванні особистості має інтелектуальна діяльність у процесі набування знань, осмислення явищ довколишнього життя, подолання труднощів суто інтелектуального характеру. Від характеру інтелектуальної праці в процесі навчання залежить активність інтелекту, а відтак і активність духовного життя учнів взагалі (тут навчання найтісніше дотикається виховання). Спостереження за уроками й іншими видами занять учнів молодших класів допомогло помітити й працювати над усуненням деяких недоліків у навчанні.

Найзначнішим з них є нагромадження знань без використання їх у практичному житті, включаючи й інтелектуальну працю, необхідну для подальшого духовного розвитку особистості. Думки, пов'язані з логічним аналізом фактів і явищ навколишнього світу, не викликають у душах учнів почуттів, переживань. Інтелектуальна праця учня зводиться, до того, щоб запам'ятовувати, нагромаджувати знання й відтворювати їх на вимогу вчителя. Все, що засвоює учень на уроці, йому треба зберегти в пам'яті. Таке навчання отупляє дитину, не вчить її самостійно мислити, послаблює її інтерес до предмету й власного духовного світу, зводить нанівець її допитливість, позбавляє її почуття радості пізнання — важливої інтелектуальної емоції. Багато фактів і явищ, над якими варто було б задуматися, лишаються поза увагою школяра тільки тому, що «це не вивчається». Отож коло фактів, подій, явищ, над якими треба лише думати, а не вивчати, не засвоювати, стає дуже вузьким. Отже, володіючи значним запасом знань, учень не вміє користуватися ними, його мислення стає пасивним, перестає бути джерелом духовного життя, що живить почуття і волю.

Надаючи великого значення активності думки учня як в інтелектуальній праці, так і в фізичній, треба прагнути усунути ці недоліки. Л.Виготський найкращим показником інтелекту вважав те, як люди засвоюють нове, а не рівень знань, який вони набули до певного часу.

У практиці навчально-виховної роботи слід додержуватися такого правила: знання, набуті учнем у процесі навчання, не повинні лишатися мертвим вантажем, зберігатися в пам'яті «про запас», для якоїсь майбутньої діяльності. Знання мають постійно розвиватися в процесі їх практичного застосування і тим самим розвивати мислення учня. Чим більший запас знань має школяр на певному ступені свого розвитку, тим активнішою і різнобічнішою має бути діяльність думки.

Дбаючи про розвиток інтелектуальних здібностей школярів, значна увага звертається не тільки на розв'язання проблем, але й на те, де можна знайти відповіді на поставлені запитання. Повноцінний розвиток інтелектуальних здібностей молодших школярів може забезпечити залучення учнів до наукового пошуку і використання отриманих знань на практиці [11].

Працюючи над розвитком інтелекту учнів молодших класів роботу треба організовувати у таких напрямках:

- створення творчої атмосфери у класі (повага думки кожної дитини);
- знання психологічних особливостей кожної дитини;
- постійне єднання традиційного і новаторського в роботі вчителя ;
- опір на практику, досвід.

Починати потрібно з формування в учнів поваги до висловлювань і думок інших, що створює почуття психологічного захисту. Дитина повинна бути впевненою, що вона здатна продукувати оригінальні, правильні ідеї, що її думка буде вислухана і почута. Тому у жодному разі не можна нав'язувати учням своєї думки чи думки автора прочитаного тексту, розглянутої картини, почутої мелодії. Творча атмосфера забезпечується широкими можливостями учня запитувати [13].

Результатом у такій роботі є здатність учнів створювати і розв'язувати проблемні питання, уміння придумувати оригінальні ідеї, приймати самостійні рішення.

Нам треба готувати до життя людей, які не тільки вміли і працювати, керувати машинами та механізмами, але й розумних творців праці, що вміють

глибоко й тонко мислити й почувати. Провідну роль у творенні, в цікавій, інтелектуально насиченій праці відіграє діяльний, активний розум.

У молодших класах в учнів формуються основні інтелектуальні уміння, необхідні для успішного оволодіння курсом середньої школи, розвиваються пізнавальні сили й здібності дітей, зміцнюються їхні уміння і навички самостійно засвоювати й осмислювати навчальний матеріал. Найважливішою умовою виховання цих якостей є підвищення пізнавальної активності дітей, розвиток у них пізнавальних інтересів.

Інтерес є могутнім засобом успішного навчання й виховання, необхідною умовою досягнення позитивних результатів інтелектуального розвитку учнів початкових класів.

Навчання є основою формування пізнавального інтересу, бо в процесі навчання, з одного боку, відбувається збагачення учнів новими знаннями, а з іншого боку, розвиваються можливості школяра, з допомогою чого він може самостійно і творчо не лише застосовувати і використовувати наявні знання, а й відтворювати нові, задовольняючи свою потребу в пізнанні, розвиваючи свій інтелектуальний розвиток. Учні оволодівають знаннями тоді, коли під керівництвом учителя активно з зацікавленням працюють над дидактичним матеріалом, підручником, наочними посібниками, додатковими повідомленнями. Результатом цього є оволодіння учнями розумовими діями і логічними операціями [13].

Наука і практика давно довели, якщо інтерес до знань у дітей з роками не згасає, а розвивається та зберігається впродовж усього життя. Для того, щоб дітям було цікаво вчитися, зовсім не обов'язково робити кожен урок розважально-захоплюючим, не потрібно вигадувати щось незвичайне. Секрет зацікавленості в успіхах дітей — щоденних, хоча б і незначних, а все ж успіхах. У їхньому почуванні зростання, у досягненні недосяжного. Вчора не вмів — сьогодні навчився. Ось у чому радість і щастя. Надати дітям можливість для самовираження цілеспрямованого й корисного.

Щоденне спостереження за шкільним життям молодших школярів переконало, що інтерес до навчання і всебічний розвиток дітей неможливі, якщо

в класі відсутній багатий інтелектуальний фон — постійний обмін знаннями, загальний потяг до них, цікаві і змістовні розмови між дітьми, між учителями та дітьми. Цей інтелектуальний фон значно помагає дітям обійтися без зубріння, сприяє їхньому процесу мислення пізнавальній активності — всебічному розвитку. Створити такий фон, на мою думку, найголовніше наше завдання. А це не так уже й легко. Не секрет, що багато хто з дітей не вміє думати, не знає радості раптового пробудження думки. Та думка дитини починає прискорено працювати, якщо вона потрапляє в несподівану ситуацію, де від неї чекають відповіді, дії. Василь Сухомлинський називав це «емоційним пробудженням розуму».

Сприяють створенню інтелектуального фону в класі зустрічі з цікавими людьми, екскурсії. Це спонукає дітей і вчителя до творчості, наслідування, викликає бажання спробувати себе в різних ролях.

Процес розвитку інтелектуальних здібностей учнів — тривалий і трудомісткий. Він не дає швидких результатів, але вкрай важливий для успішного навчання учнів і формування у них сучасного світосприймання. Його ефективність залежить від використання і вмілого поєднання різноманітних класичних і новаторських форм роботи, від володіння вчителем сучасними методами педагогіки, від уміння діагностувати рівень сформованості інтелектуальних здібностей. При цьому також важливо пам'ятати про індивідуальні та вікові особливості учнів [13].

Успіх навчальної діяльності учнів, їх інтелектуальний розвиток значною мірою залежать і від рівня сформованості в них таких навчальних умінь:

*Уміння читати.*

Характеризується виразністю, інтонацією, темпом, урахуванням жанру тексту і залежить від уміння учня охопити зором текст, який він читає. Слід домагатися, щоб учні усвідомлювали прочитаний текст.

*Уміння слухати.*

Передбачає вміння зосередитися на змісті розповіді, пояснення, лекції чи запитань учителя, відповідей на запитання учнів. Слухання має

супроводжуватись аналізом, умінням прорецензувати й оцінити прослухане повідомлення.

*Уміння усно формулювати і викладати свої думки.*

Йдеться про відповіді на запитання, переказування змісту прочитаного чи почутого, словесний опис картини, приладу, спостережуваного об'єкта, вміння поставити запитання до розповіді вчителя, прочитаного тексту та ін.

*Уміння писати.*

Передбачає оволодіння технікою письма та писемною мовою і полягає в умінні правильно списувати з дошки, з книжки, описувати побачене, писати під диктовку, написати твір на задану або на вільну тему, реферат, законспектувати прочитане тощо.

*Уміння працювати з книжкою.*

Це передусім уміння підібрати необхідну літературу за бібліографією, визначити її загальний зміст, використовувати різні форми запису прочитаного, вміння користуватися довідковою літературою, словниками, періодичними виданнями.

*Спеціальні уміння.*

Охоплюють уміння читати технічні креслення, карти, обчислювальні вміння з математики, уміння записувати числа, формули, користуватися словником під час вивчення іноземних мов та ін.

*Уміння культури розумової праці.*

До цих умінь відносять, зокрема, вміння дотримуватися раціонального режиму розумової праці, виконувати навчальні завдання акуратно, утримувати в належному порядку своє робоче місце. Учень повинен уміти чергувати розумову працю з відпочинком або з іншим видом діяльності. Регулярність у чергуванні праці й відпочинку, робота зі складним і легким матеріалом та ін. Виходячи із загальних правил, кожен учень розробляє власний стиль навчальної діяльності.

Окрім розглянутих умінь, самостійна навчальна діяльність передбачає також вироблення в учнів уміння зосереджено та уважно працювати, долати труднощі, розвивати увагу, мислення, пам'ять і використовувати різні її види

(логічну, моторну, зорову), вести спостереження і нотатки, володіти деякими раціональними способами інтелектуальних дій, контролювати себе.

Якщо з будь-яким напрямком виникають труднощі, проблеми, це означає, що інтелектуальний розвиток дитини відбувається однобічно. Отже, молодший шкільний вік є періодом інтенсивного психічного та особистісного розвитку, набуття інтелектуальних здібностей [11].

Процесу формування інтелектуальних вмінь у молодих школярів сприяє робота з різними типами завдань:

- дослідницькими (спостереженнями, дослідництво, підготовка експерименту, пошуки відповіді в науковій літературі, екскурсії з метою збирання матеріалу та ін.),
- порівняльними (від простіших до порівнянь, що виявляють подібність або відмінність понять, складних явищ);
- на впорядкування мислительних дій, використання алгоритмів або самостійне їх складання;
- пов'язані з аналізом і узагальненням ознак для виокремлення явища в новий клас чи вид [7].

Педагогічна теорія і практика свідчать, що знання, отримані механічно не можна використати з метою продукування нових знань у творчій діяльності. У зв'язку з цим тільки дослід, уміле спостереження, дослідження об'єктів у їх взаємозв'язку сприяє засвоєнню реальних фактів і розвиває здатність до самостійної думки.

4. Уміння вчитися - основа інтелектуальної діяльності молодших школярів. Надто складно передбачити майбутнє наших дітей, покладаючи на школу завдання забезпечити їх знаннями і вміннями на все життя. Нестабільність світу, інтенсивність соціально-економічних і технологічних змін зумовлюють потребу вчитися впродовж життя. Тому одне з найважливіших завдань – розвивати інтелектуальні здібності дітей, виховувати в них здатність до самонавчання.

Відомі американські педагоги Гордон Драйден і Джанет Вос пишуть: "На нашу думку, два предмети повинні сформувати основу шкільної освіти і бути в усіх курсах: навчання того, як вчитися і навчання того, як думати... Справжня

революція в навчанні полягає не лише в змісті шкільної системи. Вона полягає в навчанні того, як учитися, як думати, у вивченні нових методів, які ви можете використати для розв'язання будь-якої задачі, що виникає перед вами в будь-якому віці".

Дослідження шляхів розвитку молодших школярів у навчальній діяльності переконує, що такої мети можна досягти, якщо впливати на навчально-виховний процес системно. Треба навчити дітей самостійно вчитися, тобто розуміти і приймати мету діяльності, організовувати свою працю, уміти спілкуватись, вступати в діалог, користуватись мислительними вміннями, контролювати й оцінювати результати своєї праці, прагнути їх поліпшити.

У північних народів є простий і мудрий афоризм: «Якщо подарувати людині одну рибину, вона буде ситою один день. Якщо подарувати дві, буде ситою два дні. А якщо навчити ловити рибу – буде ситою все життя.» Так і в навчанні: скільки б у школяра не було предметних знань і вмінь, старанності, сумлінності – їх все одно буде замало для подальшого успішного навчання і розвитку. Прямі засоби формування в учнів умінь навчатися — використання систем розвивальних вправ і завдань багатофункціонального характеру.

*Перша група:* розвиток процесів сприймання, уяви, формування організаційних, логіко-мовленнєвих, загально-пізнавальних, оцінних і контрольних умінь та павичок.

*Друга група:* виконання учнями готових і самостійно створених конструктивних, фантазійних, творчих завдань засобами слова, образу, практичної дії.

*Третя група:* включення у навчальний процес завдань комплексного характеру, у яких провідна навчальна дія підживлюється, збагачується завдяки іншим (трудові дії — музичним і віршованим супроводом; словесні творчі роботи — одночасним сприйманням живопису; орфографічні вправи — музичним ритмом і т. ін.).

*Четверта група:* використання всіляких опор, алгоритмів, моделей (особливо тих, які створюються дітьми у співробітництві з учителем і

стимулюють їх самостійні міркування) і допомагають молодшим школярам переходити від конкретного до узагальнених способів дій.

Володіння умінням вчитися програмує індивідуальний досвід успішної праці учня, запобігає перевантаженню, сприяє пізнавальній активності, ініціативі, раціональному використанню часу і засобів учіння. Не менш важливо, що людина, яка звикла самостійно вчитися, не губиться в новій пізнавальній і життєвій ситуації, не зупиняється, якщо немає готових рішень, не чекає підказки, а самостійно шукає джерела інформації, шляхи розв'язання, бо уміння вчитися змінює стиль мислення і життя особистості.

Діагностуючи інтелектуальні здібностей учнів, потрібно визначити рівень спрямованості школяра на навчальну діяльність, готовність до самостійності, вольового напруження, досягнення успіху. Здібна дитина з яскраво вираженою спрямованістю на творчий підхід до улюбленої справи, зазвичай, виявляє при цьому підвищений інтелект [10].

Спостерігаючи за здібною дитиною, необхідно відзначати такі показники її поведінки у пізнавальній діяльності, як:

- 1) постійна допитливість: дитина ставить багато запитань різного рівня складності та вміє їх правильно формулювати;
- 2) систематичний прояв пізнавальної активності: прагнення до пошуку, оперативна готовність до відповіді, дослідницька допитливість;
- 3) глибока захопленість предметом пізнання та здатність до детального аналізу його ознак і функцій;
- 4) володіння великим запасом слів і прояв високої мовленнєвої продуктивності у контексті [10].

Вміє самостійно вчитися той учень, який:

- сам визначає мету діяльності або розуміє і приймає ту, яку ставить учитель;
- виявляє зацікавленість навчанням, докладає вольових зусиль;
- організовує свою працю для досягнення результату;
- добирає або знаходить потрібні знання, способи для розв'язання задачі;
- виконує у певній послідовності сенсорні, розумові або практичні дії, прийоми, операції;

- усвідомлює свою діяльність і прагне її удосконалити;
- володіє вміннями і навичками самоконтролю самооцінки [13].

Неабияке значення в оволодінні вмінням вчитися мають прийоми запам'ятовування. У молодших школярів, якщо їх не вчать розуміти, усвідомлювати матеріал, переважає дослівне запам'ятовування і відтворення.

Треба заохочувати дітей використовувати смислову пам'ять. Смислова пам'ять — це здатність до запам'ятовування і відтворення сутності матеріалу. Чим більше засвоює дитина різноманітних знань, умінь і навичок, тим важливішу роль відіграє саме смислова пам'ять. Якщо матеріал запам'ятовується осмислено, то можна запам'ятати у 4—8 разів більше і міцніше, ніж тоді, коли його механічно, неусвідомлено повторювати багато разів. Отже, найпершою умовою успішного запам'ятовування є розуміння того, що потрібно запам'ятати.

Дітей, особливо у 3—4 класах, необхідно навчати деяких прийомів смислового запам'ятовування. Це, передусім, смислове групування, користування планом, порівняння. При заучуванні віршів також доцільно спочатку визначити послідовність думок у змісті, а потім заучувати по строфах, якщо вірш невеликий. Такий вірш краще прочитати 2-3 рази весь, а потім відтворювати. Психологічні дослідження показують, що при дослівному запам'ятовуванні дітям легше заучувати текст не відразу, а розподіляючи цей процес у часі. Наприклад, прочитати вірш 5-6 разів, відтворити його, потім займатися іншими справами, ввечері знов прочитати вірш 2-3 рази і повторити, вранці проглянути його ще 1-2 рази.

Отже, і при смисловому, і при дослівному запам'ятовуванні навчального матеріалу важливо, щоб діти чітко зрозуміли матеріал, повторювали його усвідомлено і розподіляли заучування у часі. За таких умов запам'ятовування відбувається легше, а вивчене довше зберігається у пам'яті.

#### **1.4. Гра як засіб активізації інтелектуального розвитку – сутність і функції гри, класифікація ігор і їх характеристика**

На сьогоднішній день школі необхідна така організація діяльності, яка б забезпечувала розвиток особистісних здібностей кожного учня, творче ставлення до життя, впровадження різноманітних інноваційних освітніх програм, реалізацію принципу гуманного ставлення до дітей. Інакше кажучи, школа повинна розуміти особистісні здібності кожного учня та творче ставлення до життя. Однією з таких інноваційних технологій є ігрові технології. Їх використання в програмі початкової школи узгоджується з природними потребами дітей. Тому що гра за своєю природою є найважливішою формою в житті дитини. У дитинстві вільний розвиток особистості відбувається в грі. Також можна сказати, що гра є специфічною формою діяльності та саморозвитку дітей.

Початок вивчення теорії гри пов'язаний із такими іменами мислителів як Ф. Шіллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Розробляючи свої філософські, психологічні і, головним чином, естетичні погляди, вони поступово, тільки в деяких положеннях, торкались гри як одного із найрозповсюдженіших явищ дитячого життя [22, с. 69].

В емпіричній психології при вивченні гри, так як і при аналізі інших видів діяльності, переважав функціонально-аналітичний підхід. Одні дослідники (К. Ушинський, Дж. Селлі, К. Бюлер, В. Штерн) бачили в грі прояви відображення чи фантазії, приведені в рух різноманітними ефективними тенденціями; інші (А. Сікорський, Дж. Дьюї) пов'язували гру із розвитком мислення [22, с. 71].

Сучасна психологія визначає, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака. З грою людина не розлучається все життя, змінюються лише її мотиви, форми проведення, ступінь вияву почуттів та емоцій. Розробкою теорії дитячих ігор, з'ясування ролі, структури і значення гри для виховання і навчання дітей займалися психологи Ж. Піаже, Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін та ін. [63, с. 305].

Думки про значення гри для розвитку особистості можна знайти у працях видатних філософів, педагогів і психологів.

У своїх працях А. Леонтьєв дійшов висновку, що в процесі діяльності дитини виникає суперечливість між бурхливим розвитком потреби взаємодіяти з предметами, з одного боку, та способами реалізації цієї взаємодії - з іншого. Дитина прагне до певних дій, але при цьому не володіє тими операціями, які потрібно здійснювати відповідно до реальних предметних умов реалізації цих дій. Ця суперечливість може бути усунута лише в одному виді діяльності, а саме - у грі. Тільки в ігровій діяльності необхідні операції можуть бути замінені іншими операціями, а її предметні умови іншими предметними умовами, причому зміст самої дії зберігається.

На думку А.С. Макаренка, гра - це важливий виховний чинник у процесі становлення особистості. Гра - не лише забава, веселе проведення часу. Вона завжди вимагає діяльності дитини, а тому є своєрідною підготовкою до праці, школою, що виробляє навички спілкування, винахідливість, витримку, кмітливість. Ігри тільки здаються чимось необов'язковим в житті майбутнього громадянина, насправді ж вимагають максимальної енергії, розуму, самостійності, стаючи іноді достовірно напруженою працею, що веде через зусилля до задоволення. «Гра має важливе значення в житті дитини, - писав А.С. Макаренко. - Яка дитина в грі, такою багато в чому буде і в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається передусім в грі» [49, с. 108].

А.С. Макаренко вважав, що «дитячий колектив, що не грає, не буде справжнім дитячим колективом. Уява розвивається тільки в колективі, що обов'язково грає. І я, як педагог, повинен з ним трішки грати» [49, с. 109].

Спираючись на слова великого педагога, можна зробити висновок про те, що гра для дитини потрібна, тому що саме в ній отримують своє становлення і розвиток основні життєво необхідні психічні процеси і властивості.

В той же час гра - є дуже знайома і звична для дитини діяльність, в якій малюк відчуває себе комфортно і розкуто. І це дає величезну перевагу педагогам. За твердженням А.С. Макаренка гру необхідно включати в педагогічний процес, гра є одним з шляхів розвитку особистості дитини.

Н.К. Крупська справедливо підмітила, що «школа відводить занадто мало місця грі, відразу нав'язуючи дитині підхід до будь-якої діяльності методами дорослої людини. Вона недооцінює організаційну роль гри. Перехід від гри до серйозних занять занадто різкий, між вільною грою і регламентованими шкільними заняттями виходить нічим не заповнений розрив. Тут потрібні перехідні форми» [46, с. 65]. Такими і виступають дидактичні ігри і інші цікаві матеріали. Ця своєрідна форма навчальної діяльності з'являється вже в дошкільному віці.

У молодшому шкільному віці особливу роль відіграє саме дидактична гра, за допомогою якої здобуті дітьми знання закріплюються, стають переконанням. У дидактичних іграх розвивається мислення. Слід пам'ятати, що в таких іграх дітям часто доводиться оперувати уявленнями, бо самі предмети, явища, які вони бачили і вивчали раніше, є лише в їхній уяві. Оперуючи в іграх уявленнями про об'єкти і явища, діти наближаються до абстрактного мислення. Завдяки дидактичним іграм учні набувають початкових умінь і навичок розумової діяльності, що потрібні для навчання в школі.

В психологічному словнику гра – це довільна діяльність, яка відображає у специфічній умовно-узагальненій формі ставлення людини до світу, людей, до самої себе і має за мету самовираження індивіда, формування у нього певних типів соціальної поведінки та активізацію біологічних та інтелектуальних можливостей особистості.

У перші роки навчання молодші школярі особливо емоційно відносяться до вимог і правил школи. Отже, вже на початкових етапах шкільного життя необхідно створити таку ситуацію і такі умови, при яких дитині стане зрозуміло, що кількість і якість отриманих нею знань залежать від її власної активності. Гра, як звична діяльність у цьому віці, допомагає подолати скутість, сором'язливість і страх. Тому, на думку вчених, саме ігрові форми навчання найбільше сприяють адаптації дитини до нових умов і соціалізації молодшого школяра у шкільне середовище [25, с. 41].

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, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй у навколишній діяльності, в захопленні не помічає, що вчиться - пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності.

Ефективне навчання в початкових класах неможливе без пошуків нових шляхів активізації навчально - пізнавальної діяльності учнів. Учні мають не лише засвоїти визначену програмою систему знань, а й навчитися спостерігати об'єкти, явища, процеси, порівнювати їх, виявляти взаємозв'язок між поняттями, діями, величинами та їх відношеннями, навчитися формувати свої висновки.

Здобуті учнями міцні знання перетворюються в переконання тільки тоді, коли вони є результатом свідомої самостійної роботи думки. Тому учителю важливо застосовувати такі методичні прийоми, які б збуджували думку школярів, підводили їх до самостійних пошуків, висновків та узагальнень.

Отже, дидактична гра – саме той прийом, який має великий вплив на розвиток дитини в навчальному процесі школи. Вона сприяє освоєнню учбової діяльності, яка складається поступово і в якнайповнішому виді формується лише до кінця навчання в початковій школі. Урізноманітнення видів роботи із застосування гри на уроках сприяє гальмівним процесам мозку, розвиває пам'ять, відкриває перед дитиною ті радощі, які вона мала раніше. Гра допомагає активізувати навчально-пізнавальний процес, сприяє розвитку особистості молодшого школяра.

Ігри в навчанні – це спосіб зробити серйозну роботу цікавою. Вона виховує психологічну гнучкість, відкритість, комунікабельність, емоційність і вольовий вплив. Це важливий спосіб розвитку дитячої уяви, пізнавальних здібностей, особистості та емоційних аспектів, засіб збагачення думки, словникового запасу.

Ігри – це своєрідні іскри, які запалюють вогонь цікавості та інтересу, вимагаючи від учнів концентрації та використання своїх сильних сторін. Вона вміє організовувати життя своїх дітей і надавати їм сенс. Ігри є одним із найпотужніших інструментів освіти в руках суспільства. У грі розкриваються і розвиваються всі сторони особистості дитини, задовольняються багато інтелектуальних і емоційних потреб, формується характер. Використання ігрових технологій сприяє формуванню творчої особистості.

Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько–культурологічні та педагогічні підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого Аристотель, Платон, Я. Коменський, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, Г. Сковорода, Г. Спенсер, Ф. Шиллер; філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін.

Проблему ігрової діяльності молодшого школяра представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л. Виготський, О. Запорожець); культурологічній теорії гри (Й. Гейзинга); психологічній теорії діяльності (Л. Виготський, О. Леонтьєв, С. Рубінштейн); теорії навчально – пізнавальної діяльності (Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко); психологічній теорії ігрової діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв); теорії соціальної детермінованості ігрової діяльності (П. Блонський, Л. Венгер, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Запорожець); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н. Анікеєва, Л. Артемова, Л. Виготський, Р. Жуковська, О. Запорожець, Я. Коменський, В. Котирло, Н. Кудикіна, Г. Люблінська, В. Менджерицька, Н. Менчинська, С. Русова, В. Сухомлинський, А. Усова, К. Ушинський); педагогіці гри школярів, що будується на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш. Амонашвілі, Г. Балл, С. Русова, В. Сухомлинський).

Вчені виділяють такі види ігор: тематичні ігри, епізодичні ігри, рольові ігри, ділові ігри, імітаційні ігри, ігри-драматизації, творчі ігри. Основною

характеристикою творчої гри є наявність уявної ситуації, в якій дитина має можливість брати участь. У творчій грі діти створюють навколишню дійсність.

Гра повинна бути вільною, самостійною діяльністю дітей, здійснюваною за власною ініціативою. Ці ігри сприяють психологічній розрядці та свободі вираження особистого «Я». Рухливі та навчальні ігри розвивають почуття, оскільки діти вивчають цифри та розвивають мовлення. Складовими навчальної гри є певні навчальні цілі, правила, ігрові дії та навчальні завдання. Навчання ігор як форма ігрового навчання має сенс лише в тому випадку, якщо навчальне завдання приховано від дитини за веселими діями гри.

Тому навчання з використанням елементів гри ідеально підходить для розвитку творчості, оскільки саме в іграх (особливо сюжетно-рольових) розвиваються такі навички, як моделювання, порівняння, узагальнення, конкретизація, художнє навчання тощо. Ці навички є обов'язковими для творчості.

Крім того, ігри сприяють розвитку внутрішній свободі, без якої немає творчості. На основі ігрової діяльності дітей формується багато психологічних новоутворень. Найефективніше навчити дітей творчо мислити через гру, особливо розвиваючу.

Саме за допомогою ігрових занять ми можемо залучати пасивних учнів до систематичної розумової праці, дозволяючи дітям мати відчуття успіху та віру у власні сили. Багато розвиваючі ігри включають елемент змагання. Хтось виграв, хтось програв.

Ігри – один із найцікавіших видів діяльності людини, домінантна діяльність дошкільнят, засіб їх всебічного розвитку, важливий виховний метод, їх називають «супутниками дитинства» і відіграють важливу роль у життя не тільки дітей, а й дорослих. Дитяча гра - це діяльність, орієнтована на предметну і соціальну дійсність, у якій діти відображають свої інтелектуальні враження.

Суть навчальних ігор полягає у вирішенні пізнавальних завдань, поданих у цікавій формі. Саме вирішення пізнавальних завдань пов'язане з розумовою напругою і подоланням труднощів, що привчає дітей до розумової праці. Вивчаючи або уточнюючи той чи інший процесуальний матеріал у навчальних

іграх, діти вчаться спостерігати, порівнювати і класифікувати предмети за певними ознаками; вправляють пам'ять, увагу; вчаться використовувати чітку і точну термінологію, зв'язно говорити; описувати теми, називати свої поведінки та якості; демонстрація інтелекту та оригінальності. Ігрова діяльність є складним системним утворенням, структура якого охоплює мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольний та оцінний та результативний компоненти.

На нашу думку, найбільш актуальним питанням освітнього процесу у початковій школі є підвищення рівня активності учнів та підтримання постійної зацікавленості школярів у вивченні явищ природи. Адже активний учень здатний співпереживати та із турботою ставитися до природи.

В.О. Сухомлинський був прихильником того, щоб прекрасний світ природи, гри, казки, що існував перед дитиною до школи, не припиняв існувати перед нею, коли вона заходила до класу. Молодший школяр лише тоді насправді полюбить школу, клас, коли вчитель допоможе зберегти йому ті радості, які він мав у своєму ранньому віці.

Ігрові технології є однією з унікальних форм виховання, які дозволяють вчителю зробити цікавим та захоплюючим засвоєння основних базових моральних понять. Тому, якщо ми включимо освітній зміст до гри, то намагатимемося вирішити одну з основних проблем педагогіки — проблему формування активності молодших школярів у процесі навчальної діяльності.

Л. С. Виготський ще в 20-х роках минулого століття звернув увагу на зміну змісту дитячої гри. «...Уже давно виявлено, – пише Л. С. Виготський, – що гра не представляє з себе чогось випадкового, вона незмінно виникає на всіх стадіях культурного життя в найрізноманітніших народів і представляє фатальну і природну особливість людської природи. Ігри організують вищі форми поведінки, бувають пов'язані з роздільною здатністю досить складних завдань поведінки, вимагають від гри напруги, кмітливості і винахідливості, спільного і комбінованої дії самих різних здібностей і сил.

Гра настільки багатofункціональна, оригінальна, унікальна, її кордони настільки великі і прозорі, що дати їй певне чітке, лаконічне визначення, напевно, просто неможливо.

Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінням. Більшість ігор відрізняють наступні риси:

- вільна розвиваюча діяльність, що вживається лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не лише від результату (процедурне задоволення);

- творчий, значною мірою імпровізаційний, активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція («емоційне напруження»);

- наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку.

- На думку С. А. Шмакова, гра як феномен педагогічної культури виконує такі важливі функції:

- функція соціалізації. Гра – є сильний засіб включення дитини в систему суспільних відносин, засвоєння ним багатств культури.

Дедалі більше дискусій ведеться щодо діяльнісного підходу освіти. Абсолютно кожна активність людини може бути названа діяльністю. Людська активність тільки в тому випадку є діяльністю, якщо вона призводить до суттєвого перетворення ситуації, предмета, створення чогось нового у цьому перетворенні. Сучасне постіндустріальне суспільство ставить перед освітою нові завдання: його підсумком має стати не якийсь предметний результат, а дитина, яка буде успішною. В умовах особливу актуальність набуває проблема активізації навчальної діяльності,

- Функція міжнаціональної комунікації. Гра дозволяє дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей, оскільки «гри національні і в той же час інтернаціональні, міжнаціональні.

- Функція самореалізації дитини у грі як «полігоні людської практики». Гра дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити проєкт зняття конкретних життєвих труднощів у практиці дитини, з іншого – виявити недоліки досвіду.

- Комунікативна функція гри яскраво ілюструє той факт, що гра – діяльність комунікативна, що дозволяє дитині увійти в реальний контекст складних людських комунікацій.

- Діагностична функція гри надає можливість педагогові діагностувати різні прояви дитини (інтелектуальні, творчі, емоційні та ін.) У той же час гра – «поле самовираження», в якому дитина перевіряє свої сили, можливості у вільних діях, самовиражає і самостверджує себе.

- Терапевтична функція гри полягає у використанні гри як засобу подолання різних труднощів, що виникають у дитини в поведінці, спілкуванні, навчанні.

- Функція корекції – є внесення позитивних змін, доповнень до структури особистісних показників дитини. У грі цей процес відбувається природно, м'яко.

Крім вищенаведеного, необхідно наголосити і про виховну роль гри. Гра має значення і для формування дружного колективу, і для формування самостійності, позитивного відношення до праці, для виправлення деяких відхилень в поведінці окремих дітей і для багато чого іншого.

Отже, можемо зробити висновок, що навчальна діяльність, як і ігрова діяльність це початковий вид діяльності, що історично виділився з праці. Її виділення характеризується появою теоретичного знання, зміст якого лише у деякій частині проявляється у окремих практичних діях і яке, може бути повністю засвоєно у процесі оволодіння цими діями.

Суспільство потребує людей нової генерації. А тому є необхідність застосувати під час викладання шкільних предметів, зокрема інтегрованого курсу «Я досліджую світ» таких інноваційних технологій, які б збуджували творчість учнів, створювали атмосферу розкритості, емоційного піднесення.

У дитинстві вільний розвиток особистості відбувається в грі. В іграх за власними правилами діти почуваються по-справжньому вільними та реалізують життя за власним вибором. Зробити серйозні уроки цікавими для дітей — завдання початкової освіти. Одним із видів інноваційних технологій є ігрові

технології. Їх використання на уроках у початковій школі відповідає природним потребам дитини, адже за своєю природою гра – це найвластивіша форма життєдіяльності дітей.

Кожній здоровій дитині потрібна активність, і серйозна. З перших уроків дитину привчають любити свою різноманітну діяльність, виконувати будь-які дії, спілкуватися з однолітками і отримувати задоволення від виконання цієї діяльності.

Чим технологія ігрового навчання відрізняється від інших технологій:

- гра – добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;
- гра – ефективний засіб активізації. У грі легше долати труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- гра мотиваційна за своєю природою (щодо пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- гра дозволяє передавати знання, уміння, навички; □ гра багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
- гра – переважно колективна, групова змагальна форма роботи Суперником може бути як сам учень (переконання себе, покращення свого результату), так і інша особа;
- гра має кінцевий результат. Учасник заслуговує на приз: матеріальний, моральний (грамота, широке оголошення результату, заохочення), психологічний (самоствердження, самооцінка);
- гра має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [4].

Ігри поділяються:

за кількісним складом: індивідуальні, групові, парні;

за тривалістю проведення: ігри – мініатюри, ігри – епізоди, ігри – заняття;

за складністю;

за використовуваним матеріалом;

за характером і формою поведінки.

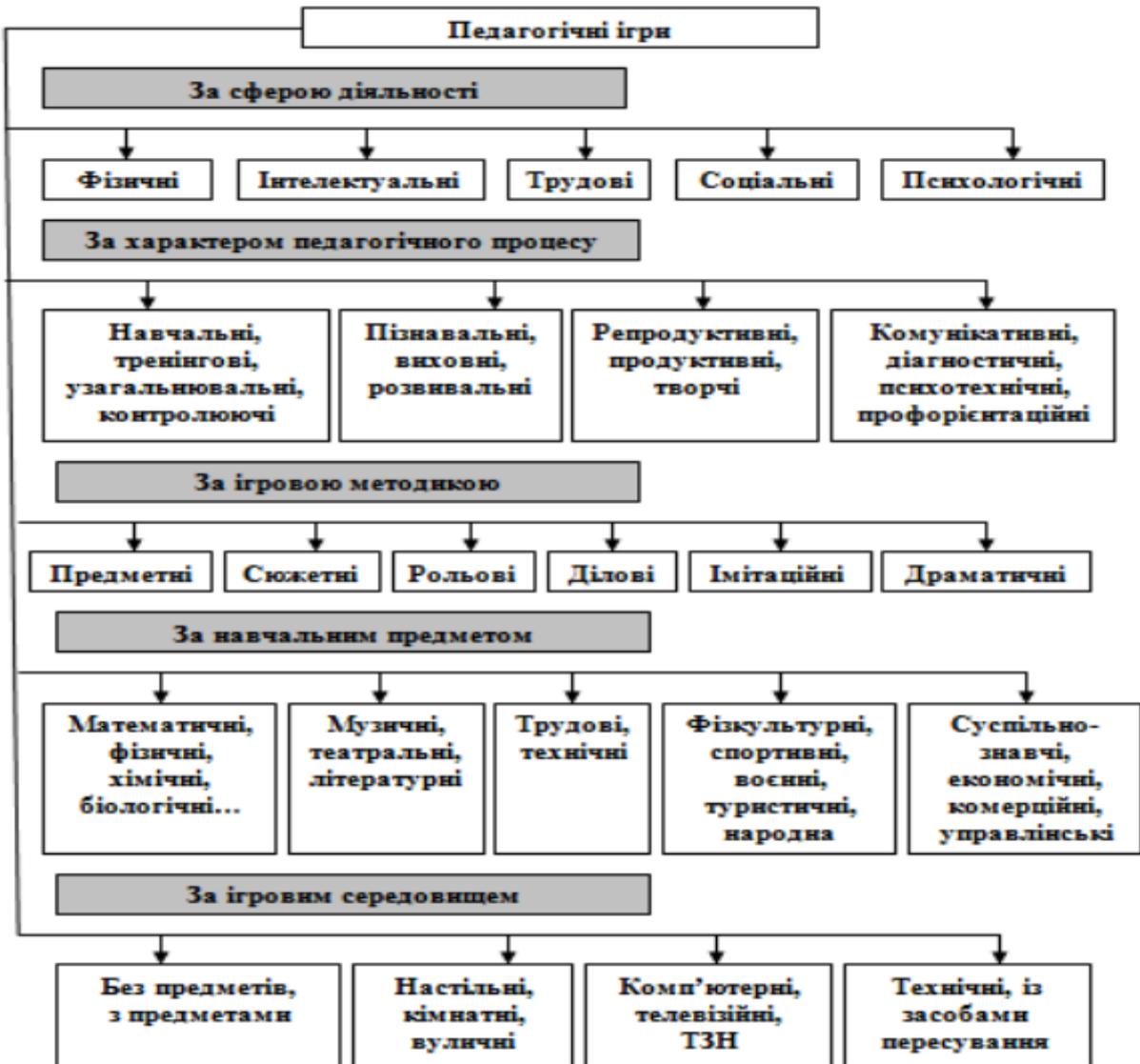


Рис. 1.1. Класифікація дидактичних ігор

Гра є невід'ємною частиною програми початкової школи. Цінність ігрової розвивально-виховної методики полягає в тісній взаємодії освітньої, розвиваючої та виховної функцій в ігровій діяльності. Підводячи підсумок, можна зробити висновок, що навчальна діяльність лише розвиватиме власні новоутворення, а всі покращення досягнень психологічного розвитку дошкільнят мають відбуватися через навчальні форми. Можна сказати, що навчальна діяльність виховує рефлексивну здатність молодших школярів, дає їм змогу відокремлювати відоме від невідомого, використовувати припущення про невідоме для з'ясування причин власної поведінки та поведінки інших.

## Висновки до першого розділу

На основі історичного аналізу встановлено, що у вітчизняній педагогіці інтерес до проблеми гри і її організації має давню традицію. Гра – це заняття, по-перше, не з обов'язку, а добровільне, за бажанням, що приносить радість, по-друге, ця радість безпосередня, вільна від розрахунку на винагороду, по-третє, гра не схожа на вчення, працю, мистецтво та інші серйозні сторони життя, але здатна багато в чому відтворювати, моделювати абсолютно будь-які з них, по-четверте, в грі створюється на час особливий, умовний світ, зі своїми законами.

Гра – це самостійний вид розвиваючої діяльності; найвільніша і природна форма прояву діяльності, в якій усвідомлюється навколишній світ, відкривається широкий простір для виявлення свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження; шлях пошуку дитиною в колективі товаришів, в суспільстві, людство, у Всесвіті; свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість; головна сфера спілкування дітей [19].

Найбільш важливі ознаки ігор: спонтанність, добровільний характер, непередбачуваність, колективність, наявність правил.

Розглянуто функції ігор: розважальна, видовищно-естетична, компенсаторна, ритуальна, але явно переважаючими є педагогічні функції - розвиваюча, пізнавальна, розважає, що діагностує, коригувальна та ін. Функції ігор у вихованні та розвитку підростаючого покоління: рухливі, художні, пізнавальні, предметно-трудова, самовизначення, соціально-морального спрямування, масової організації.

У житті існує величезна кількість самих різноманітних ігор. Складність їх класифікації полягає в тому, що вони, як і будь-яке явище культури зазнають серйозний вплив динаміки історичного процесу, ідеології різних соціальних груп. Класифікувати ігри - значить поєднати порядки ігор, супідрядних їх призначенням і складених на основі врахування принципів і загальних ознак і закономірних зв'язків між ними. Педагогічна класифікація ігор покликана стати орієнтиром в їх різноманітті, джерелом інформації про них.

Шкільні роки можуть надати значуще вплив у визначенні життєвих цінностей молодого покоління. Особливо учні в молодшому підлітковому віці відрізняються допитливістю, довірливістю, стрімкістю, романтичністю, здатні не тільки багато і швидко засвоювати нові, а й інтенсивно розвивати свої якості.

На сьогоднішній день школі необхідна така організація діяльності, яка б забезпечувала розвиток особистісних здібностей кожного учня, творче ставлення до життя, впровадження різноманітних інноваційних освітніх програм, реалізацію принципу гуманного ставлення до дітей. Інакше кажучи, школа повинна розуміти особистісні здібності кожного учня та творче ставлення до життя. Однією з таких інноваційних технологій є ігрові технології. Їх використання в програмі початкової школи узгоджується з природними потребами дітей. Тому що гра за своєю природою є найважливішою формою в житті дитини. У дитинстві вільний розвиток особистості відбувається в грі. Також можна сказати, що гра є специфічною формою діяльності та саморозвитку дітей.

Ігри в навчанні – це спосіб зробити серйозну роботу цікавою. Вона виховує психологічну гнучкість, відкритість, комунікабельність, емоційність і вольовий вплив. Це важливий спосіб розвитку дитячої уяви, пізнавальних здібностей, особистості та емоційних аспектів, засіб збагачення думки, словникового запасу.

## **РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ГРИ НА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ РОЗВИТОК УЧНІВ НА УРОКАХ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»**

### **2.1. Характеристика досвіду педагогів використання ігрової діяльності на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початкових класах**

З метою виявлення рівня знань учнів 3-х класів з інтегрованого курсу «Я досліджую світ» був проведений педагогічний експеримент, який складався із трьох послідовних етапів: констатувального, формувального, контрольного. Метою констатувального етапу було виявлення методів, які використовують вчителі початкових класів для підвищення інтелектуального розвитку учнів початкових класів у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ», виявлення наявного рівня знань учнів з цього курсу.

Для досягнення мети були поставлені завдання: проаналізувати навчальний посібник «Я досліджую світ» для 4 класу (автор І. Андрусенко), плани вчителя, провести бесіду з вчителями, розробити критерії і показники рівнів сформованості знань учнів про рідну природу та провести діагностування учнів з метою виявлення у них знань з інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Метою формувального етапу дослідження було розробка системи роботи з цілеспрямованого використання ігор у процесі навчання учнів експериментального класу інтегрованого курсу «Я досліджую світ» з метою підвищення їхнього інтелектуального розвитку. Метою контрольного етапу дослідження було перевірка ефективності розробленої системи роботи, тобто з'ясування як змінилися знання учнів з даного курсу, чи підвищились їх інтелектуальні здібності до його вивчення.

Першим кроком констатувального етапу дослідження був проведений аналіз навчального посібника «Я досліджую світ» за 4 клас авторок І. Андрусенко, Н. Котелянець, О. Агеєвої [2]. Зміст матеріалу розбитий на розділи: «Космічна подорож усесвітом», «План і карта», «Цікаві мандрівки материками й океанами». Кожний розділ розбитий на 4-5 тем. Вивчаючи перший

розділ учні дізнаються про планети сонячної системи, чому відбувається зміна дня і ночі на Землі, дізнаються про таємниці нашої Галактики. Під час вивчення першого розділу для формування мотивації до вивчення курсу авторки використовують проектну діяльність, а саме: учні складають проекти «Макет Сонячної системи», «Мандрівка всесвітом: ми – пасажери космічного корабля «Планета Земля», крім того, школярі конструюють макети космічних апаратів із готових форм. Така діяльність підвищує інтерес до вивчення інтегрованого курсу. При вивченні другого розділу посібника авторки також пропонують виконати проєкт «Моє місто». При вивченні третього розділу пропонується написання проєкту «Моя Україна – європейська держава». Матеріал третього розділу передбачає ознайомлення школярів з виготовленням паперових віночків, силуетних витинанок, янголяток тощо. Авторки використовують дослідницьку діяльність: учні визначають сторони горизонту, читають умовні позначення на плані та карті, досліджують властивості тіл, пропонують способи ощадливого використання природних багатств та охорони природи рідного краю. Отже, зміст посібника сприяє формуванню мотивації до вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» в учнів 3-х класів, але кількість методів, на нашу думку, можна збільшити.

Наступним кроком констатувального етапу дослідження нами були проаналізовані календарно-тематичні плани вчителів початкових класів з метою з'ясування засобів і методів формування мотивації до вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Аналіз планів показав, що вони складені відповідно до діючої програми і змісту посібника. Тобто, вчителі початкових класів з метою формування мотивації до вивчення даного курсу використовують проєктний, пошуково-дослідницький методи, поєднують навчальну діяльність з трудовою.

Із бесіди з вчителями, метою якої було з'ясування методів та засобів формування мотивації до вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ», ми дізналися, що на уроках вони використовують ігрові методи («Барон Мюнхаузен», для перевірки домашнього завдання – «Пінг Понг», «Коментатор» – для закріплення вивченої теми, «Незакінчене речення» – для виявлення набутих знань, «Мозковий штурм» – для вивчення нового матеріалу). Крім того,

вчителі пропонують школярам складати кросворди, описи подій, явищ тощо. Отже, аналіз календарно-тематичних планів вчителів, бесіда з ними показали, що педагоги ведуть роботу напрямку формування мотивації до вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Наступним кроком нашого дослідження було діагностування учнів 3-х класів ЗОШ № 4 м. Глухова Сумської області. Учні 3-А класу були взяті як контрольний клас, учні 3-Б класу – як експериментальний. Діагностування проводилося в онлайн режимі.

Вивчення практики використання ігор процесі з «Я досліджую світ» проводилося в школі № 4 м. Глухів. Нами було проведено спостереження 4-х уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ», які проводив учитель. Ні на одному з них не була застосована гра чи ігрова система. Основу методики уроку складало читання підручника і наступного його переказу та роботи над завданнями. При такому викладанні ми помітили значну пасивність дітей на уроці. В особистій бесіді з учителем ми з'ясували, що вчителька не завжди застосовує ігри на уроках.

Також ми провели анкетування вчителів початкових класів школи № 4.

Анкета включала в себе такі питання:

- Як ви розумієте, що таке гра?
- Чи вважаєте ви, що ігри потрібно застосовувати в навчальному процесі?
- Які види ігор ви застосовуєте в курсі «Навколишній світ» ?
- В які ігри найохочіше грають діти?
- Чи допомагають ігри розуміти дітям складний матеріал?
- Які можливості курсу «Навколишній світ» у застосуванні до нього ігор?
- Як ви підбираєте ігри для уроків? а) вони запропоновані в методичному посібнику в достатній кількості б) берете з різних книг в) складаєте самі

Аналіз змісту відповідей (приклади анкет з відповідями см. в додатку) показує, що вчителі позитивно оцінюють роль гри у розвитку учнів і застосовують їх в навчальному процесі по навколишнього світу. Однак їм доводиться затрачати багато часу на підбір і складання ігор, так як в методичному посібнику до комплекту (по якому працюють) навчальних ігор

недостатньо. Немає і спеціального посібника, де б була запропонована система ігор та їх проведення на уроці.

В ході констатуючого експерименту було проведено анкетування дітей з метою виявити ставлення до вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ»: всього анкет було 14, і кожна анкета включала в себе 7 питань:

1. Подобається тобі вчитися?

- Так - не дуже;

- ні - не знаю

2. Назви свій улюблений предмет (и).

3. Яка робота на уроках «Я досліджую світ» тобі найбільше подобається?

4. Якщо б ти був учителем, чого на уроках у тебе було б більше?

5. Чи подобаються тобі уроки «Я досліджую світ»?

- Так - не дуже;

- Ні - не знаю

6. Подобаються чи тобі цікаві ігри та вправи на уроках «Я досліджую світ»?

- Так - не дуже;

- Ні - не знаю

7. Якщо подобаються, то які?

Аналіз змісту відповідей учнів показав, що в улюблений предмет урок «Я досліджую світ» майже ніхто не відніс, улюблена робота на уроках «Я досліджую світ» – це екскурсія, і що цікаві ігри та вправи на уроках «Я досліджую світ» у них проводяться не так часто, як хотілося б.

Таким чином, вивчення практики використання ігор у викладанні «Я досліджую світ» показує, що цей вид діяльності дітей використовується неадекватно його значимості. Це можна пояснити відсутністю системного опису змісту навчальних ігор та недостатньою розробленістю методики їх застосування на уроках «Я досліджую світ».

У якості вихідних позицій для нашого дослідження приймаємо такі психолого-педагогічні ідеї про особливості молодшого шкільного віку у формуванні культури спілкування: у дітей формується відносно стійка система відносин до оточуючих і до самих себе, зростає інтерес до власної особистості,

прагнення розібратися в своїх якостях, вчинках, формується самооцінка; з'являються і стають істотними нові умови розвитку особистості, а саме - власні вимоги до себе, до своєї культури спілкування; в центрі уваги в цей період стають питання, пов'язані з нормами і правилами взаємовідносин між людьми. Складаються моральні погляди і оцінки; помітно проявляється прагнення до самостійності і незалежності, які, в силу різних обставин, може приносити "негативний характер" (грубість, впертість і т.д.); важливим чинником розвитку є колектив однолітків, значення колективних відносин, розташування до нього товаришів, їх оцінка його вчинків; важлива роль гри. Діти цього віку люблять рухливі, творчі, сюжетні ігри. В іграх і в житті їх приваблюють морально-психологічні якості: сміливість, рішучість, витримка, вірність одному. Гра допомагає дітям впоратися з переживаннями, занепокоєнням, страхом, невпевненістю в собі, скутістю у спілкуванні, нездатністю контролювати свої почуття і вчинки, які перешкоджають їх нормальному самопочуттю і спілкуванню з однолітками. Гра дає можливість кожному проявити себе, домагатися кращих результатів у всіх відносинах, тобто гра - для всіх і на благо всім.

Ретроспективний аналіз літератури про застосування ігор процесі показав, що гра як засіб цікавості навчання отримала широке визнання. До теперішнього часу достатньо серйозно обґрунтована дидактична і психологічна значимість ігор.

Дослідження вікових і психічних особливостей дитини показало, що застосування ігор процесі відповідає психології сприйняття дитиною навколишнього світу.

У сучасній теорії та практиці також приділяється увага грі. Однак проблема як і раніше зберігається, так як відсутні посібники з системним описом змісту ігор і докладна методика їх використання в навчальному процесі.

## **2.2. Опис процедури експериментальної методики взаємодії гри і навчання у процесі опанування молодшими школярами інтегрованим курсом «Я досліджую світ»**

Аналіз психолого-педагогічної літератури дає можливість зробити висновок, що особливості емоційного життя молодшого школяра визначають і специфіку діяльності дітей цього віку.

У вихованні дітей молодшого шкільного віку дуже важливо, щоб вони виражали своє емоційне ставлення до найбільш важливої у їх житті діяльності - навчання. Від творчості вчителя-вихователя залежить, щоб на своє навчання, здобуття знань дитина дивилася як на діяльність корисну, необхідну суспільству.

Школа – один з існуючих факторів прискореного соціально-економічного розвитку суспільства. В наш час школа шукає найбільш результативні методи навчання і виховання. Особливо гостро ця проблема стоїть перед початковою ланкою школи.

Як стверджує Артемова А.В., гра – це форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів [3, с. 92].

Гра належить до традиційних і визначених методів навчання і виховання школярів. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра, як метод навчання, організовує, розвиває учнів, розширює їхні можливості, виховує особистість.

Гра сприятливо діє на розвиток психічних процесів, нових видів розумової діяльності, засвоєння нових знань та умінь молодших школярів, тому що в грі поетапне відпрацювання розумових дій відбувається постійно і ненав'язливо [3, с. 83].

Важлива роль гри в розвитку психічних процесів дитини пояснюється тим, що вона допомагає дитині оволодіти доступними для неї засобами активного

відтворення, моделювання за допомогою зовнішніх, предметних дій такого змісту, яке за інших умов було б неможливим та не могло бути по-справжньому засвоєно.

Відомі педагоги стверджують, якщо спочатку учень зацікавиться грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі у грі. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітне вивчення рослинності за гербарними зразками стомлює дітей, виникає байдужість до навчання. Проте вивчення цих рослин у процесі гри «Хто швидше?» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети - в кожного виникає бажання перемогти, не відставати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він може, вміє, знає.

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.

Гра не лише створює позитивні емоції, а й сама потребує попереднього емоційного настрою учнів. Його можна створити штучно, наприклад, жартом. Якщо учні стомляться, пропозиція взяти участь у грі може викликати у них негативну реакцію.

Важливим засобом активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, розвитку їх самостійності і мислення являються дидактичні ігри.

Дидактичні ігри - це різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці набули визнання системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф. Фребель і М. Монтесорі, а для початкового навчання - Ж.-О. Декролі.

У сучасній початковій школі використовується два види ігор: ігри за правилами та творчі ігри (додатки Е, З, И, І).

Ці ігри в початковій школі можуть застосовуватися як у позаурочній, так і в урочній навчальній діяльності [63, с. 306].

Ігри, які застосовують на уроках у початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, уміння і навички, тренують сенсорні здібності тощо (додатки 3, И). Правильно побудовані цікаві ігри збагачують процес мислення позитивними почуттями, розвивають саморегуляцію, тренують вольові якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позиції навченості дитини, її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо учитель часто застосовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: «Мені подобається думати, дайте мені складніші завдання», тобто зароджується інтерес до розумової праці [63, с. 307].

У навчальному процесі ігрова діяльність залежно від мети має розгорнуте або епізодичне застосування:

- розгорнута ігрова діяльність ( урок-заняття за ігровим сюжетом, урок-казка);
- ігрове завдання для групової роботи;
- ігровий задум у проектній діяльності;
- ігровий прийом;
- ігрова ситуація;
- ігрова вправа.

Дидактичні ігри можуть:

- 1) бути у словесній формі;
- 2) поєднувати слово й практичні дії;
- 3) поєднувати слово й наочність;
- 4) поєднувати слово й реальні предмети;
- 5) відбуватися з використанням технічних засобів, зокрема комп'ютера.

Структурними складовими дидактичної гри є дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, правила гри, ігрові дії та підбиття підсумків.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування уявлень про природу, навколишнє середовище; розвиток ініціативи, кмітливості, здатності

виявляти вольові зусилля для досягнення поставленої мети, довільної уваги, зосередженості.

Ігровий задум - наступний структурний елемент дидактичної гри. Дидактичне завдання в грі свідомо маскується, воно постає перед дітьми у вигляді цікавого ігрового задуму. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність, кмітливість [63, с. 307].

На створення ігрової атмосфери істотно впливає ігровий початок. Він може бути у вигляді повідомлення, коли учитель називає гру та спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, або інтригуючим, цікавим, захопливим, таємничим.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання робить гру нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються учителем до її початку й мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім - спосіб його виконання.

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання, іграшок, геометричних фігур, природної сировини ( шишок, плодів, насіння, листків) тощо.

Ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму й водночас здійснення поставленого учителем завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії та захоплюючись ними, діти легко засвоюють закладений у грі навчальний і розвивальний зміст.

Підбиття підсумків гри у зв'язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей, які досягли найкращих результатів, зіставлення мети гри та здобутих даних тощо. При цьому слід

тактовно підтримати й інших учасників гри, розкрити перспективи їх зростання [63, с. 308].

Різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку. Проте, як показали дослідження психологів і педагогів, якщо гра використовується епізодично, вона не забезпечує стійкого позитивного ставлення молодших школярів до навчального процесу.

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 мовно-розумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. Обговорення повинно проходити у доброзичливій формі. Активність учнів - головний критерій ефективного проведення гри. 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.

Гру можна пропонувати на початку уроку (бесіда про погоду, повторення матеріалу, який буде опорою уроку; з'ясування і приведення в систему цінностей, набутих завдяки спостереженням навколишньої дійсності). Ігри, що пропонують на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Проте слід пам'ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відвертають їхню увагу від основної мети уроку. Адже діти в цьому віці ще не вміють керувати своїми емоціями, переключати увагу, зосереджуватись у потрібні моменти [3, с. 90].

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці «Я досліджую світ», починаючи з елементарних і поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і

навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

Слід віддавати перевагу таким дидактичним іграм, організація яких не потребує багато часу на приготування відповідного обладнання, у яких може бути задіяна значна кількість учнів класу. Це мають бути ігри, які містять легкі для запам'ятовування правила, передбачають швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Під час гри учитель має постійно контролювати діяльність учнів, виконання ними правил, спрямовувати гру за питаннями чи репліками та непомітно підтримувати дітей, підбадьорювати їх, запобігати виникненню можливих конфліктів між дітьми, не допускати помилкових дій тощо. В жодному разі учитель не повинен захоплюватися лише дидактичною метою гри, недооцінюючи її виховне значення. Жодне порушення правил не повинно залишатись поза увагою учителя. 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 (нечесність, несумлінне ставлення до обов'язків) на виробництві, в повсякденному житті тощо. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу.

Актуальність широкого застосування ігор під час навчально-виховного процесу підтверджується можливістю вирішення багатьох проблем і протиріч сучасної освіти. Завдання кожного учителя початкових класів - створити умови для всебічного розкриття і розвитку активної творчої особистості молодшого школяра. Тільки за умови відчуття учнем задоволення від творчості відбувається формування стійких пізнавальних потреб. Неодмінна умова психічного розвитку школяра – потреба і готовність діяти, і саме гра, інтегрована у навчально-пізнавальний процес, допомагає не тільки засвоїти навчальну інформацію, а й виявити активність, творчість [17, с. 19].

Розглядаючи значення ігор з точки зору психології та педагогіки, робимо висновок, що дидактична гра може бути і формою, і методом, і прийомом, і засобом підвищення ефективності навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Дидактична гра стимулює пізнавальну діяльність учнів, викликає позитивні емоції у ставленні до навчальної діяльності, її змісту, форм і методів здійснення, сприяє розвитку пізнавального інтересу [59, с. 6]. Відомо, що будь-які знання через гру засвоюються у 4-5 разів швидше, ніж у звичайному навчанні. Гра дає змогу легко привернути увагу дітей і тривалий час підтримувати в них інтерес до тих важливих і складних завдань, на яких у звичайних умовах зосередити їхню увагу не завжди вдається. Такі ігри спонукають дітей змалку міркувати самостійно, використовувати свою кмітливість, вміння уявити ситуацію і нестандартно її розв'язати.

Кожна дидактична гра складається з пізнавального і виховного змісту, ігрового завдання, ігрових дій, ігрових та інформаційних відношень. Пізнавальний і виховний зміст - те, чого вчитель бажає досягнути, заради чого організовує гру; він закладений в ігровому завданні. Використовуючи гру в занятті, учитель дбає про те, щоб основне дидактичне завдання гри відповідало навчальній меті уроку. Гра готує дітей до подолання труднощів у навчанні [59, с. 4].

На уроках «Я досліджую світ» можна застосовувати дидактичні ігри, що засновані на колективних, групових та індивідуальних формах роботи. Це формує у дітей відчуття успіху, бажання знаходити правильну відповідь не тільки заради себе і групи, з якою він виконує завдання, а й заради всього колективу. Саме це відчуття успіху у дитини допомагає вчителю досягти вищого рівня засвоєння матеріалу. Кожен повинен знати й усвідомлювати, що працює на кінцевий результат -- знання і уміння. Якщо результатом на уроці стає висока активність учнів та високий рівень засвоєння учнями поданого матеріалу, то це означає, що учителю вдалося досягти поставленої мети та виконати всі поставлені перед ним завдання.

Розвитку творчих здібностей, розв'язанню питань природничого характеру сприяють саме творчі сюжетно-рольові ігри («Відгадай, хто це?», «Намалюємо портрет звіра (птаха)»). Встановлено, що пізнавально-виховний елемент творчої гри досягається при дотриманні методики, де організація, розподіл ролей і підготовка до гри зберігають її неповторність, чарівність, дитячу

безпосередність, а також забезпечують знання про об'єкти гри, наближення її умов до реальних ситуацій [14, с. 523].

Дидактичні ігри спрямовані на поглиблення та удосконалення знань, умінь і навичок учнів. Це дає можливість застосовувати їх під час пояснення нового матеріалу, для його закріплення й повторення, перевірки засвоєного. У дидактичних іграх дитині приносить задоволення досягнення результату, подолання труднощів.

Отже, застосування дидактичних ігор у педагогічному процесі - сьогодні чи не найактуальніша проблема, адже учителі початкових класів прагнуть створити найефективніші умови для навчання, виховання і розвитку дітей молодшого шкільного віку. Розвиток творчого мислення - це одне із важливих завдань, яке покликана вирішувати початкова школа. Створення атмосфери довіри між учителем і учнем, позитивного ставлення, відвертості, підтримки та оптимізму, що заражає інших, наявність прикладу креативної поведінки, достатня свобода думки учнів - ось умови, що формують творчу особистість у цілому і творчі здібності зокрема.

На сьогодні освітній процес потребує такої організації, яка забезпечила б розвиток індивідуального та креативного підходу до кожного школяра, служила б впровадженню різних інноваційних навчальних програм, що реалізувала б принципи гуманного підходу до дітей тощо.

Початкова школа відіграє важливу роль у інтелектуальному розвитку дітей молодшого шкільного віку, тому що на даному етапі педагоги ставлять у пріоритет самостійність та нестандартність думки. Молодші школярі мають великий потенціал для розвитку всіх пізнавальних і психічних процесів.

До шляхів активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів належить використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі. Гра як метод навчання має давню історію. Вона широко застосовується в народній педагогіці.

В сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- метод навчання;
- окрема форма навчання;

- технологія позакласної роботи.

Дидактична гра природничого змісту спрямована на організацію засвоєння чи закріплення природничих знань та вмінь у процесі ігрової діяльності. Структура дидактичної гри передбачає наявність таких елементів: дидактичні та ігрові завдання, ігровий задум, правила, ігрові дії, навчальне виконання задачі, результат.

Визначення місця й ролі ігрової технології в навчальному процесі великою мірою залежить від розуміння вчителем функцій і класифікації дидактичних ігор.

Дидактичні ігри - це різновид ігор з правилами, що спеціально створюються педагогічною школою з метою навчання та виховання дітей. Дидактичні ігри спрямовані на вирішення конкретних завдань у навчанні дітей, але в той же час у них з'являється виховний та розвиваючий вплив ігрової діяльності.

Мета дидактичних ігор – формувати в учнів вміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Опанувати необхідні знання, вміння і навички, учень може тоді, коли він часто виявлятиме до них інтерес, і коли вчитель зумів зацікавити учнів. Правильний відбір ігор дозволяє використовувати їх у різних типах уроків: від вивчення нового матеріалу до уроків узагальнення і систематизації знань.

Дидактичні ігри розрізняються за навчальним змістом, пізнавальної діяльності дітей, ігрових дій і правил, організації та взаємовідносин дітей, за роллю викладача. Перелічені ознаки притаманні всім іграм, але в одних виразніше виступають одні, в інших - інші. У різних збірниках зазначено понад 500 дидактичних ігор, але чіткої класифікації ігор за видами немає. Можна уявити такі види дидактичних ігор:

- Ігри-подорожі.
- Ігри-доручення.
- Ігри-припущення.
- Ігри-загадки.
- Ігри-бесіди.

- Настільно-друковані.
- Словесні.
- Сюжетно-рольові.
- Предметні.
- Ігри-вправи.
- Ігри-змагання.
- Пізнавальні.
- Ігри з правилами.
- Колективні дидактичні ігри.
- Тривалі спільні ігри з однолітками [50].

Ігри розрізняють за формою проведення. Умовно можна назвати кілька типів дидактичних ігор, згрупованих за видом діяльності учнів:

- Ігри-подорожі.
- Ігри-доручення.
- Ігри-припущення.
- Ігри-загадки.
- Ігри-бесіди (ігри-діалоги).

Ігри-подорожі покликані більш наочно закріпити навчальний матеріал і надати школярам можливість налагодити стосунки. Це також активізує учнів молодших класів через цікаві ігрові сюжети, особисту участь учнів, їх словесну інформацію, переживання, емоції. Педагогічна мета цих ігор полягає в тому, щоб підсилити враження і звернути увагу дітей на те, що поруч вони не помічають.

Ігри-подорожі мають схожість із казкою, її розвитком, чудесами. Гра-подорож відбиває реальні факти чи події, звичайне розкриває через незвичайне, просте – через загадкове, важке – через переборне, необхідне – через цікаве. Все це відбувається в грі, в ігрових діях, стає близьким дитині, тішить її.

Мета гри-подорожі – посилити враження, надати пізнавальному змісту казкову незвичність, звернути увагу дітей на те, що знаходиться поруч, але не помічається ними.

Ігри-подорожі загострюють увагу, спостережливість, осмислення ігрових завдань, полегшують подолання труднощів та досягнення успіху. Ігри-подорожі завжди дещо романтичні. Саме це викликає інтерес та активну участь у розвитку сюжету гри, збагачення ігрових дій, прагнення опанувати правила гри та отримати результат: вирішити завдання, щось дізнатися, чогось навчитися. Роль педагога у грі складна, вимагає знань, готовності відповісти питання дітей, граючи із нею, вести процес навчання непомітно.

Ігри-подорожі. У грі можуть як повідомлятися нові для учнів відомості, так і перевірятися вже наявні знання. Гру-подорож зазвичай проводять після вивчення теми або кількох тем розділу з метою виявлення рівня знань учнів. Учасники подорожують пішки, на літаку, кораблі за певним маршрутом, що складається зі станцій. Такими станціями можуть бути природні об'єкти свого краю, історичні об'єкти (подорожі в минуле, подорож на «машині» часу) тощо. На кожній станції школярі виконують завдання, відповідають на запитання та отримують відповідні бали. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.

Гра-подорож - гра дії, думки, почуттів дитини, форма задоволення її потреб у знанні. У назві гри, у формулюванні ігрового завдання мають бути «звучні слова», що викликають інтерес дітей, активну ігрову діяльність. У гри-подорожі використовуються багато способів розкриття пізнавального змісту у поєднанні з ігровою діяльністю: постановка завдань, пояснення способів її вирішення, іноді розробка маршрутів подорожі, поетапне вирішення задач, радість від її вирішення. До складу гри-подорожі іноді входить пісня, загадки, подарунки та багато іншого.

Ігри-доручення мають ті ж структурні елементи, що і ігри-подорожі, але за змістом вони простіші і за тривалістю коротші. В їх основі лежать дії з предметами, іграшками, словесні доручення. Ігрове завдання та ігрові дії в них засновані на пропозиції щось зробити: «Допоможи Буратіно розставити правильно грибочки», «Перевір домашнє завдання у Незнайки». Ігри-доручення. Ці ігри включають дії з предметами, іграшками, словесні завдання. Ігрові завдання та ігрові дії побудовані на пропозиціях зробити щось:

«Допоможи кролику порахувати, скільки морквин у кошику?», «Допоможи Каті вибрати виклик пожежної». Гра-відгадування «Чи правильно вчинив Петя...?» або «Що б я зробив у цій ситуації...». Ігрові дії визначаються завданнями, що вимагають від учнів відповідних, передбачуваних дій з урахуванням заданих умов або спеціально створених ситуацій. Діти висувають свою гіпотезу, роблять твердження чи узагальнення і доводять їх. Ці ігри вимагають уміння зв'язувати знання з навколишнім середовищем і встановлювати причинно-наслідкові зв'язки. Вони також містять елемент змагання: «Який напрямок роботи впорається швидше?».

Ігри-припущення Що було б..? або "Що б я зробив...", "Ким би хотів бути і чому?", "Кого б вибрав у друзі?" та ін Іноді початком такої гри може послужити картинка.

Дидактичний зміст гри у тому, перед дітьми ставиться завдання й створюється ситуація, потребує осмислення наступної дії. Ігрове завдання закладено у самій назві "Що було б..?" або «Що б я зробив...». Ігрові дії визначаються завданням та вимагають від дітей доцільної передбачуваної дії відповідно до поставлених умов або створених обставин.

Діти висловлюють припущення, що констатують або узагальнено-доказові. Ці ігри вимагають уміння співвіднести знання з обставинами, встановлення причинних зв'язків. Вони містяться і змагальний елемент: «Хто швидше зрозуміє?».

Ігри-загадки. Виникнення загадок йде у далеке минуле. Загадки створювалися самим народом, входили в обряди, ритуали, включалися у свята. Вони використовувалися для перевірки знань, винахідливості. У цьому полягає очевидна педагогічна спрямованість і популярність загадок як розумної розваги.

В даний час загадки, загадування та відгадування розглядаються як вид навчальної гри. Основною ознакою загадки є хитромудрий опис, який потрібно розшифрувати (відгадати та довести). Опис це нерідко оформляється як питання чи закінчується ним. Головною особливістю загадок є логічне завдання. Такі ігри, як «Ігри-загадки», мають сенс, тому що загадки

створюються самим народом і є частиною обрядів, обрядів і включаються до свят. Вони використовуються для перевірки знань дітей, творчих здібностей і фактичних знань.

Способи побудови логічних завдань різні, але вони активізують розумову діяльність дитини. Дітям подобаються ігри-загадки. Необхідність порівнювати, пригадувати, думати, здогадуватися – приносить радість розумової праці. Розгадування загадок розвиває здатність до аналізу, узагальнення, формує вміння розмірковувати, робити висновки, висновки.

Ігри-бесіди (діалоги). В основі цієї гри лежить міжособистісне спілкування вчителя з учня, учнів з учителем та самих учнів один одним. Це спілкування має певний характер ігрового навчання та ігрової діяльності дітей. У гри-бесіди вчитель часто використовує роль відомого дітям персонажа і тим самим не тільки зберігає ігрове спілкування, а й посилює його радість, бажання повторити гру.

У гри-бесіди вихователь часто йде не від себе, а від близького дітям персонажа і тим самим не тільки зберігає ігрове спілкування, а й посилює його радість, бажання повторити гру. Проте гра-розмова таїть у собі небезпеку посилення прийомів прямого навчання.

Широко використовуються у самостійній діяльності дітей настільно-друкарські ігри. Це типу лото, мозаїка, доміно, парні та розрізні картинки, шашки, шахи, ігри - головоломки та ін.

Педагог дає зразки виконання дій, вказує на неправильне виконання їх окремими учасниками, показує при цьому зразки контролю за діями партнера. Такий настільний матеріал має велику наочність і барвистість, у процесі гри з яким дитина може активно діяти, залучати до спільних дій однолітків.

Настільно-друковані ігри різноманітні за видами: парні картинки, різні види лото, доміно. При їх використанні вирішуються різні завдання, що розвивають. Так, наприклад, гра, заснована на підборі картинок по парах. Учні об'єднують картинки як за зовнішніми ознаками, а й у сенсі. Підбір картинок за загальною ознакою – класифікація. Тут від учнів потрібно узагальнення, встановлення зв'язку між предметами.

Наприклад, у грі «Що росте у лісі?» Складання розрізних картинок спрямовано розвиток у дітей вміння з окремих частин становити цілий предмет, логічного мислення. Опис, розповідь по картинці з показом дій, рухів спрямовано розвиток промови, уяви, творчості молодших школярів.

Для того, щоб учасники відгадали, що намальовано на картинці, учень вдається до імітації рухів (наприклад, тварини, птиці і т.д.). У цих іграх формуються такі цінні якості дитині, як здатність до перетворення, до творчого пошуку у створенні необхідного образу.

Словесні ігри - ігри, що розвивають увагу, кмітливість, швидкість реакції, зв'язне мовлення. Потрібно називати по черзі, таким чином, гра перетворюється на змагання. Словесні ігри побудовані на словах та діях учасників. У таких іграх діти навчаються, спираючись на наявні уявлення про предмети, поглиблювати знання про них, тому що в цих іграх потрібно використовувати набуті раніше знання нових зв'язків, в нових обставинах. Діти самостійно вирішують різноманітні розумові завдання: описують предмети, виділяючи характерні ознаки; відгадують за описом; знаходять ознаки подібності та відмінності; групують предмети за різними властивостями, виховують бажання займатися розумовою працею.

Конкурс-аукціон. Учасники змагаються у кращому знанні будь-яких складових теми: «Хто більше знає назв...» тощо.

Рольові ігри. Значне емоційне навантаження несуть рольові ігри, у яких діти на основі власних вражень творчо відтворюють відносини у світі природи, людей, стосунки людини з природними або соціальними об'єктами. У процесі рольової гри уточнюються, поглиблюються і систематизуються раніше набуті дітьми знання, закріплюються вміння застосовувати їх як у навчальній, так і в життєвій ситуаціях. Слід пам'ятати, що рольові ігри, як правило, потребують серйозної підготовки і не можуть проводитися часто.

Сюжетна гра не займає багато часу, діти з цікавістю і увагою стежать і беруть участь у ній. Форма гри може бути колективною. Особливість сюжетної гри в тому, що учні виконують ролі, а самі ігри наповнені глибоким і цікавим змістом, відповідними завданнями, що озвучив учитель, і можуть

використовуватися для широкого кола інтересів, бажань, запитів, творчих прагнень учнів.

Конструктивні ігри пов'язані з моделюванням, проектуванням будь-яких природних, виробничих об'єктів, систем, територій.

Особливу групу утворюють ігри на природі, що проводяться під час екскурсій, прогулянок. У наш час з'явилися комп'ютерні дидактичні ігри.

Види ігор для дітей дуже різноманітні, але незважаючи на відмінності, всі види дидактичних ігор мають багато спільного. Їхній потенціал, що виховує, завжди залежить, по-перше, від змісту пізнавальної та моральної інформації, укладеної в тематиці гри; по-друге, від того, яким героям наслідують діти; по-третє, він забезпечується самим процесом гри як діяльності, яка потребує досягнення мети самостійного знаходження коштів, узгодження дії з партнерами, і, звичайно, встановлення доброзичливих відносин.

З найдавніших часів педагоги шукають способи найкращого навчання дітей. Ставиться завдання визначити такі методи і технології, щоб воно протікало швидко і якісно, з розумними витратами сил вчителів та учнів. Випробувано вже багато чого. Не залишилося жодного більш-менш очевидного шляху, по якому б не намагалися йти вчителі. Все найцінніше осіло в арсеналі наукової дидактики, практичне завдання якої - вказати вчителям найбільш раціональні шляхи якнайшвидшого набуття знань, умінь, навичок, вироблені попередніми поколіннями вчителів.

Аналіз психолого-педагогічної, методичної літератури, багаторічного досвіду вчителів початкової ланки освіти, апробація в школах і колективах дозволили нам виділити наступні основні педагогічні умови використання ігор:

1) включення у зміст освіти ігор з урахуванням регіонального компоненту (наприклад, введення факультативу з вивчення народних ігор);

2) роль педагога, його особиста зацікавленість, його впевненість, азарт, знання ігор, стиль товариського спілкування вчителя і учня;

3) поки дитина що не награться в повній мірі в той або інакший сюжет, гра не може використовуватися як засіб навчання дітей;

4) застосування ігор як засобу діагностики особистості і подальшої корекції освітньої діяльності.

Принципи, на яких ґрунтується дидактична гра, мають багато спільного з основними принципами навчання в школі.

В.І Логінова відносить до цих принципів:

- принцип розвивального навчання;
- принцип навчання, що виховує;
- принцип доступності навчання;
- принцип системності й послідовності;
- принцип свідомості і активності дітей у засвоєнні й застосуванні знань;
- принцип індивідуального підходу до дітей.

До перерахованих вище принципів В.І Логінова, розглядаючи навчання як принцип всебічного розвитку особистості дитини, додає принцип міцності знань, який розглядається як зв'язок навчання з повсякденним життям і діяльністю дітей (грою, працею), тобто як необхідність вправи дітей у застосуванні отриманих знань на практиці, а також обліку індивідуальних і вікових особливостей. З одного боку, в грі проявляється культура поведінки, культура спілкування, виховані в дітей поза грою. З іншого боку, цікавий зміст ігор, відображення колективної праці, шляхетних вчинків, сприяє розвитку дружніх почуттів, гра згуртовує дітей.

Така єдність ігрових і реальних відносин допомагає створити виховну спрямованість поведінки дітей. Таким чином, дитина, опановуючи навички навчальної діяльності у формі гри, освоює і основні способи виконання навчальних завдань [25]. Представлені принципи є основою для визначення освітнього змісту, який повинен засвоїти школяр.

У процесі дидактичної гри передбачається вирішення наступних завдань:

- збагачення чуттєво-емоційного досвіду шляхом освоєння дітьми системних знань;
- розвиток мислення дитини в плані усвідомлення себе і свого місця в світі природи і людей;

- розвиток загальної культури дитини, що включає мовну культуру, культуру спілкування в різних умовах.

У сучасних роботах розглядаються різні форми дидактичних ігор, пов'язані з даними позиційними моделями і підрозділяються відповідно на три типи:

1. Пряме знайомство дітей із засобами і способами пізнання або відображення навколишньої дійсності.

2. Передача інформації від дітей - дорослим, коли діти діють самостійно, а дорослий спостерігає за їх діяльністю.

3. Рівноправний пошук дорослими і дітьми як суб'єктами діяльності рішення проблеми в ході спостереження, обговорення або експериментування.

Доцільне поєднання ігрової та трудової діяльності в освітньому процесі набуває особливого значення в духовному розвитку дітей молодшого шкільного віку, відокремлення якої від гри відбувається поступово і являє собою підсумок природного розвитку ігрової діяльності дітей.

Проведення дидактичних ігор має деякі особливості. Насамперед це стосується темпу гри. Уповільнений чи надмірно швидкий темп знижує інтерес до гри, швидко втомлює дітей. Словесна дидактична гра, що супроводжується подачею дітям м'яча, може відбуватися у потрібному темпі. За час передачі м'яча від вчителя до дитини має бути готова відповідь на поставлене завдання. Він має бути коротким, що прискорює темп, скорочує очікування дітей, які бажають взяти участь у грі.

Напружена розумова діяльність швидко втомлює дітей. Тому тривалість словесних дидактичних ігор має бути не більше 8-10 хвилин. Але й у цей час потрібні паузи, які знімають у дітей розумову напругу.

Будь-яке засіб, навіть найдосконаліше, можна використовувати на благо і на шкоду. І навіть благі наміри не забезпечують корисності застосування засобів: потрібні ще знання та вміння використовувати засіб відповідним чином, щоб його застосування приносило безумовну користь. Точно так само використання гри у вихованні вимагає дотримання деяких правил. Сформульовані вони настільки послідовно і обґрунтовано, що і в наш час представляють не стільки історичний, скільки практичний інтерес:

1. Ігри повинні бути такого роду, щоб грають звикли дивитися на них як на щось подібне, а не як на якусь справу.

2. Гра повинна сприяти здоров'ю тіла не менш, ніж пожвавленню духу.

3. Гра не повинна загрожувати небезпекою для життя, здоров'я, пристойності.

4. Ігри повинні служити передоднем для речей серйозних.

5. Гра повинна закінчуватися раніше, ніж набридне.

6. Ігри повинні проходити під наглядом вихователя.

7. При строгому дотриманні цих умов гра стає серйозною справою, тобто розвитком здоров'я, або відпочинком для розуму, або підготовкою для життєвої діяльності, або всім цим одночасно.

Вивчення сучасної педагогічної літератури про гру дозволяє сформулювати такі вимоги, які вихователь, вчитель обов'язково повинні враховувати при організації дитячих ігор на уроках та в позаурочний час [52].

1. Вільне та добровільне включення дітей у гру: не нав'язування гри, а залучення до неї дітей.

2. Діти повинні добре розуміти сенс і зміст гри, її правила, ідею кожної ігрової ролі.

3. Сенс ігрових дій повинна збігатися зі змістом і змістом поведінки в реальних ситуаціях з тим, щоб основний сенс ігрових дій переносився в реальну життєдіяльність.

4. У грі повинні керуватися прийнятими в суспільстві нормами моральності, заснованими на гуманізмі, загальнолюдських цінностях.

5. У грі не повинно принижуватися гідність її учасників, у тому числі і тих, хто програв.

6. Гра повинна позитивно впливати на розвиток емоційно-вольової, інтелектуальної й раціонально-фізичної сфер її учасників.

7. Гру потрібно організовувати й направляти, при необхідності стримувати, але не придушувати, забезпечувати кожному учасникові можливість прояву ініціативи.

8. У підлітковому й особливо в старших класах необхідно спонукати учнів до аналізу проведеної гри, до зіставлення імітації з відповідною областю реального світу, надавати допомогу у встановленні зв'язку змісту гри зі змістом практичної життєвої діяльності або зі змістом навчального курсу.

9. Ігри не повинні бути надмірно виховними й зайво дидактичними: їх зміст не повинен бути нав'язливо повчальним і не повинно містити занадто багато інформації.

10. Не слід залучати дітей до зайво азартні ігри, в ігри на гроші і речі, в небезпечні для здоров'я і життя.

Гра в житті людини має колосальне значення і особливо велика її роль у житті дітей. Чим молодша дитина, тим більшу вихователю но-розвиваючу значущість в його житті мають ігри. З віком на зміну ігор приходять більш серйозні заняття і праця. Однак і тут гра не зникає повністю: справі - час, потісі - час, але і цю годину нерідко означає дуже багато, і нехтувати їм не слід. Найважливіше завдання сучасної школи, по-перше, поєднувати формування індивідуальності й особистості дитини, по-друге, безпосередньо сприяти збереженню культурної спадщини нації, її відродження і подальшого розвитку, по-третє, формувати сьгоднішні критерії культури спілкування в учнів засобами народної педагогіки [18].

Дидактична гра – дієвий засіб активізації розумової діяльності учнів. Гра – великий простір у подальшій праці для педагогічних спостережень і роздумів.

Ігрові технології як вид педагогічних технологій – це сукупність прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра характеризується тим, що вона спрямована на досягнення мети навчання та виховання, на конкретний педагогічний результат. Ігрова форма занять та позаурочних заходів створюється за допомогою ігрових прийомів та ситуацій, що виступають як спонукання, стимулювання до різних видів діяльності. Говорячи, про ігри як про спосіб активізації навчальної діяльності у молодших школярів на уроках «Я досліджую світ», то вони мають бути спрямовані на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому

складається та вдосконалюється керування поведінкою, формуються соціальні відносини між людьми, відбувається обмін інформацією, досвідом.

До ігрових технологій також відноситься дидактична гра. Історично цей вид діяльності дітей, полягає у відтворенні дій дорослих та відносин між ними та спрямований на орієнтування та пізнання предметної та соціокультурної дійсності. Така гра є одним із засобів фізичного, розумового та морального виховання дітей. Ігрові технології у нашому дослідженні ми розглядаємо як ефективний засіб активізації навчальної діяльності у молодших школярів.

Для I циклу навчання визначено адаптаційно-ігровий тип навчання. Тому на уроках «Я досліджую світ» широко використовуються ігрові технології. Гра - теж діяльність, але стосовно освітнього процесу діяльність дуже специфічна. Гра визначається як «непродуктивна діяльність, мотив якої не в її результатах, а в самому процесі».

Навчальні результати гри (знання, уміння) виступають побічним продуктом ігрової діяльності школярів і цілком залежать від закладеного в неї навчального змісту. Навчальна мета тут визначається й утримується винятково вчителем. Мета школяра зовсім не навчальна, ця мета - перемогти суперника або імітувати когось, перевтілитися в когось, побути артистом.

Ігрова діяльність має ту саму структуру, що й діяльність навчальна: ігрова мета і мотив (зіграти ту чи іншу роль, вибороти приз, перемогти) - ігрові дії (імітація діяльності дорослої людини, тварини або відповіді на запитання ведучого) – результат (схвалення вчителя, приз). Грою школярів в освітньому процесі керує вчитель. Мета вчителя - формування і розвиток тих чи інших знань, умінь, взаємин.

Гра здійснюється за правилами (приписами), за допомогою яких регулюється її хід. Ігри поділяють:

- за кількісним складом: індивідуальні, групові, колективні;
- за тривалістю проведення: ігри-мініатюри (3-5 хв), ігри-епізоди (5-10 хв), ігри-заняття (30-35 хв);
- за складністю - елементарні, які складаються з повторюваних ігрових дій, і складні, які містять комплекси елементарних ігор;

- за використовуваним матеріалом - предметні, настільно-друковані та словесні;
- за характером і формою поведінки - рухливі, сюжетно-рольові, предметно-маніпулятивні, конструктивно-будівельні, ігри-розваги;
- за способом проведення - комп'ютерні, імітаційно-моделюючі, інтелектуальні ігри та ін.

Ігри, що застосовуються в процесі вивчення навколишнього світу, можна впорядкувати за дидактичним навантаженням.

- ігри, які сприяють формуванню вміння класифікації;
- ігри, мета яких - перевірка правильності сформованих уявлень;
- ігри, спрямовані на виявлення природних зв'язків, сутності явищ;
- ігри, які сприяють формуванню умінь орієнтуватися на місцевості, користуватися картою.

На уроках в початкових класах рекомендуються такі види ігор:

- ігрові моменти - важливий засіб як для підсилення інтересу дітей до навчальної діяльності, розвитку мотивації учнів початкової школи дидактичні ігри;
- ігри-вправи – кросворди, ребуси, вікторини, сюжетно-рольові ігри, ігри із набором шести цеглинок LEGO.
- ігрова дискусія. Передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. ігри-драматизації;
- ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна життєва ситуація, створена в межах тієї чи іншої гри, з умовними, вигаданими, ігровими правилами, вправи–тренінги;
- рольова гра. Рольові ігри, на відміну від шкільних завдань, дозволяють учням вивільняти творчу енергію більш активним і доброзичливим способом. Вони є безпечною моделлю реальних життєвих ситуацій, з яких діти можуть багато чого довідатися про навколишній світ і про себе.
- дидактична гра – не самоціль, а засіб навчання і виховання. Мета дидактичних ігор - сформувати в учнів вміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Наприклад, гра «Що змінилося?» під час вивчення теми «Пори року» має на меті перевірити вміння помічати зміни, що відбулися, виявляти спостережливість, орієнтуватись у просторі. Гра «Хто це?» з теми «Рослини мого краю» - розвивати вміння дітей складати характеристику рослин, виділяти особливості їх зовнішнього вигляду і характеру.

У технології навчального процесу на основі гри виокремлюють чотири етапи:

1. Орієнтація. Учитель представляє досліджувану тему, дидактичне завдання, знайомить з основними уявленнями, які в ній використовуються, дає характеристику ігрових правил, імітації, загального ходу гри. (Правила гри - приписи, що встановлюють логічний порядок гри; через правила учитель доводить до дітей свої педагогічні вимоги, регулює хід гри).

2. Підготовка до проведення. Учитель складає сценарій на основі ігрових завдань, правил, ролей, ігрових дій і процедур, правил підрахунку балів. Іде розподіл між учасниками гри, проводиться пробний «прогін» гри в скороченому вигляді.

3. Проведення гри. Учитель організовує проведення самої гри, по ходу фіксує ігрові дії, роз'яснює складні ситуації.

4. Обговорення гри (підсумок). Учитель дає оглядову характеристику ходу гри. Обговорюються складнощі, які виникли. Педагог спонукає дітей до рефлексії - аналізу своїх власних дій, вчинків, мотивів, учить співвідносити їх з загальнолюдськими цінностями, а також з діями, вчинками, мотивами інших людей. Особлива увага приділяється порівнянню імітації з відповідними явищами реального світу.

Існують загальні вимоги до ходу гри: якщо гра вже почалася, ніхто не має права втручатися і змінювати її хід (поведінка учасників повинна коригуватися тільки при зміні мети гри). кожної гри гра буде змінювати мету Провести аналіз і обговорення, представити та оцінити результати (усно). Використання ігрових прийомів в інтегрованому курсі «Я досліджую світ» активізує увагу та підвищує інтерес до вивчення предмету.

Для того, аби діяльність на уроках була ефективною і давала гарні результати, потрібно нею керувати, дотримуючись певних вимог:

- Готовність учнів до участі в грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).

- Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

- Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.

- Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

- Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти і спрямовувати, оцінювати.

- Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Які умови забезпечують ефективність використання дидактичних ігор на уроці?

1. Відповідність гри дидактичним цілям уроку.

2. Різноманітність ігор за змістом і формами проведення. Треба передбачити кілька варіантів використання ігор, урахувавши:

- рівень пізнавальної діяльності (від репродуктивного пошуку аналогів до переносу знань і способів діяльності в нестандартну ситуацію і далі до творчості, до прогностичного пошуку, пов'язаного зі створенням принципово нового, завдяки зверненню до фантазії або найпростішого експериментального дослідження);

- рівень колективності (від індивідуальних ігор до групових і колективних);

- характер організації (від організації гри вчителем до самоорганізації).

3. Визначення місця дидактичної гри у структурі уроку, часу і методики її проведення.

4. Активна творча позиція кожного учасника гри. Потрібно так побудувати гру, щоб кожна дитина захотіла і змогла самовиразитися, продемонструвати свої знання, уміння та здібності.

5. Доступність і привабливість гри для дітей. Умови гри мають бути зрозумілі та доступні дітям, а мета - цікавою для них. Тільки в такому разі можна викликати в дітей гарний настрій, задоволення від вдалої відповіді.

6. Емоційність гри. Важливу роль відіграє зовнішнє оформлення гри, воно має бути барвистим і залежати від змісту гри. Особливе педагогічне навантаження несе елемент змагання між командами або окремими учасниками.

Гра «Виключіть зайве» має на меті розвиток уміння аналізувати, порівнювати, виключати;

«Кросворди» - перевірку знання термінів, понять;

«Загадки» - розвиток логічного мислення;

«Вікторини» - повторення, закріплення, узагальнення знань;

«Чомучка», «Графічний диктант» - перевірку знань;

«Озвуч картинку» - розвиток уяви, закріплення знання звуків у природі.

Використання цікавого матеріалу поживляє опитування, активізує розумову діяльність школярів.

Загадка - це короткий опис предмета або явища, часто в поетичній формі, який містить задачу у вигляді явного (прямого) або передбачуваного (прихованого) запитання. Застосування загадок на уроках «Я досліджую світ» викликає в дітей живий інтерес, тому вони активно беруть участь у ході уроку, завдяки чому розвивається мотивація навчання. Загадка може застосовуватися в будь-якій частині уроку.

Наприклад, гра «Живі букви» (дидактична гра з використанням загадок). Учні діляться на дві команди. Кожному гравцеві дається картка з однією з букв: А, В, Г, Е, І, К, Л, Н, О, П, Р, С, Ц, Ч, Я, яку прикріплюють на груди. Учитель читає загадку, а учні, відгадавши її, намагаються швидко встати в ряд так, щоб можна було прочитати слово-відгадку. Команда, яка швидше впоралася і склала

слово правильно, отримує бал. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів. Ця дидактична гра може містити загадки різної тематики.

Є загадки, у яких учень має відгадати об'єкт за двома, а то й за однією ознакою, відновити цілісний образ об'єкта чи явища

Учні відгадують і порівнюють, зіставляють різні й водночас у чомусь подібні предмети, виокремлюють схожі ознаки, згруповують їх по-новому і методом виключення помилкових відповідей через накопичення нових ознак знаходять відгадку. Такий аналіз розвиває здатність логічно мислити та міркувати в потрібній послідовності.

Специфічною і досить розповсюдженою формою роботи із загадками є розв'язування кросвордів. Кросворд - це гра-задача, у якій фігуру з клітинок потрібно заповнити літерами. Педагогічно виправданим є використання таких кросвордів, які складено на основі програмового матеріалу. Особливу цінність являють кросворди, що містять і краєзнавчий матеріал. Однак такі кросворди часто доводиться складати самому вчителю, оскільки методична література такого плану дуже обмежена.

Відносна складність використання кросвордів полягає у кресленні. Можна попередньо накреслити кросворд і написати текстове пояснення на дошці. Доцільнішим видається показ його проекції через епідіаскоп або кодоскоп. Досить ефективно використання трафарети з прорізами замість букв, який накладається на дошку. Такі заготовки дозволяють багаторазово використовувати ту саму сітку-решітку кросворду. Про майбутню роботу з кросвордами корисно попереджати учнів заздалегідь і просити їх відповідно повторити основний матеріал.

Підбираючи гру до уроку, потрібно керуватися змістом уроку та враховувати вікові особливості дітей та принципи побудови системи ігор: дидактичного, психологічного та суспільно-морального.

Використання дидактичних ігор у практиці початкової школи відіграє важливе значення. Ігрова діяльність - один із найбільш перспективних методів навчання. Вона використовується для розвитку творчого мислення учнів, формування практичних умінь та навичок, дає змогу стимулювати увагу і

підвищувати інтерес до завдань, активізувати сприймання навчального матеріалу.

Особливе місце у вихованні дітей займала гра у роботі В. Сухомлинського. Одним з основних умінь педагога, В. Сухомлинський вважав уміння проникнути в духовний світ дитини, а зробити це можна лише завдяки грі. «Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості»

Характерно, що у використанні ігрової діяльності в організації навчально-виховної роботи початкової школи вчителі спираються на досвід відомих вітчизняних педагогів. Зокрема, прикладом для багатьох вчителів є створена у Павлівській школі В. Сухомлинського кімната казок, яка має цілеспрямовано організоване ігрове матеріальне середовище.

У класних кімнатах багатьох шкіл організовано ігрові куточки, в яких зосереджені казкові персонажі - Мудра Сова, Хитра Лисиця, Хитрий Вовк, Ведмідь, Коза і семеро козенят, Гуси-Лебеді, Сірий Зайчик. Знайомі з дошкільного дитинства ігрові персонажі допомагають дітям звикнути до нового освітнього середовища. Казкове оформлення навчально-пізнавальної діяльності сприяє усвідомленню учнями взаємозв'язків між окремими частинами мови, забезпечує можливість первинного синтетичного та подальшого аналітичного ставлення до пізнавального змісту.

П. Копосов на підставі власного педагогічного досвіду робить висновок: ігрова діяльність посідає важливе місце в розвитку молодшого школяра протягом його навчання в школі. Включення в структуру уроків різноманітних ігор або їх елементів, сприяє активному, перетворюючому засвоєнню знань і способів їх здобуття, допомагає досягти значних результатів у навчанні дітей зазначеної вікової категорії [52].

Отже, гра є одним з найцікавіших видів людської діяльності, провідною діяльністю молодшого школяра, засобом його всебічного розвитку, важливим методом виховання. У грі активізуються психологічні процеси учасників ігрової діяльності: увага, запам'ятовування, інтерес, сприйняття і мислення.

Поняття «ігрові технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

На відміну від ігор взагалі педагогічна гра має суттєвою ознакою - чітко поставленою метою навчання і відповідними їй педагогічними результатами, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально - пізнавальної спрямованістю.

Гра має значення і для формування дружного колективу, і для формування самостійності, позитивного відношення до праці, для виправлення деяких відхилень в поведінці окремих дітей, і для багато чого іншого. У процесі ігрової діяльності в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Отже, гра, її організація – це ключ до організації виховання. У грі формується низка особливостей особистості дитини, вона являється своєрідною школою підготовки до праці.

Уроки «Я досліджую світ» цікаві для дітей завдяки своєму різноманіттю, оскільки предмет інтегрований, а для підтримки цього інтересу найбільш доцільно використовувати дидактичну гру. Такий педагогічний засіб, як дидактична гра, активізує розумові операції учнів, формує в них пізнавальний інтерес до набуття нових знань, змагальної діяльності та прагнення до перемоги, що сприяє формуванню стійкої навчальної мотивації у молодших школярів на уроках «Я досліджую світ».

Таблиця 2.1.

Педагогічні завдання дидактичних ігор для мотивації й активізації навчальної діяльності в учнів 3 класу під час уроків «Я досліджую світ»

<b>Назва гри</b>	<b>Завдання</b>	<b>Заплановані результати</b>
«Харчовий ланцюжок»	Формувати в дітей вміння взаємодіяти одне з одним. Розвивати в них можливість оцінити свої	Сформовано вміння домовлятися один з одним, вміння вести діалог (діалогічне

	переваги, діалогічну мову, вміння мислити логічно та швидкість реакції.	мовлення), логічне мислення.
«Секретна тварина»	Формувати вміння контролювати емоції, взаємодіяти у групі, вести діалог. Розвиток уваги, спостережливості, вміння з опису зображати предмет.	Сформовано вміння контролю емоцій, розрізнення їх та діалогічна мова.
«Ці різні квіти»	Закріпити фактичні знання дітей про кімнатні та дикорослі квіти. Розвинути пізнавальну активність дітей, вміння використовувати у роботі раніше отримані знання.	Сформовано такі вміння як: взаємодіяти у поставлених ситуаціях, навчилися слухати одне одного, працювати у парах.
«Товари- послуги»	Формувати в дітей віком вміння взаємодіяти друг з одним, формувати поняття про економіку, вміння досягати поставленої мети і поважати думку кожного.	Сформовано вміння ухвалення загального рішення, діалогічне мовлення, вміння досягати поставленої мети.
«По порядку»	Формувати вміння дітей класифікувати дні тижня та взаємодіяти у проблемно – пошукових ситуаціях	Сформовано вміння взаємодії у проблемно – пошукових ситуаціях, вміння домовлятися та йти на компроміс.
«12 місяців»	Сформувані міжособистісні відносини, вміння взаємодіяти, домовлятися (діалогічна мова), почуття	Частково сформовані міжособистісні відносини, проте, вміння взаємодіяти один з одним у поставлених ситуаціях ще

	відповідальності, закріпити уявлення учнів про пори року та їх послідовність.	потребують коригування
«Звідки лист? Неуважний листоноша»	Сформувати міжособистісні стосунки, вміння спілкуватися (комунікабельність), діалогічне мовлення, вміння розуміти один одного і чути. Сформувати уявлення учнів про живу природу різних континентів.	Сформовано міжособистісні стосунки, уміння спілкуватися, вести діалог (діалогічна мова).

Наша експериментальна методика включала в себе:

- ігри «Шифрувальники», «Феєрверк», «Незвична математика», «Вітражі», «Добре-погано», «Криголами», «Кола на воді», «Швидкісний поїзд», «Так — ні», «Що є що?», «Ще один», «Аукціон» та ін,

- завдання – пастки;

- вправи на розвиток різних типів пам'яті;

- вправи на розвиток різних типів уваги;

- вправи на розвиток різних типів мислення;

- розумова гімнастика;

- “конкурс ерудитів”;

- інтерактивні прийоми “Асоціативний кущ”, “Гронування”, “Карусель”, “Кубування”, “Сенкан”, «Прес», «Порушена послідовність»;

- вправа «Передбачення»: за словами з тексту; за допомогою ключових виразів; за прислів'ями чи приказками; за загадками; за твердженнями.

- методика взаємних запитань;

- взаємне навчання;

- дискусійна сітка;

- інтерв'ю;

- розробка серії уроків з «Я досліджую світ» з різними іграми для розвитку інтелектуальних здібностей молодших школярів, для розвитку умінь учнів застосовувати засвоєні знання і навички у реальних життєвих ситуаціях; для оволодіння учнями вмінням самостійно поповнювати свої знання, орієнтуватися у науковій інформації; для збагачення пізнавального і соціального досвіду школярів; для спрямування роботи на розвиток інтелектуальних сил учнів з метою прищеплення культури розумової праці; для забезпечення основ для подальшого інтелектуального розвитку дитини.

Наведемо опис деяких ігор.

«Харчовий ланцюжок» (групова)

Перед початком гри розподіліть між дітьми такі ролі: сонце (1 людина); трава (6 осіб); мишки (3 особи); лисиця (1 людина). Сонце бере в руки тарілку з печивом (12 штук) і передає "енергію" траві - по 2 печива кожній травинці. Одне печиво кожна травинка з'їдає — частина отриманої від сонця «енергії» витрачається для підтримки життєвих процесів самої рослини, а друге — передає мишкам. Таким чином, кожна мишка отримує також по два печива. Частина «енергії» (одне печиво) мишка витрачає, а частина (друге печиво) — віддає лисиці. Таким чином, у лисиці виявляється три печива. Частину «енергії» лисиця витрачає на себе, а частину, що залишилася, може передати тому, хто зможе з'їсти лисицю.

«12 місяців» (групова).

Потрібно картинки із зображенням природи та написами місяців (можна скористатися ілюстраціями з календарів природи). На дошці зображення природи в різні місяці. Діти розбиваються на дві команди. По черзі вони повинні швидко виходити до дошки вибирати картинку, яка символізує певний місяць і перемістити її на крило дошки. Виграє команда, яка швидко та правильно розставить усі 12 місяців.

«На галявині» (групова)

У дітей картинка із зображенням грибів, лісових дерев та тварин, які слугуватимуть підказками для визначення назви грибів. На партах картки – гриби. Робота у групах по 4 особи. На групу дається по 3-4 гриби. Діти повинні

знайти «свої» гриби на картинці та визначити, як вони називаються. На малюнку гриби розподілені таким чином, що під березою намальований підберезник, під осикою — підосичник, на пеньку — опеньки, там де «біжить лисиця» — лисички, поруч із їжачком — білі, окремо — мухомор, на самому видному місці — поганки.

"Жива - нежива" (індивідуальна)

Картки по 6-10 штук на людину, лист білого паперу формату А4 розділений вздовж на дві половини. У дітей картки із зображенням живої та неживої природи. Дітям дається завдання розподілити картки в такий спосіб, щоб у верхній частині листа були картинки із зображенням живої природи, а в нижній — неживої природи. Виготовляються картки із зображенням живої та неживої природи за варіантами, тобто, у дітей 1 та 2 варіанти картки не повинні збігатися. Перевіряються також за варіантами. Виграють ті діти, які правильно та швидко розподілять картки на аркуші.

«Вершки та корінці» (індивідуальна)

У дітей аркуші формату А4 (за кількістю дітей) на яких зображені наземна та підземна частини рослин. У два стовпчики намальовані в одному підземна частина рослини, а в іншому стовпчику наземна частина рослини. Дітям треба поєднати вершки з потрібними корінцями. Виграє той, хто швидко і правильно впорається із завданням.

Діти люблять ігри, добре знайомі, з задоволенням грають у них. Підтвердженням цьому можуть служити народні ігри правила яких дітям відомі: «Фарби», «Де ми були ми не скажемо, а що робили-покажемо», «Навпаки» та ін [3].

У кожній такій грі закладено інтерес до ігрових дій. Наприклад, у грі «Барви» потрібно вибрати який-небудь колір. Діти зазвичай вибирають улюблені і казкові кольори: золотий, срібний. Вибравши колір, дитина підходить до водить і на вухо шепоче йому назву фарби. «Скачи по доріжці на одній ніжці», - говорить ведучий того, хто назвав фарбу, якої немає серед гравців. Скільки тут цікавих для дітей ігрових дій! Тому-то діти завжди грають у такі ігри. Проблема процесу навчання полягає в тому, щоб діти самостійно

гнали, щоб у них такі ігри були завжди в запасі, щоб вони самі могли в міру свого розвитку організувати їх, бути не тільки учасниками та болівальниками, але і справедливими суддями.

Просуваючись далі в процесі навчання абсолютно необхідно ускладнювати гри доповнюючи їх все більшою кількістю правил, які б містили не тільки технічну спрямованість, але додавали нову фарбу естетики, відкривали образні поняття моральності, а в комплексі не дали згаснути дитячої інтересу до гри.

Тонкість полягає ще в тому, що дорослий (будь то педагог або батько) не повинен перевантажувати своєю присутністю емоційного простору, його управління грою має бути схоже на вітер, який дме вітрила в потрібному напрямку, а сам майже непомітний, в його атмосфері, крім формування самостійності, активності дітей, встановлюється довіра між ними і вихователем, взаєморозуміння, засноване на спільному переживанні, яке вони зазнали в процесі гри-це, складаючи сутність педагогічного співробітництва, повинні допомогти у вирішенні проблем процесу навчання.

На уроках в початковій школі нерідко використовуються такі ігри, як складання пропозицій з двох-трьох слів, мало пов'язаних за змістом; вираз думки іншими словами; придумування заголовків до тексту; перерахування синонімів, омонімів, слововиключень та ін. У сучасних умовах на уроках крім ігор-змагань і драматизації проводять ігри-імітації, що моделюють певні відносини реального світу [4].

При вивченні нового матеріалу на дидактичні ігри в початкових класах вносяться моменти творчості.

Ю.З. Гільбух описує уроки-ігри, характеризуючи їх такими позитивними якостями, як яскраво виражена мотивація діяльності, добровільність участі та підпорядкування правилам, заінтриговувати невизначеність результату і вища в порівнянні зі звичайними уроками навчальна, розвиваюча і виховна результативність. Автор поділяє їх на навчально-рольові та змагальні. Для перших характерно максимальне включення уяви. Вони поділяються на кілька видів:

- 1) з прийняттям учнями певних рольових функцій - масок;
- 2) з використанням казкового сюжету;
- 3) з фантазуванням;
- 4) ділові ігри - засновані на програнні не художніх, а професійних ролей; моделюються умови професійної діяльності [14].

Для використання всіх ігор у навчанні характерна загальна структура навчального процесу, що включає чотири етапи:

1. Орієнтація: учитель презентує тему, дає характеристику гри, загальний огляд її ходу і правил.
2. Підготовка до проведення: ознайомлення зі сценарієм, розподіл ролей, підготовка до їх виконання, забезпечення процедур керування грою.
3. Проведення гри: учитель стежить за ходом гри, контролює послідовність дій, надає необхідну допомогу, фіксує результати.
4. Обговорення гри: дається характеристика виконання дій, їхнього сприйняття учасниками, аналізуються позитивні й негативні сторони ходу гри, що виникли труднощі, обговорюються можливі шляхи вдосконалення гри, в тому числі зміни її правил.

В останні десятиліття повільно, але досить наполегливо в шкільну практику почали впроваджуватися комп'ютерні ігри. Однак навіть до комп'ютерних ігор якщо і не вводить їх у світ сучасних технологій, то хоча б показує характер відносин людини з технікою в суспільстві майбутнього.

Звичайно, будь-яка гра, в тому числі і використовувана на уроці з метою перевірки та закріплення знань, виховує, причому не в одному якомусь відношенні, а в багатьох. Однак є ігри, які організуються з учнями в позаурочний час з метою освоєння норм і правил поведінки, формування певного ставлення до морально-естетичних цінностей, політиці, праці та ін. Так, у початкових класах з дітьми розігрують рольові ігри за правилами поведінки в громадських місцях, інсценування домашніх свят, конкурси казок, частівок, національних ігор, проводять ігри - практикуми з освоєння "техніки" жестів, звернень, розмови по телефону і т.д.

З метою естетичного виховання використовують театральні ігри: ляльковий театр, драматизації казок, художніх творів.

В останні роки в нашій країні набувають поширення терапевтичні ігри, тобто ігри, організовані з метою лікування від психічних розладів, для компенсації недоліків спілкування і полегшення або навіть усунення деяких фізичних і фізіологічних аномалій. Їх ефективність у дошкільному та шкільному віці дуже велика. Використовуються вони і в роботі з дорослими. Проте особливо часто вони застосовуються в молодшому шкільному віці.

Заняття з ігротерапії проводить психотерапевт, але методичної та технікою ігрової терапії може опанувати і вчитель [16].

Перелічені педагогічні ігри спрямовані на підвищення активізації навчальної діяльності у молодшому шкільному віці. Проведені мною дидактичні ігри під час уроків «Я досліджую світ» показали, що їх застосування дозволило досягти запрограмованих результатів.

На підставі вищесказаного ми зробили висновок, що ігрові технології є однією з унікальних форм виховання, які дозволяють зробити навчання справою цікавою і захоплюючою.

За допомогою дидактичних ігор засвоєння основних базових знань під час уроків «Я досліджую світ» стає більш продуктивним. Тобто, якщо ми внесемо освітній факт до ігрової оболонки, то зможемо вирішити одну з головних проблем педагогіки — проблему активізації навчальної діяльності. Ігрові технології в нашому дослідженні ми розглядаємо як ефективний засіб активізації навчальної діяльності на уроках «Я досліджую світ», оскільки для молодшого школяра гра продовжує залишатися одним із провідних видів діяльності.

Використання екологічної казки на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» є одним із найпопулярніших методів.

Взагалі казку вважають однією з найдоступніших та найпривабливіших форм розкриття взаємозалежностей та взаємозв'язків у природному середовищі. Через казковий та захоплюючий сюжет дитина легше сприймає та засвоює екологічні знання, складні механізми взаємодії живих організмів між

собою та неживою природою. Будь-яка казка завжди викликає у молодших школярів особливе зацікавлення. Їм хочеться щоб рослини та тварини вміли розмовляти між собою, а також з дітьми. Враховуючи потреби та інтерес учнів вчителю слід намагатися у казкових сюжетах розкривати анатомічні, фізіологічні та екологічні особливості тварин і рослин, їх взаємозалежність один від одного, пояснювати в доступній мові екологічні проблеми, складні причинно-наслідкові зв'язки тощо. Казка виступає допоміжним засобом в екологічному вихованні молодших школярів. Мета екологічної казки – навчити дітей жити за законами природи, формувати відповідне ставлення до всього живого, спонукати до добрих справ, а також виховувати вміння піклуватися та охороняти навколишнє середовище. Розробка конспекту уроку інтегрованого курсу «Я досліджую світ» з використанням авторської казки представлено в Додатку .

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог: ігри мають відповідати навчальній програмі; ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними; відповідність гри віковим особливостям учнів; різноманітність ігор; залучення до ігор учнів усього класу [4].

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освіти розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість [3].

Отже, гра є одним з найцікавіших видів людської діяльності, однією з провідних для дитини молодшого шкільного віку, засобом його всебічного розвитку, важливим методом виховання. У грі активізуються психологічні процеси учасників ігрової діяльності: увага, запам'ятовування, інтерес, сприйняття і мислення. Гра сприяє полегшенню освітнього процесу, засвоєнню теоретичного матеріалу, оптимізує вправляння практичних умінь, покращує комунікацію і збагачує мовленнєвий запас учасників, підвищує інтерес, бажання і мотивацію до навчання.

### 2.3. Отримані результати та їх інтерпретація

Ігрова діяльність – це особлива сфера людської активності, в якій особистість не переслідує жодної іншої мети, крім отримання задоволення, задоволення від прояву фізичних і духовних сил. Дидактична гра дає можливість розвивати найрізноманітніші здібності дитини, її сприйняття, мовлення, увага.

Багато ігор із готовим змістом та правилами створюється нині педагогами. Ігри з правилами призначені для формування та розвитку певних якостей особистості дитини.

Досвід учителів початкових класів України свідчить про те, що дидактична гра є активним прийомом навчання на уроках природознавства.

Заслуговує на увагу досвід роботи учителя початкових класів школи № 4 Кириченко Т.В., яка вважає, що застосування дидактичних ігор на різних етапах уроку зміцнює знання і сприяє розвитку креативності учнів молодших класів. Вона представила свою методику застосування ігор на уроках, яка охоплює п'ять етапів:

#### 1. Місце гри на уроці:

- 1) гру можна починати на уроці, коли учні засвоїли мінімум матеріалу;
- 2) починаючи гру, учитель повинен усвідомлювати, які знання у дітей він закріплюватиме, які вміння та навички розвиватиме;
- 3) на якому етапі уроку потрібно проводити цю гру? Це залежить від її характеру і мети.

Спокійні ігри можливі на будь-якому етапі. Жваві - наприкінці уроку, оскільки школярі під час такої гри сильно збуджуються.

#### 2. Вибір гри для уроку.

Доступність гри для учнів певного віку, відповідність до їх потреб та інтересів. Гра повинна бути посильною, одночасно містити деякі труднощі, що потребують уваги, пам'яті. Усі дидактичні ігри містять мовленнєві дії, інколи з рухами, мімікою, використанням предметів, малюнків і т. ін.

#### 3. Організація гри.

Перед початком гри вчитель повідомляє, на якому матеріалі вона проводитиметься, попереджає про можливі труднощі. Він ставить завдання і пояснює правила гри. Демонструє зразок, як слід виконувати ігрові дії. Не можна починати гру, не переконавшись, що всі учні зрозуміли, які вимоги до них ставляться.

Учитель здійснює контроль за дотриманням правил гри, інколи за потреби призначає «контролерів».

#### 4. Проведення гри:

1) під час гри вчитель повинен проявляти максимум уваги, такту, доброзичливості до учнів;

2) особливу увагу слід приділяти збуджуваним і образливим дітям. Не варто змушувати виконувати творчі завдання, якщо дитина не бажає цього;

3) важливо дотримуватися темпу і ритму ведення гри;

4) неприпустимими під час гри є загальні дисциплінарні зауваження;

5) багато ігор проводять у вигляді змагання команд. У цьому випадку обирають капітанів команд, які контролюють правильність розв'язання, порядок. У кожній команді мають бути школярі з різною підготовкою.

#### 5. Підбиття підсумків гри.

Для гри на уроці відводять 5-8 хвилин. Наприкінці гри підбивають підсумки, оголошують переможців. Учитель нагадує, який матеріал необхідно повторити, щоб наступного разу здобути перемогу. Оголошення переможців має відбуватися без докорів і засуджень. Обов'язково слід пояснити, чому вчитель вважає команду переможцем [59, с. 5].

Також Т. В. Кириченко наголошує, що до застосування гри слід ставитися творчо. Учитель може змінити правила гри, урахувавши підготовленість учнів певного класу.

Як переконує практика, вчитель повинен знати методику застосування ігор на різних етапах уроку природознавства. Наводимо, як приклад, фрагмент уроку природознавства на етапі «Повідомлення теми і завдань уроку. Загальна мотивація».

#### 3.1. Гра «Скуштуй полунички»

Умови гри: спочатку розгадаємо кожне завдання кросворду через загадку і таким чином з'їдаємо всі полунички. Ключове слово кросворду підкаже нам тему уроку.

Давайте хором прочитаємо ключове слово «Комахи».

Отже, сьогодні на уроці ви дізнаєтесь, як зміни в неживій природі навесні впливають на стан і поведінку комах, ознайомитеся з особливостями їхнього існування та поглибите свої знання про комах нашої місцевості. Тема нашого уроку «Коли з'являються навесні комахи?»

Як бачимо, запропонована гра сприяла підвищенню пізнавальної активності учнів, підвела до нової теми та сприяла мотивації навчальної діяльності школярів.

Наступним прикладом покажемо застосування дидактичної гри на етапі «Засвоєння нових знань, умінь та навичок».

Гра «Незакінчені речення»

Умови гри: самостійно прочитайте статтю в підручнику на сторінці 154 під назвою «Людина - живий організм» і підготуйтеся до гри «Незакінчені речення», з допомогою якої ми перевіримо, як ви зрозуміли матеріал.

А тепер закінчіть за мною речення.

-Люди спілкуються між собою, передають знання, пишуть книжки за допомогою ... (мови).

-Завдяки добре розвинутому головному мозку людина вміє (мислити і розмовляти).

-Людина ходить на... (двох ногах). Її ... (руки) виконують різну роботу.

- Завдяки ... (праці) людина має їжу, одяг, житло.

-Щоб навчитися мислити, говорити, працювати людина повинна жити серед...

А) рослин і тварин;

Б) людей;

В) комп'ютерів.

Отже, людина - найскладніше творіння живої природи, найбільш розвинений живий організм.

Як бачимо, запропонована гра також сприяла підвищенню пізнавальної активності учнів, розвитку пам'яті та допомогла легко і швидко перевірити як учні усвідомили та засвоїли прочитаний ними матеріал.

Під час переддипломної практики у Глухівській ЗОШ № 4 в 2-А була можливість підготувати та провести урок із застосуванням різних дидактичних ігор на тему «Які трав'янисті рослини першими зацвітають навесні?» (Додаток Ж).

Отже, можна зробити висновок, що застосування дидактичних ігор на уроках природознавства є ефективним та важливим як під час перевірки домашнього завдання, так і під час засвоєння нових знань та узагальнення і систематизації знань. Дидактична гра сприяє поглибленню та удосконаленню знань, умінь і навичок учнів, приносить дитині задоволення від досягнення результату, подолання труднощів.

Після проведення уроків було розроблено поради стосовно проведення дидактичних ігор для молодих учителів.

Поради для учителів-початківців

1. Уникайте одноманітності завдань, організовуючи гру, так щоб доводилося довго чекати включення в гру, бо це знижує інтерес учнів.
2. Використовуйте передовий досвід учителів України.
3. Чітко здійснюйте інструктаж перед грою.
4. Дотримуйтесь озвучених правил гри.
5. Пам'ятайте, що успіх залежить від чіткого усвідомлення учнями кінцевої мети.
6. Обов'язково підводьте підсумки гри.

2.2 Дослідження умов ефективного застосування дидактичних ігор як необхідної складової процесу навчання природознавства

Як переконують досвідчені вчителі і практика, дидактичні ігри сприяють підвищенню результативності уроку, забезпечують високий рівень пізнавальної активності та постійної взаємодії учнів з учителем та один з одним. Які ж існують умови ефективного застосування дидактичних ігор? Як сприймають їх учні та як учителі застосовують дані ігри на практиці? Відповіді на ці запитання можна

дати, проаналізувавши дослідження, що було проведено серед вчителів початкових класів Глухівської загальноосвітньої школи № 4.

Були розроблено і проведено анкетування вчителів (додаток А). Виявлено, що всі вчителі застосовують на уроках «Я досліджую світ» дидактичні ігри, але лише 2 з 6 вчителів вважають, що дидактичні ігри обов'язково мають бути присутні на кожному уроці природознавства (додаток Б). Такі результати можна пояснити тим, що недостатньо часу, а об'єм навчального матеріалу великий, вчитель не може спрогнозувати результат і йому досить складно правильно оцінити роботу учнів.

Усі опитані класоводи вважають, що дидактичні ігри дають можливість включати учнів до активного пізнавального процесу, сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку логічного мислення.

Більшість вчителів вказали, що ефективно застосовувати дидактичні ігри на певному етапі уроку і жоден вчитель не вказав, що було б доцільне застосування їх протягом усього уроку. Можна зробити висновок, що застосування дидактичних ігор на певних етапах уроку залежить від даної теми, мети, вміння вчителя оптимально обирати методи і прийоми навчання, особливостей учнів, майстерності і досвіду вчителя.

У кожного вчителя існує власний індивідуальний стиль проведення уроків «Я досліджую світ», тому кожен педагог сам обирає, які дидактичні ігри стають домінуючими під час проведення занять. Як показало анкетування, найчастіше вчителі віддають перевагу таким дидактичним іграм: дидактичні ігри з використанням технічних засобів, зокрема комп'ютера, рідше застосовують ігри з поєднанням слова й практичних дій, поєднанням слова й реальних предметів.

Як показало анкетування, 2 з 6 учителів достатньо ознайомлені з даною темою, стільки ж забезпечені усім необхідним матеріалом, мають власні методичні розробки або статті з даної теми, де вони глибоко розкривають суть дидактичних ігор, наводять приклади і стверджують, що дидактичні ігри є необхідною складовою процесу навчання природознавства (додаток Б).

На уроках «Я досліджую світ» у початкових класах найбільш поширені такі види дидактичних ігор, як:

1 – ігри з предметами (іграшками, природним матеріалом).

У таких іграх закріплюються знання про навколишнє природне середовище, формуються розумові процеси (аналіз, синтез, класифікація).

"Від якого дерева лист?"

Діти, зараз я покажу вам листя дерев. А вам потрібно буде сказати, від якого дерева лист.(1-тополя, 2-клен, 3-дуб, 4-ясен).

2 - словесні ігри (кресворди, вікторини, загадки, ребуси).

Вікторина - гра у відповіді-питання, зазвичай об'єднані спільною темою. Її ще називають грою переможців. У ній змагаються, щоб швидше і повніше відповісти на ці запитання. Значить, вікторина – це конкурс, під час якого учні самостійно відповідають на поставлені запитання.

Запитання для всезнайок.

- 1) Що таке степ? (Безкрайня рівнина, вкрита трав'янистою рослинністю.)
- 2) Чи ростуть у степу дерева? (Рідко, по берегах річок.)
- 3) Коли степ особливо гарний? (Навесні степ оживає, зацвітає та покривається ніжною зеленню.)
- 4) Назвіть ранньоквітучі рослини. У чому їхня особливість? (Тюльпан, тонколистий півонія, вітряка, гусяча цибуля, мак. За короткий весняний період вони встигають пройти весь життєвий шлях: вирости, зацвісти, дозріти і залишити насіння.)
- 5) Де зберігаються поживні речовини у ранньоквітучих рослин? (У цибулинах та кореневищах.)

Загадка - це зображення або вираз, що потребує розгадки, тлумачення. Найпоширеніший жанр дитячого фольклору, метод народної педагогіки. Загадка розвиває мислення та мовлення дитини, її спостережливість. Кожна загадка містить нестандартні завдання, що викликають живий інтерес

При використанні дидактичних ігор можна використовувати як роботу в парах, так і в групах (командах). Можна працювати фронтально з усім класом.

Робота в парах: гра «Збери прислів'я», «Збери пазл». Робота у групах: гра «Музичний предмет». Фронтальна робота з усім класом: гра «Можна-не можна», «1,2 або 3», «Відгадай-но»

Дидактичні ігри активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, уяву, формують навчальні вміння, навички самоконтролю та самооцінки, самостійну навчальну роботу, формують адекватні взаємини та освоєння соціальних ролей, закріплюють знання, вміння та навички.

Теорія гри базується на низці фундаментальних досліджень, які доводять її надзвичайно важливе значення у розвитку дитини. Дослідниками експериментально перевірено та переконливо доведено різке зростання у дітей інтересу до навчальних дій, якщо вони включені до ігрової ситуації. Навчальні завдання стають учнів доступнішими, загальна продуктивність діяльності помітно підвищується (А. С. Барков, В. Н. Липник, Н. Г. Морозова, А. Е. Ставровський та інших.).

Відхід від традиційної побудови уроку та запровадження ігрового сюжету привертають увагу всього класу. У грі діти потрапляють у ситуації, що дозволяють їм критично оцінювати свої знання в активній дії, наводити ці знання до системи.

Дидактичні ігри, з одного боку, сприяють формуванню навичок та умінь, вивченню нового матеріалу чи повторенню та закріпленню пройденого, тобто вирішують певні дидактичні завдання. З іншого боку, вони сприяють розвитку мислення, пам'яті, уваги, спостережливості. У процесі гри в дітей віком виробляється звичка мислити самостійно, зосереджуватися, проявляти ініціативу.

Щоб вміло використовувати дидактичні гри під час уроків і позакласних занять, треба мати ясне наукове розуміння ролі дидактичної гри у навчанні та психологічного механізму, спрямованого на пізнавальну активність учнів.

У кожній грі є два початки: один несе розваги, інший вимагає серйозності, мобілізації зусиль. Співвідношення цих двох початків (переважання розваги чи серйозності) визначає характер ігрової ситуації або вид гри. Іншими словами, «дидактична гра - одна з форм навчального впливу дорослого на дитину. І в той же час гра – основний вид діяльності дітей. Таким чином, дидактична гра має дві мети: одна з них навчальна, яку переслідує дорослий, а інша ігрова, заради якій

діє дитина. Важливо, щоб ці цілі доповнювали одне одного і забезпечували засвоєння програмного матеріалу».

Отже, основна мета ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» – стимулювати інтерес учнів до навчання, тим самим підвищивши ефективність такого навчання. У процесі гри у молодших школярів розвивається увага, вміння зосереджуватися, бажання мислити самостійно, креативно, з'являється прагнення до знань і бажання застосувати їх на практиці.

## **Висновки до розділу II**

Процес формування інтелектуальних вмінь і навичок у школярів – основоположна діяльність вчителя, спрямована на розвиток інтелектуальних сил і мислення учнів з метою прищеплення культури розумової праці. Він відбувається у процесі засвоєння знань і не зводиться до нагромадження певного їх обсягу. Процес здобуття знань і якісне їх поглиблення є чинником розумового виховання лише тоді, коли знання стають особистими переконаннями, духовним багатством людини.

У процесі навчання та виховання реалізується головна мета інтелектуального формування особистості учня — інтелектуальний розвиток— процес розвитку інтелектуальних сил, пізнавальних здібностей мислення учнів.

Під час інтелектуального розвитку відбувається накопичення певного фонду знань: термінології, символів, імен, назв, дат, понять, існуючих між ними зв'язків і залежностей, відображених у правилах, законах, закономірностях, формулах.

Розумові здібності дитини потребують постійного вправляння так само, як уміння читати, обчислювати, писати тощо. Основним завданням інтелектуального розвитку є розвиток уваги, сприймання, мовлення, мислення взагалі та різних його видів. Воно також передбачає оволодіння основними розумовими операціями (аналізом, синтезом, порівнянням, систематизацією). Важливим завданням інтелектуального розвитку є формування в учнів культури розумової праці, до якої належать навчальні вміння.

У своїй роботі вчителю початкових класів варто намагатися обирати такі форми і методи, які зрозумілі, доступні дітям певного віку, викликають зацікавленість та бажання працювати, проявляти свої вміння, здібності. Слід широко впроваджувати на уроках відгадування загадок, ребусів. Школярі залюбки заучують віршовані лічилки, розв'язують римовані задачі, які можна дібрати з найрізноманітніших джерел: дитячих журналів, методичної літератури.

Правильно підібрані і добре організовані ігри, логічні задачі, вправи для розвитку уваги, пам'яті, уваги сприяють усесторонньому, гармонійному розвитку школярів, допомагають виробити необхідні в житті і навчанні корисні навички і якості. Завдяки таким вправам поживається урок, у дітей виробляється смак до напруження мислительної роботи.

Практично на будь-якому уроці можна знайти кілька хвилин, щоб повправляти розум дітей у гнучкості і швидкості мислительних процесів. Важливо, щоб ці та інші завдання пропонувалися школярам протягом усіх уроків в початкових класах досить часто, щоб кожна дитина поступово набувала досвіду активної мислительної діяльності. Кожен учитель повинен не тільки використовувати розроблені, готові вправи і завдання, а й зможе сам скласти багато різноманітних задач для розвитку інтелекту учнів. Це велика, кропітка, цікава робота як для вчителя, так і для дітей, і ні в якому разі не нудна, не пуста, не рутинна.

Застосування дидактичних ігор на певних етапах уроку залежить від даної теми, мети, вміння вчителя оптимально обирати методи і прийоми навчання, особливостей учнів, майстерності і досвіду вчителя. Щоб вміло використовувати дидактичні гри під час уроків і позакласних занять, треба мати ясне наукове розуміння ролі дидактичної гри у навчанні та психологічного механізму, спрямованого на пізнавальну активність учнів.

Отже, основна мета ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» – стимулювати інтерес учнів до навчання, тим самим підвищивши ефективність такого навчання. У процесі гри у молодших школярів розвивається увага, вміння зосереджуватися, бажання мислити самостійно, креативно, з'являється прагнення до знань і бажання застосувати їх на практиці.

## ВИСНОВКИ ТА МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Навчальна діяльність – це безпосередня підготовка особистості до праці, що розвиває її розумово, фізично, естетично. Сам процес учіння – це особлива діяльність, де заздалегідь встановлюються цілі, зміст, принципи, методи та організаційні форми навчальної роботи, які особливим чином забезпечують формування знань, умінь, навичок та здібностей школярів.

Процес освіти та виховання дитини нерозривно пов'язаний, а діяльність вчителя постійно спрямована на активізацію навчальної діяльності дітей. Включення гри в хід уроку на будь-якому його етапі: перевірка знань, пояснення матеріалу, закріплення або пошук нових знань завжди позитивно впливає як на освітню, так і на виховну сторону процесу.

Дидактична гра – активна форма пізнання навколишньої дійсності. Різноманітність її форм вводить дитину в коло реальних життєвих явищ. Але разом з тим дидактична гра може виступати і методом, і прийомом, і засобом навчання. Найважливішим результатом дидактичної гри є глибока емоційна задоволеність дитини її процесом, що найбільшою мірою відповідає потребам і можливостям пізнання навколишнього світу та побудові гармонійних стосунків з природою.

У ході написання роботи була проаналізована методична, психолого-педагогічна та науково-популярна література, яка послужила теоретичною основою даного дослідження. У результаті було встановлено, що ця тема є актуальною для сучасної початкової школи. Проблему ігрової діяльності дітей в свій час висвітлювали А. Макаренко, Г. Лескова, Л. Порембська, Т. Маркова, О. Запорожець, Я. Неверович, В. Нечаєва, С. Козлова, Р. Буре, Р. Іванкова, О. Кононко, Ю. Приходько та інші.

За підсумками аналізу літератури було визначено такі умови для формування знань учнів, які потребували практичної перевірки:

- систематичність роботи, спрямованої формування інтересу учнів до вивчення предмета «Я досліджую світ»;
- дотримання методики роботи з дидактичною грою.

Роботу на уроках «Я досліджую світ» обов'язково необхідно поєднувати з грою. Значення гри для виховання у молодших школярів естетичного сприйняття до природи визначається можливостями гри у розвитку чуттєвої сфери дитини. Практика переконує, що введення в педагогічний процес дидактичні ігри сприятиме формуванню у дітей молодшого шкільного віку елементів еколого-естетичної культури. Розкрити перед дітьми різноманітність і красу навколишньої дійсності, привернути увагу до малопомітних, але істотних ознак рослинного і тваринного світу значно легше, якщо залучити учнів до активного прийому - дидактичної гри. Під час гри дитина вчиться спілкуватися з однолітками, підкорятися правилам, поступатися, доводити своє право у виборі гри. Причини, які спонукають дитину грати, - це, перш за все, цікавість і потреба активно діяти.

Так, ретельна підготовка вчителя до уроку, врахування вікових та індивідуальних особливостей учнів робить урок із застосуванням дидактичних ігор цікавим та ефективним.

Робота над даною темою показала, що позитивними аспектами застосування дидактичних ігор можна назвати: активізацію навчально-пізнавальної діяльності учнів; розширення пізнавальних можливостей учнів; розвиток креативності учнів; врахування індивідуальних характеристик пам'яті дитини; опанування учнями різних прийомів та способів запам'ятовування; вищий рівень засвоєння знань; контроль рівня засвоєння знань учнями; розкриття учителя як організатора, консультанта;

Здавалось би, ідеальна методика навчання, яка розв'язує багато проблем освіти. Проте й вона має певні вади: дисципліна (неконтрольовані спалахи емоцій, погіршення поведінки можуть сформувати хибну ілюзію, що дидактична гра – це спосіб відволіктись, розважитися); час (при великому об'ємі матеріалу вчитель попросту не встигає застосовувати дидактичні ігри);

Більшість вчителів вказали, що ефективно застосовувати дидактичні ігри на певному етапі уроку і жоден вчитель не вказав, що було б доцільне застосування їх протягом усього уроку. Можна зробити висновок, що застосування дидактичних ігор на певних етапах уроку залежить від даної теми, мети, вміння

вчителя оптимально обирати методи і прийоми навчання, особливостей учнів, майстерності і досвіду вчителя.

Але, як показує практика, й це можна подолати, якщо перед і під час застосування дидактичних ігор дотримуватися певних вимог:

- 1) дидактичні ігри мають відповідати навчальній програмі;
- 2) ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не занадто складними;
- 3) ігри повинні ретельно готуватися і реалізовувати освітні, виховні і розвивальні цілі;
- 4) повинні відповідати віковим особливостям учнів;
- 5) ігри повинні бути різноманітні і застосуватися на різних етапах уроку;
- 6) до гри необхідно залучати всіх учнів класу.

Досліджуючи дану проблему, можна пересвідчитись, що завдяки ефекту новизни та оригінальності дидактичних ігор при правильному застосуванні, зростає цікавість та інтерес учнів до процесу навчання. Особлива цінність дидактичних ігор полягає в тому, що учні засвоюють навчальний матеріал в цікавій формі. Правильне застосування дидактичних ігор в початковій школі сприяє соціалізації особистості, усвідомленню себе як частини колективу, своєї ролі і потенціалу і, найголовніше, активізує навчально-пізнавальну діяльність учнів на уроках «Я досліджую світ».

Саме в ігровій діяльності створюються сприятливі умови розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого мислення до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі розвивається здатність дитини створювати узагальнені типові образи, подумки перетворювати їх.

Цілком природно, що саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями ідей, понять, формування необхідних умінь і навичок. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посилені кожному учню, максимально розвивати їхні здібності. Разом з тим гра виховує почуття відповідальності, колективізму [14, с. 523].

На підставі вищесказаного ми можемо підсумувати, що дидактичні ігри можуть принести користь для розуміння та осмислення нового матеріалу,

засвоєння та узагальнення, встановлення зв'язків між поняттями, вираження власних думок та для розвитку мови.

Вони можуть допомогти:

- активізувати навчальну роботу у класі, підвищити активність та ініціативу школярів;
- розвинути вміння підкорятися правилам дати відчуття свободи та розкутість, особливо нервовим, слабким та невпевненим у собі дітям;
- зміцнити дружні відносини в класі.

Ми виявили, що основними факторами, що впливають на активізацію навчальної діяльності, є:

- соціально-психологічна атмосфера у класі,
- соціально-психологічний феномен дружби,
- взаємна прихильність,
- почуття симпатій та антипатій.

Ігрові технології як вид педагогічних технологій є сукупність прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Знайомство дітей старшого дошкільного віку із навколишнім світом є засобом формування уявлень та знань про світ. Ці уявлення засновані на емоційному досвіді, правильному ставленні до них.

У всіх дослідженнях утвердився взаємозв'язок навчання та гри, визначилася структура ігрового процесу, основні форми та методи керівництва дидактичними іграми.

Усе це й зумовило основну спрямованість педагогічного експерименту, у якого було визначено рівень екологічних знань у третьокласників; наведено приклади дидактичних ігор під час уроків, проведено аналіз результатів дослідницької діяльності.

На констатуючому етапі дослідницької роботи, необхідно було виявити у учнів рівень сформованості в учнів рівня інтересу до предмета «Я досліджую світ» та рівня їх екологічних знань.

Тому на формуючому етапі експерименту з метою перевірки гіпотези було розроблено систему занять із проведенням дидактичних ігор із підвищення

екологічних знань учнів. Додатково до кожної теми були розроблені різні дидактичні ігри, а також складено список літератури для роботи вчителя з дидактичних ігор.

На контрольному етапі ефективність проведеної роботи було перевірено за допомогою аналізу статистичних даних.

Аналіз результатів навчальної діяльності здобувачів початкової освіти продемонстрував, що рівень знань і практичних умінь у третьокласників підвищився. Відповіді в учнів стали більш чіткими та впевненими. Учні стали більше цікавитися предметом «Я досліджую світ».

Як бачимо, дидактична гра це ефективний засіб формування особистості молодшого школяра у процесі навчання. Шляхом використання дидактичної гри під час уроків навколишнього світу в учнів розвиваються спостережливість, увага, активність, допитливість. Гра сприяє формуванню теоретичних знань та практичних умінь з інтегрованого курсу «Я досліджую світ», відповідальному ставленню до навколишнього середовища та житті в соціумі.

При використанні дидактичних ігор можна використовувати як роботу в парах, так і в групах (командах). Можна працювати фронтально з усім класом.

Дидактичні ігри активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, увагу, формують навчальні вміння, навички самоконтролю та самооцінки, самостійну навчальну роботу, формують адекватні взаємини та освоєння соціальних ролей, закріплюють знання, вміння та навички. Дидактичні ігри, з одного боку, сприяють формуванню навичок та умінь, вивченню нового матеріалу чи повторенню та закріпленню пройденого, тобто вирішують певні дидактичні завдання. З іншого боку, вони сприяють розвитку мислення, пам'яті, уваги, спостережливості. У процесі гри в дітей віком виробляється звичка мислити самостійно, зосереджуватися, проявляти ініціативу.

Відхід від традиційної побудови уроку та запровадження ігрового сюжету привертають увагу всього класу. У грі діти потрапляють у ситуації, що дозволяють їм критично оцінювати свої знання в активній дії, наводити ці знання до системи.

На підставі вищесказаного ми зробили висновок, що ігрові технології є однією з унікальних форм виховання, які дозволяють зробити навчання справою цікавою і захоплюючою. За допомогою дидактичних ігор засвоєння основних базових знань під час уроків «Я досліджую світ» стає більш продуктивним, ефективним і результативним.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів – умова розвитку творчої особистості. URL: <https://naurok.com.ua/aktivizaciya-piznavalno-tvorchoi-osobistosti>.
2. Андрусенко І. Інтегрований курс «Я досліджую світ» як інноваційна освітня технологія у початковій школі. *Початкова освіта: історія, проблеми, перспективи* : матеріали II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції, м. Ніжин, 17 жовтня 2019 р. / за заг. ред. Є. Коваленко, упоряд. Т. Гордієнко. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2019. 262 с.
3. Артемова Л.В. Вчися граючись. К.: Томіріс, 2003. 170 с.
4. Байбара Т. М. Методика навчання природознавства в початкових класах: навчальний посібник. К.: Веселка, 2010. 334 с.
5. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей. Тернопіль, «Богдан», 1998.
6. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Розвиток сенсорних здібностей і пам'яті. Тернопіль, «Богдан», 1998.
7. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Розвиток уваги та навиків навчальної діяльності. Тернопіль, «Богдан», 1998.
8. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Розвиток наочно-образного та логічного мислення . Тернопіль, «Богдан», 1998.
9. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Серія «Інтелектуальна ігротека», Львів, «Оксарт», 1996.
10. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Як визначити рівень розумового розвитку дитини? (Діагностика готовності дітей до навчання в школі. Тести). Тернопіль, «Богдан», 1998.
11. Бех І.Д. Особистість у просторі духовного розвитку: навч. посіб. К.: Академвидав, 2012. 256 с.
12. Беляєв О.М. Сучасний урок природознавства. К.: Наука, 2009. 221 с.
13. Бібік Н.М. Формування пізнавальних інтересів молодших школярів: Навч.-метод. посіб. для вчителів початкових класів. К.: ІЗМН, 1997. 215 с.

14. Біологічні дослідження-2014: *Збірник наукових праць V Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених і студентів*. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 520-523.
15. Бліхарська Л. Щоб учитися було цікаво. *Початкова освіта*. 2000. № 5. С. 4- 8.
16. Бондаренко Г. Уроки природознавства як засіб формування екологічної свідомості молодших школярів. *Початкова школа*. 2009. № 5. С. 61-64.
17. Бровкіна Е.Т., Козлова Т.А., Герасимова В.А. Ознакомление с окружающим миром. Природоведение: Методика преподавания в младшей школе. М.: Академия, 2004. 224 с.
18. Валюк П.Г. Охорона природи в Україні. К.: Поліфаст, 2008. 224 с.
19. Варакута О.П. Пізнавальні завдання для формування природничих понять. *Початкова школа*. 2009. № 8. С. 53-56.
20. Ващенко О.М., Кудикіна Н.В., Романенко Л.В. Рухливі ігри в початковій школі. К.: Навчальна книга, 2002. 80 с.
21. Ващенко О. Фізкультурно-оздоровчі заходи в режимі навчального дня молодшого школяра: Навчально-методичний посібник / О. Ващенко, Л. Іванова, В. Єрмолова, Л. Романенко. Кам'янець-Подільський: Абетка, 2003.
22. Виготський Л.С. Гра і її роль у психічному розвитку дитини. *Психологія розвитку : хрестоматія*. 2009. С. 68-75.
23. Вікова та педагогічна психологія: навч. посібник / О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. К.: Просвіта, 2001. 416 с.
24. Вікторенко І. Формування пізнавального інтересу до природознавства засобами усної народної творчості. *Початкова школа*. 200. № 12. С. 54-55.
25. Власенко А. Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів. *Початкова школа*. 2007. № 6. С. 40-45.
26. Гарачук Т.В. Наукові підходи до викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі. *Інноваційна педагогіка*. 2020. Вип. 28. С. 139-145.
27. Гільберг Т.Г. Навчально-методичний посібник. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 3-4 класах закладів

загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу. Київ: Генеза, 2020. 240 с.

28. Дашевська Л. Опанування способів розумової діяльності. *Початкова школа*. № 9, 1991, С. 12.

29. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13013/1/9Dzyatkivska.pdf>.

30. Державний стандарт початкової освіти України від 21 лютого 2018 року № 87. URL: [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/59891/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/59891/)

31. Дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках читання. 2-4 кл. / Упорядник Доміна О.Д. Х., видавнича група «Основа», 2009. 124 с.

32. Дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках української мови. 2-4 кл. / Упорядник Савчук Л.М. Х., видавнича група «Основа», 2009. 143 с.

33. Жаркова В. Розвиток логічного мислення молодших школярів на уроках математики. *Початкова школа*. № 7, 2010, С. 7.

34. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. № 1. С. 27-28.

35. Жукова С. Уроки фантазії, мислення. *Початкова школа*. № 5-6, 1993, С. 43.

36. Зайченко І.В. Педагогіка: навч. посібник. Чернігів, 2009. 528 с.

37. Заперченко Н. Ігрові завдання з природознавства. *Початкова школа*. 2006. № 1. С. 26-32.

38. Захарова Н. Посилити розвиваючий ефект уроку. *Початкова школа*. № 2, 1992, С. 47.

39. Захарчук Н. Новий напрямок у навчанні – нові можливості розвитку дітей. *Початкова школа*. № 4, 2000, С. 44.

40. Захмарна К.П. Формування в учнів відповідального відношення до природи. *Початкова школа*. 2011. № 3. С. 10-13.

41. Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи / Упорядн. Стребна О.В., Соценко А.О. Х., видавнича група «Основа», 2007. 176 с.

42. Її величність – гра! (на допомогу вихователям оздоровчих таборів, груп продовженого дня, класним керівникам, педагогам-організаторам) / Упоряд.: Глазунова Л.М., Панченко А.Г. К.: КМПУ ім. Б.Д. Грінченка, 2003.

43. Кацюк Л. Розвиток креативного потенціалу молодших школярів на уроках курсу «Я і Україна». *Початкова школа*. № 11, 2011, С. 48.

44. Комар О. А. Підготовка майбутніх учителів початкової школи до застосування інтерактивних технологій. Теоретико-методичні аспекти. Монографія. Умань: РВЦ «Софія», 2008. 332 с.

45. Концепція Нової української школи URL: [https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola\\_compressed.pdf](https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola_compressed.pdf).

46. Крупская Н.К. Педагогические соч. М., 1959, т. 3. С. 65-66.

47. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія. К.: КМПУ ім. Б.Д. Грінченка, 2003.

48. Кудикіна Н.В. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності. *Шлях освіти*. 2003. № 1. С. 43-45.

49. Макаренко А.С. Собр. соч. в 7 томах. М., изд. АПНРСФСР, 1983, т. 4. С. 108-109.

50. Маршицька В. Виховання ціннісного ставлення до природи. *Початкова школа*. 2008. № 2. С. 26-34.

51. Маценко Ж. Основи дбайливого ставлення до природи у молодших школярів. *Рідна школа*. 2007. № 8. С. 121-124.

52. Нарочна Л.К., Ковальчук Г.В., Гончарова К.Д. Методика викладання природознавства. К.: Вища школа, 1990. 303 с.

53. Нетрадиційні уроки в початковій школі. 3 клас / Укладач Нечволод Л.І. Х.: ПП «Торсинг плюс», 2007. 112 с.

54. Ніколенко Л. Розвиток пізнавальної активності і самостійності учнів. *Початкова школа*. № 3, 1990, С. 2.

55. Нова українська школа : poradnik dla vchytelja / Za zag. red. N. Bibik. Kyiv : Litera Ltd., 2018. 160 s.

56. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. – навч.-метод. посіб. / За ред. Г.Ф. Тарасенко. К.: Вид. дім «Слово», 2010. 320 с.

57. Професійна підготовка майбутнього вчителя початкової школи: теорія і практика: [кол. моногр.] / авт. О.М. Ващенко, К.І. Волинець, О.Я. Митник; за заг. ред. К.І. Волинець. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. 212 с.

58. Прудіус О. Вправи для розвитку мовленнєвих здібностей та уваги школярів. *Початкова школа*. № 2, 2011 р. С. 17.

59. Розвивальні ігри в початковій школі: 1-4 кл. / Упоряд. І. В. Васильченко. К.: Шкільний світ, 2011. 112 с.

60. Розвиток інтелектуальних здібностей молодших школярів / Упорядник Яворська О.Л. Х.: Видавнича група «Основа», 2009. 176 с.

61. Руденко А.В. Игры и сказки, которые лечат. Х.: Изд. группа «Основа», 2017. 208 с.

62. Савченко О.Я. Вправи для розумової гімнастики. *Початкова школа*. № 3, 1993, С. 16.

63. Савченко О.Я. Дидактика початкової освіти: підруч. для вищ. навч. закл. 2-ге вид. К.: Грамота, 2013. 504 с.

64. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах. Київ, «Магістр», 1997.

65. Сухомлинський В.О. Особливості взаємозв'язку мислення і почуттів у дітей молодшого шкільного віку. Вибрані твори. В 5-ти томах. Т.1. К., «Радянська школа» 1976. 654 с.

66. Типові освітні програми для закладів загальної середньої освіти. 1-2 клас, 3-4 клас. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>

67. Цеплицька Н. Словникова робота в початкових класах. *Наша школа*. № 2, 2008, С. 42.

68. Штайнер Р. Современная духовная жизнь и воспитание / [Пер. с нем. Д. Виноградова]. М.: Парсифаль, 1996. 208 с.

69. Шулдик Г. Математичні задачі як засіб розвитку мислення школярів. *Початкова школа*. № 6, 1990, С. 23.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Анкета для учителів початкових класів

1. Чи обов'язково, на вашу думку, на кожному уроці природознавства застосовувати дидактичні ігри?

- А) Так;
- Б) Ні.

2. Чи застосовуєте ви на уроках дидактичні ігри?

- А) Так;
- Б) Ні.

3. На якому етапі уроку найбільш ефективним, на вашу думку, є застосування дидактичних ігор?

- А) Актуалізація опорних знань;
- Б) Повідомлення цілей і завдань уроку. Загальна мотивація;
- В) Засвоєння нових знань, умінь і навичок;
- Г) Систематизація та узагальнення засвоєних знань, умінь і навичок;
- Д) Підсумки уроку;
- Е) На всіх етапах уроку.

4. Які дидактичні ігри ви найчастіше застосовуєте для навчання молодших школярів?

- А) дидактичні ігри у словесній формі;
- Б) поєднання слова й практичних дій;
- В) поєднання слова й наочності;
- Г) поєднання слова й реальних предметів;
- Д) дидактичні ігри з використанням технічних засобів, зокрема комп'ютера.

5. Чи достатньо ви ознайомлені з методикою застосування дидактичних ігор на уроках природознавства?

- А) Так;
- Б) Частково;
- В) Ні.

6. Чи забезпечені ви необхідним навчальним матеріалом та додатковою літературою з даної теми?

- А) Так;
- Б) Частково
- В) Ні.

**Результати анкетування учителів щодо ефективності дидактичних ігор  
для активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів  
на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»**

Типи відповідей	Класні керівники початкових класів (6 осіб)		
	2 клас (2 особи)	3 клас (2 особи)	4 клас (2 особи)
Дидактичні ігри є обов'язковими для застосування на уроках природознавства.	1	-	1
Використовую дидактичні ігри на кожному уроці.	2	2	2
Найдоцільніше використовувати дидактичні ігри на таких етапах уроку...			
Актуалізація опорних знань	-	-	-
Повідомлення цілей і завдань уроку. Загальна мотивація	-	-	-
Засвоєння нових знань, умінь і навичок	1	-	1
Систематизація та узагальнення засвоєних знань, умінь і навичок	1	2	-
Підсумки уроку	-	-	1
На всіх етапах уроку	-	-	-

Найчастіше застосовую для навчання молодших школярів такі дидактичні ігри:				
Дидактичні ігри у словесній формі	-	-	-	
Поєднання слова й практичних дій	-	-	1	
Поєднання слова й наочності	-	-	-	
Поєднання слова й реальних предметів	1	-	-	
Дидактичні ігри з використанням технічних засобів, зокрема комп'ютера	1	2	1	
Я достатньо ознайомена з проблемою застосування дидактичних ігор на уроках природознавства.	1	-	1	
Я забезпечена необхідним навчальним матеріалом та додатковою літературою з даної теми.	1	-	1	

## Паспорт екологічної стежини з використанням ігрових технологій

Назва стежини – «Весела та незвичайна країна Дендропарк»

1. Протяжність маршруту 1 км
2. Кількість зупинок 10
3. Пора року весна (місяць – квітень)
4. Місце Дендропарк
5. Клас Початкові
6. Назва і короткий опис зупинок:

Зупинка 1. «Вхід у казкову країну»

Мета: повторити правила переміщення по парку «Дендропарк», продовжувати ознайомлювати учнів із змінами, що відбуваються у природі навесні, огляд території та зупинок.

1. Розповідь вчителя про парк:

- Казковим куточком у серці України називають Кропивницький Дендропарк. Щороку сюди приїжджають тисячі туристів з усієї країни та закордону, аби помилуватися «українською Голландією». А чому саме так називається, ми дізнаємося зовсім скоро. Отже, пропоную нам вирушити стежиною вперед.

2. Відгадування загадки про вхід у парк, який схожий на замок.
3. Повторення правил переміщення по парку.

Зупинка 2. «Барвисте місто» (алеї тюльпанів)

Мета: уточнити і закріпити назви квітів на галявинах. Знати їх особливості, вчити описувати. Знайомити з цікавими фактами про квіти. Розвивати творчу уяву, фантазію. Виховувати бажання бачити красу в дрібницях. Викликати бажання доглядати за квітами і зберігати їх.

1. Милування квітами.
2. Малювання учнями малюнків «Моя найулюбленіша квітка».
3. Слухання віршів, загадок, прислів'їв про квіти.
4. Бесіда з учнями:

- Діти, ви здогадалися чому наш парк навесні називають «українською Голландією»? (Відповіді дітей)

- Дійсно, спочатку квітня галявини цієї країни вкриваються килимом з тюльпанів, гіацинтів, нарцисів та мускарів. Кожен відвідувач біля алеї тюльпанів робить дуже багато гарних фотографій.

5. Цікаві факти про тюльпани.

Зупинка 3. «Величне дерево липа»

Мета: закріпити будову дерева. Розвивати пізнавальні інтереси, сенсорні процеси, мовлення. Згадати з дітьми будову дерева.

1. Розповідь вчителя:

Липа чудове дерево. Бджоли роблять з нектару зібраного на квітках липи дивно смачний мед. У давнину вважалося, що в липу ніколи не потрапляє блискавка і люди не боялися ховатися під нею під час злив.

2. Загадка про липу.

1) Це дерево цвіте,  
Аромат і мед дає.  
І рятує нас від грипу,  
Від застуд царівна – ... (Липа)

3. Вірші про липу. «Липка» (Самуїл Маршак, Платон Воронько)

Виросла я, липка,  
Тоненькою і гнучкою.

Не ламай мене!

Медоносним цвітом

Зацвіту я влітку.

Бережи мене...

4. Прислів'я, приказки про липу.

- А горіхи-то, виявляється, на липі ростуть.
- З однієї липи двічі лика не деруть.

5. Збирання цвіту липи для заварювання чаю або у гербарій.

Зупинка 4. «Вічнозелена красуня» (ялинка)

Мета: закріпити будову дерева, вчити помічати відмінності хвойного дерева від інших. Розвивати пізнавальні інтереси, сенсорні процеси, мовлення. Згадати з дітьми будову дерева.

1. Збирання шишок для уроку трудового навчання (ЯДС).
2. Розповідь вчителя про те, чому не можна робити ялинку.
3. Слухання казки «Лісова красуня».

Зупинка 5. «Маленькі любителі горішків» (білка)

Мета: спостереження за найменшими мешканцями парку, ознайомлення з описом білки, з особливостями харчування. Розвивати уважність, спостережливість, кмітливість.

1. Гра «Білки, жолуді, горіхи» (замість фізкультхвилинки).
2. Розкладання учнями гостинців для білочок (горіхи, жолуді).
3. Спостереження за білками.
4. Відгадування загадки про білку. Опис тварини.

Зупинка 6. «Довгошиї мешканці» (страуси)

Мета: провести спостереження за страусами, дослідження «Чому яйце страуса таке велике за розміром?», особливості їх харчування, розповісти цікаві факти та про особливості їх пір'я.

1. Цікаві факти про страусів.
2. Відгадування загадки про страуса.

3. Спостереження за поведінкою страуса.

Зупинка 7. «Найголосистіший мешканець країни» (пава)

Мета: ознайомити учнів з особливими освітніми потребами з цим птахом, послухати його спів, дослідження пір'я птаха.

1. Цікаві факти про паву.
2. Слухання співу павича.
3. Спостереження за поведінкою птаха.
4. Складання в парах твору-опису пір'я павича.

Зупинка 8. «Квітка дощу» (алея гіацинтів)

Мета: уточнити і закріпити назви квітів на галявині. Знати їх особливості, вчити описувати їх. Знайомити з цікавими фактами про гіацинти. Розвивати творчу уяву, фантазію. Виховувати бажання бачити красу в дрібницях. Викликати бажання доглядати за квітами і зберігати їх.

1. Милування квітами.
2. Складання в групі казки про гіацинт або «Місто квітів».
3. Слухання віршів, загадок, прислів'їв про квіти.
4. Цікаві факти про гіацинти.

Зупинка 9. «Долина нарцисів»

Мета: уточнити і закріпити назви квітів на галявині. Знати їх особливості, вчити описувати їх. Знайомити з цікавими фактами про нарциси. Розвивати творчу уяву, фантазію. Виховувати бажання бачити красу в дрібницях. Викликати бажання доглядати за квітами і зберігати їх.

1. Милування квітами.
2. Вигадування учнями іншої назви для цієї квітки.
3. Слухання віршів, загадок, прислів'їв про квітку.
4. Цікаві факти про нарциси.

Зупинка 10. «Довговухі мешканці» (кролики)

Мета: розповісти учням різницю між кроликами та зайцями, вчити спостерігати за тваринами, дати інформацію про особливості їх харчування. Виховувати вміння доглядати за тваринами та бережного ставлення.

1. Спостереження за тваринами.
2. Відгадування загадок.
3. Слухання віршів, приказок та прислів'їв.
4. Різниця між кроликом та зайцем.

Додаток Г

**Розробка уроку-екскурсії з використанням ігрових технологій**

Тема: «Експедиція у зимовий ліс. Спостереження за зимовим лісом у лютому»

Мета: формувати уявлення про ознаки зими; закріпити знання у дітей про зимуючих птахів, вчити розрізняти сліди тварин, розвивати спостережливість і кмітливість; вміння спостерігати, аналізувати і робити висновки, доводити свою думку; формувати потребу у пізнанні природи, виховувати любов до природи.

Обладнання: Годівниці, насіння для птахів, дидактична гра «Сліди на снігу».

Місце проведення: зимовий ліс.

Хід екскурсії:

I. Підготовка учнів до екскурсії.

Вчитель до початку екскурсії заздалегідь визначає, які об'єкти природи зможуть побачити учні. Повідомляє учням про те, що потрібно одягнутися тепло та по можливості взяти чай в термосі.

Вчитель дає завдання учням:

1) Взяти із собою годівнички, виготовлені під час уроку «Я досліджую світ» та корм відповідний для птахів.

2) Виміряти товщину снігового покриву біля огорожі, на рівному місці та в лісі; порівняти товщину снігового покриву в різних місцях; зробити висновки.

3) Показати і назвати дерева, які можна зустріти взимку.

4) Спостерігати за птахами, після екскурсії описати їхній зовнішній вигляд.

5) Поспостерігати, які тварини живуть взимку у лісі. Навчитися визначати їх за зовнішнім виглядом та слідами, які вони залишають на снігу.

- Діти, сьогодні ми підемо на екскурсію у ліс. На екскурсії з'ясуємо, як живе ліс взимку. Але перш за все, повторимо правила поведінки на екскурсії у лісі:

По дорозі до місця зупинки йти в колоні по двоє.  
 Не відволікатися по дорозі на сторонні об'єкти, не відставати від товаришів, потрібно триматися разом.

У колоні не галасувати, слідкувати за вчителем, який йде попереду.

На зупинках уважно слухати вчителя.

Ходити у визначених учителем місцях.

Не ламати гілки дерев, кущів.

Намагатися ходити по протоптаним стежинках.

1. Гра «Так чи ні»:

Під час екскурсії до зимового парку я:

- буду ламати гілки дерев, смітити; (Ні)
- прилаштую годівничку на гілку дерева; (Так)
- буду голосно кричати; (Ні)

- кину камінь або сніжку у пташку; (Ні)
- нагодую птахів; (Так)
- сфотографую зимовий ліс, а потім фотокартку покажу друзям. (Так)

## II. Проведення екскурсії.

### 1. Ознайомлення з ознаками лютого.

#### 1) Бесіда.

- Діти, скажіть яка зараз пора року? (Зима)
- Яка погода найчастіше буває взимку?
- Якими фарбами користується зима?
- Як ви вважаєте, а чим пахне зима?
- Які явища природи, характерні для зими? (Сніг, мороз, снігопад, заметіль, завірюха, замети).

- Де ми з вами зараз знаходимося? (У лісі)

- Відгадайте загадку: «Це місяць снігопадів, злих хуртовин і першого теплового сонця. Хуртовини та замети під лютий прилетіли. Здогадалися? Це?» (Лютий)

- Хто із вас пригадає, чому він так називається? (Тому що, в цей період люті морози.)

- А як потрібно одягатися на зимову прогулянку? (Тепло, у темні кольори.)

- А як потрібно дихати взимку на вулиці? (Через ніс.)

#### 2) Хвилинка цікавинки.

- Взагалі, раніше лютий місяць мав зовсім інші назви, ось послушайте: крутень, зимобор, криводоріг, казибрід, межень (межа між зимою та весною).

- А що є характерним для цього місяця? (Пронизливі сніговії, колючі морози, вітри й перемети)

- Так, правильно.

#### 3) Робота над загадками.

- Пригадаємо, які ж явища природи можна спостерігати зимою за допомогою загадок?

1) В нас узимку білим цвітом сад зацвів неначе літом (Сніг).

2) Біла морква взимку росте (Бурулька).

3) Не сніг і не лід, а сріблом дерева вбирає (Іній).

4) Не художник, а малює (Мороз).

5) Цілу ніч гуляє в полі, по широкому роздолі, білі гори намете, спочивати в ліс іде (Метелиця) .

#### 4) Народні прикмети та прислів'я.

- Наш народ давно любив спостерігати за змінами у природі та складав різні прикмети. Ось послушайте, що народ говорив про лютий місяць:

- Лютий багатий снігом – квітень буде щедрий на воду.
- В лютому багато інею – влітку буде багато роси й меду.

- Хуртовини часті взимку – влітку часті негоди.
- Буде сильний мороз, якщо в одному дуплі побачите кілька білок.
- Снігурі туляться до оселі – на великий снігопад.
- Глибокий сніг узимку – на дощове літо.
- Якщо морози в лютому ніяк не покидають землю, то в перших числах березня буде сонце і плюсова температура.

- Якщо сніг гне гілля, врожай буде рясний.
- Сніг йде, мов крупа, - чекай на тиждень морозу.
- Лютий без снігу – літо без хліба.
- В лютім сонце іде на літо, а зима на мороз.

## 2. Ознайомлення з тваринним світом.

### 1) Бесіда.

- Погляньте навколо. Як красиво! Помилуйтеся природою. Прислухайтеся. Що чуєте? (Відповіді дітей)

- Чи видно Сонце на небі? Високо чи низько розташоване Сонце на небосхилі? Чи гріє воно? (Сонце стоїть низько на небосхилі. Воно світить, але не гріє.)

- Якого кольору небо? Чим воно вкрите? Чи є хмари? (Небо часто вкрите важкими сірими хмарами, проте бувають і ясні дні.)

- Чи є вітер? Який він — холодний чи теплий? (Дмуть холодні вітри, на дворі холодно, морозно.)

- Чи є калюжі? Що сталося з водоймами? (Водойми вкриті кригою.)

- Що взимку довше — день чи ніч? (Дні короткі, а ночі довгі.)

- Чи є опади? (Падає сніг.)

- За час прогулянки в лісі, ви зустріли якусь тваринку або пташку? (Так)

### 2) Спостереження за птахами.

- Без сокири і без рук, а дім будує. (Птах)

- Згадайте, що ми вивчали на уроці «Я досліджую світ» про зимуючих птахів? Як ви гадаєте чи мешкають вони у лісах? (Так) Назвіть їх. (Сова, сойка, дятел, чорний дрізд, щиглик, снігур)

- А чим вони харчуються взимку? (Сова харчується гризунами, сойка – жолудями, чорний дрізд – ягодами на гілках, снігур – ягодами горобини.)

- А у такі люті морози та снігопади птахи можуть знайти ягоди? (Ні)

- Відгадайте загадку:

«На дереві під вікном висить хатка із дашком.

Птахи всі до неї летять,

щоб зерном поласувать.» (Годівничка)

- Я пропоную допомогти нашим братам меншим. Зараз хлопчики візьмуть годівнички та прикріплять до дерев їх. А дівчатка візьму насіння та корм і

насиплять у годівнички. Поспостерігаємо, хто із птахів прилетить до нас. Але тепер потрібно тихенько вести себе, щоб не злякати птахів.

- Послухайте вірш «Біля годівниці».

Горобчику, горобчику, чому ти сумний?

Бо лютий лютує.

Горобчику, горобчику, чому так дрібно скачеш?

Щоб лапки зігріти.

Горобчику, горобчику, поклюй крихти хліба.

Цвірінь-цвірінь, цвірінь...

Горобчику, горобчику, чому ти розцвірінькався?

Чекаю весни.

(Марійка Підгірянкa)

- Погляньте, до годівнички прилетіли синички, сорока, граки. Поспостерігайте за ними.

- Відгадайте загадки.

1) Шубка з сірого пушку, скаче в жовтім фартушку.

Чорний шарфик та шапчина, хоч маленька ця пташина,  
та корисна трудівниця називається ... (Синиця).

2) Чорний, моторний, по полю ходить, черв'ячків ловить.

Кричить: "Крак!", а звати його... (Грак).

3) За вікном летить сніжок, піднялася віхола.

Але бачу я пташок, що сидять під стріхою.

Чив-чив-чив! Чив-чив-чив!

Хто співати їх навчив?

Сірі пташенята ці звуться, діти, ... (Горобці).

4) Біла латка, чорна латка по дереві скаче. (Сорока)

5) Всі в блакитнім піджаку, в рожевій сорочці.

В нас зимою по садку гуляють, як гості. (Снігурі)

3) Спостереження за тваринами.

- А чи можна взимку зустріти в лісі тварин? (Так) А яких? (Зайчика, лисичку, білочку.)

- Заспіваємо усі разом пісеньку про сліди тварин взимку. Чи всі пам'ятають мультфільм «Марійка та Ведмідь», де цю пісеньку співала Марійка? (Так) Будемо не просто співати, а ще й танцювати, щоб зігрітися:

По слідах усіх чудово

Я відразу вам назву

І жирафу і корову

І комашку і сову!

Це чії сліди петляють

Коло лісових доріг?

Це по лісі походжають  
 Нособраз і дикоріг!  
 Нелегка моя робота!  
 Думати немає сил  
 А, це слід від крокомота!  
 Чи це просто бегедил?

- А чи існують такі тварини як: нособраз, дикоріг, крокомот, бегедил? (Ні)  
 - Виходить що Марійка їх вигадала? (Так)

А) Дидактична гра – конкурс «Де чий слід?» Місце проведення – лісова галявина. (Вчитель розкладає роздає роздатковий матеріал)

- Подивіться, у нашому лісі можна знайти чимало слідів тварин.

- Пропоную вам зіграти в таку гру. Слухайте уважно правила гри-конкурсу. Об'єднаємося у дві команди порівну учасників. Кожному учасникові видається по половинці картки – комусь зі слідом, комусь із твариною. Ви повинні зібратися у пари так, щоб картинки відповідали одна одній. Переможе та команда, в якій кожен учасники підбере правильно пари. Час на виконання 4 хвилини. Отже, час пішов.

- Час вийшов. Давайте перевіримо. (Вчитель перевіряє утворенні пари)

- А тепер, розкажіть як ці тварини живуть взимку. (Кожна пара розповідає по черзі)

(Підказка: Взимку бурій ведмідь впадає у сплячку. Взимку білка весь світлий час доби проводить у пошуках їжі. Харчується вона своїми лісовими запасами та шишками, що встигла назбирати у дупло собі. Взимку вовки збираються у зграї та полюють разом на здобич. Зайці готуються до зими ще восени. Вони змінюють сіру шубку взимку на білу. Їдять пагони і кору різних дерев і чагарників. Лисиця взимку живе сама. Полює на зайців та пташок і т.д...)

3. Спостереження за рослинним світом.

- Погляньте на дерева. Вони сплять, чекають настання весни щоб розцвісти. Пропоную вам скласти коротеньку казку «Про що мріють дерева взимку», після нашої екскурсії, коли повернемося у клас або вдома.

III. Підсумки екскурсії.

Інтерактивна технологія «Незакінчене речення»:

- 1) Сьогодні ми ходили на екскурсію у зимовий ... .
  - 2) Спостерігали за такими птахами: ... .
  - 3) Вчилися розрізняти сліди ... .
  - 4) Найбільше мені сподобалося ... . Або я отримав задоволення від ...
- Розкажіть батькам, що ви бачили на екскурсії. Намалюйте зиму.

Додаток Д

## Галинка та чистої води краплинка

Галинка сиділа у своїй кімнаті за столом і зосереджено перечитувала свій твір на тему «Ким я хочу бути в майбутньому». Вона написала про те, що хотіла б побудувати власний завод – такий, на якому працював би її тато. Галинці подобався саме такий завод, бо він був найбільший у місті.

З раннього дитинства дівчинка любила роздивлятися могутню споруду, схожу на величезного паровоза, який випускає клуби пару в небо, та слухати татові розповіді про різні механізми та станки, що працюють як єдиний організм. Це був завод, який знаходився неподалік від мешкання Галинки.

Галинка розуміла, що швидко випрати, на вулиці дуже тепло, тож до маминого приходу «футболка висохне». Переодягнувшись, Галинка взяла тазок із водою, пральний порошок і зручно розмістилася на лаві під яблунею. Сипнула жменю порошку, щоб було не мало – додала іще одну жменю, а потім ще, і, щоб напевне відіпралася футболка, досипала вчетверте. Футболка справді випралася, дівчинка сполоснула її та повісила сушитися, а всю мильну воду вилила на траву. Уже зібралася йти до будинку, але не змогла знайти пачку з під прального порошку. «Ну і справи! – розвела руками Галинка, – забула, куди поклала». А коли вона зайшла до своєї кімнати, на неї чекав сюрприз, побачивши який, дівчинка розгублено промовила:

– О, ні...

– О, так! – відповіла Лисичка, яка сиділа прямисінько на зошиті з твором школярки та тримала у своїх лапках пачку прального порошку.

– Що ти тут робиш? – взявши руки в боки, діловито запитала Галинка.

– Привела до тебе свою знайому, – відповіла Лисичка й кивнула на край стола. Тільки зараз дівчинка помітила, що скраєчку, звівши лапки і похиливши голову, сиділа невеличка зелена Жабка.

– У мене немає часу на гостей, – суворо попередила Галинка, адже знала, що не всі лисички такі милі, якими здаються на перший погляд, а від цієї взагалі можна чекати чого завгодно.

– Зрозуміло, у тебе ж справи! – інтонація Лисички не передбачала нічого доброго. – Ти ж у нас забрудненням навколишнього середовища займаєшся!

– Що ти таке говориш?! – здивувалась дівчинка. – У нашій сім'ї, до речі, всі сортують сміття, а потім деяке здаємо, і навіть гроші отримуємо за нього, а ще у школі...

– Ти поглянь, як завелася! – перебила дівчинку руда. – Це все я знаю. Ти краще скажи, читати вмієш?

– Звісно! – Галинка гордо підняла голову. – Наступного року до п'ятого класу йду.

– Тоді прочитай оце! – Лисичка сердито ткнула пальцем на пачку порошку. Галинка підійшла ближче і зачитала вголос слова, на які показувала рудохвоста:

– Спосіб застосування та дози...

– Читай далі! – наказала тваринка.

– Для ручного прання розведіть 30 грамів порошку в 10 літрах води...

– Та невже-е-е! – Лисичка драматично зобразила здивування. – А ти у двох літрах води скільки розколотила?

– Щоб краще відіпралася футболка, я багато насипала порошку.

– Якби ти всипала зазначену в інструкції дозу, одяг також відіправся б гарно. Для кого, на твою думку, це написали? Дозу прального засобу насипала вдесятеро більше, а потім все вилила на землю! Думала, обійдеться? – розгнівана Лисичка кинула пачку від порошку в дівчинку, яку та ледве встигла піймати.

– Про що це ти? – не зрозуміла Галинка.

– А ось про що, – нарешті заговорила Жабка і подала дівчинці чашку. Галинка взяла чашку, а там була каламутна вода зеленого кольору, яка неприємно пахнула.

– Ой, що це ви налили в мою чашку? – скривилася школярка.

– Це водичка із мого рідного озера, – із сумом в оченятах відповіла Жабка. – Принесли показати її тобі, оскільки ти і сама причетна до того, що озеро на болото перетворюється.

– Яким чином я причетна до цього? – поцікавилася Галинка.

– Таким, що вода зіпсувалася внаслідок засмічення хімічними речовинами, які містяться в засобах для миття та чищення, а саме в пральних порошках, рідинах для відбілювання тощо, – повчальним тоном говорила Лисичка. – Ці

речовини викликають масове розмноження мікроскопічних водоростей, що згубно діє на всіх жителів водойми. От і озеро стало непридатним для нормального життя. Можна було б перебраться до річки, але і там лихо коїться. Ходімо з нами – покажемо все і розкажемо.

Жабка з Лисичкою прудко стрибнули зі столу й попрямували на вулицю. Галинка зачинила двері й вирушила разом з ними. Їй цікаво було дізнатися, що трапилося з річкою. По дорозі до них приєдналися вже знайомі звірята: Бурундук, Зайчик, Вивірка, а також прилетіли Сойка і Дятел

– Добридень, подружко, – люб'язно промовила Вивірка.

– Не думаю, що вона нам друг, – пропищала Лисичка. – Друзі не хотіли б побудувати ще один завод.

– Ще один? – витріщив очі Заєць. – Навіщо? Скоро від цього всі загинемо.

– А це її не обходить, головне, що грошей багато заробить, – косо глянула на розгублену дівчинку Жабка.

– Шановні, – спокійно почала Вивірка, – не треба сварити Галинку, вона поки що не знає усієї правди. А правда, Галинко, у тому, що всі водойми на планеті постійно піддаються забрудненню. Чи то побутовими відходами, хімікатами, чи промисловими.

– Але, якщо я вилила брудну воду на землю, як вона потрапить в озеро чи річку? – поцікавилась школярка.

– Ти чула про кругообіг води в природі? – вступила в розмову Сойка.

– Брудна вода може потрапити в ґрунтові води, а звідти – у водойму. Або випаруватися, а потім випасти у вигляді дощу і навіть снігу. Уся вода пов'язана. Раніше природа могла впоратись із речовинами, які забруднюють довкілля, але, на жаль, нині викидів настільки збільшилося, що природі не вдається себе лікувати. Так само і система очищення стічних вод, яку люди створили для очищення побутових та промислових стоків, не справляється із великим нагромадженням різних забруднювачів.

– А знаєте, у нас із крана також тече неякісна вода, тому ми користуємося фільтром, – розповіла Галинка.

– А я не можу встановити фільтр в озері! – ображено обізвалася Жабка.

– Ти ж розумієш, яка ситуація склалася? – скрекотіла Сойка. – Усі знають, що вода – це справжній скарб, основа всього живого, проте не оберігають її!

Галинка йшла з похнюпленою головою, їй було соромно не лише за себе, а й за всіх людей, котрі не прагнуть зберегти те найцінніше, що в них є.

– Прийшли, – повідомив Дятел. Компанія зупинилася на березі річки.

– Помітила, як тут тихо? – запитала Вивірка. – Птахи не співають, жабки не квакають, комашки не літають... Бо сміття і бруд труїть усе навколо! – крикнула Лисичка, стискаючи кулачки.

Дівчинка підійшла край берега і глянула вниз. Вода була брудною, каламутною, у її хвилях гойдалися мертві риби та жаби. Їх було багато. Окрім цього, дівчинка помітила, що невеличким струмочком стікала із труби у воду чорна рідина. Відчувався неприємний запах, у роті стояв гіркуватий присмак. Ця труба тягнулася від заводу. Галинка подивилася на нього із ненавистю. І побачила там вже не гігантський локомотив, а величезного монстра, закутого в залізні облаштунки. Він ревів, дихав отруйним димом, топтався на місці, прагнучи знищити все живе. Галинці стало зле. Вона повернулася, і, не попрощавшись із звірятами, побігла додому.

«Невже заради грошей люди готові на такі жахливі вчинки? Готові знищувати, труїти природу, і не помічати, що вбивають самих себе? Я не хочу бути такою, краще я буду з тими, хто вміє берегти і захищати навколишній світ. Я стану мудрою, зроблю все, щоб не допустити катастрофи» – з такими думками школярка повернулася до дому. Діти! Ця казочка свідчить про те, у якій небезпеці знаходиться найважливіша речовина на нашій планеті – вода! Давайте разом поміркуємо над ти, як припинити забруднювати її і розповісти усім довкола про небезпеку для тварин і живих організмів, які може принести забруднення річок, озер і водойм.

Додаток Е

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДЛЯ УРОКІВ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ**

**«Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»**

### **Збирання врожаю**

Дидактична мета: формувати узагальнене уявлення про овочі та фрукти.

#### *Зміст*

Гру проводять на прогулянці. Діти об'єднуються у дві групи — «овочі» і «фрукти». Відповідно кожна дитина — це якийсь «овоч» або «фрукт». Обирають «садівника». Креслять два великих кола. Один — «город», другий — «сад». Усі діти стоять довільно.

Садівник. Зберу я овочі в городі й фрукти в саду, добре і сито зиму проведу! Після слова «проведу» всі діти намагаються потрапити у своє коло і втекти від «садівника». Він ловить дітей, які перебувають поза колом. Ті, кого піймав «садівник», і ті, хто забіг не у своє коло, дають фанти. Гру повторюють декілька разів. Потім ті, хто програли, виконують завдання у фанти: розповідають усе, що знають про овоч чи фрукт, який зображували.

### **Де що росте?**

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про рослини, їх зовнішній вигляд, місце вирощування.

#### *Зміст*

Діти об'єднуються у 5 груп: «сад», «город», «поле», «ліс», «квітник». Потім кожній групі дають комплект малюнків із зображенням рослин (згодом, коли діти навчаться читати, можна пропонувати список з написаними назвами рослин). За командою вихователя кожна група відбирає, що росте на ній. Виграє група, яка впоралася найшвидше.

#### *Методична вказівка*

Гру можна проводити не лише в класній кімнаті, а й на прогулянці. Діти так само об'єднуються у групи. Кожна повинна назвати своїх «жителів». Виграє група, яка назвала більше рослин.

### **Дітки на гілці**

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про плоди рослин.

#### *Зміст*

Вихователь описує плід фруктового дерева, його зовнішній вигляд, смакові якості.

Вихователь. Відгадайте, які це дітки і з якої гілки?

Виграє той, хто першим правильно назве плід і дерево, на якому він росте.

#### *Методична вказівка*

Після декількаразового повторення можна запропонувати дітям самим придумати опис плода і загадати товаришам. Можна провести аналогічну гру із описом овочів.

### **Що зайве?**

Дидактична мета: учити дітей класифікувати об'єкти живої природи.

#### *Зміст*

Вихователь називає якусь групу рослин (квіти, дерева, фрукти, овочі і т. ін.), але поміж них є предмет іншого виду. Діти плесканням у долоні знаходять помилку.

### **Знайди дерево**

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про зовнішній вид і назву дерев.

#### *Зміст*

Гру проводять під час прогулянки. Вихователь розглядає з дітьми дерева (гілки, листя, кору), уточнює назви, після чого пропонує дітям пограти в гру. Вихователь описує одне з дерев, але не показує на нього, а діти за командою «Раз, два, три — біжи!» повинні підбігти до дерева, яке описував педагог. Виграє той, хто правильно визначив дерево.

### **Відгадай, що в руці?**

Дидактична мета: учити дітей виділяти суттєві ознаки овочів (фруктів), визначати за частиною ціле.

#### *Зміст*

Діти по черзі опускають руку в торбинку, не заглядаючи в неї, беруть до рук який-небудь овоч або фрукт, що знаходяться там, описують його, а решта дітей відгадують. Програє той, хто неправильно опише або неправильно відповість.

### **Де росте?**

Дидактична мета: закріплювати знання про рослини та місце вирощування.

#### *Зміст*

Вихователь кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину. Учень, який піймав м'яч, повинен швидко відповісти, де вона росте — в саду, лісі, полі, на городі.

**Ріст, розвиток, властивості тварин Відгадай!**

Дидактична мета: закріплювати, уточнювати, систематизувати знання дітей про тварин; виховувати пізнавальний інтерес, кмітливість; розвивати умілість, витривалість.

#### *Зміст*

Гру можна проводити і в класі, і на прогулянці. Діти об'єднуються у команди, одне одному загадують загадки. Ті, хто загадують, між собою домовляються, про яку тварину показуватимуть пантоміму.

#### *Орієнтовний діалог*

- Де ви були?
- У полі (озері, лісі тощо).
- Що ви там робили?
- Ми покажемо, відгадайте!

Після цих слів діти показують, як харчується, рухається тварина. Команди-суперники відгадують. За правильну відповідь команда отримує фант. Гру повторюють 4-5 разів. Виграє та команда, у якої виявиться більше фантів.

### **Хто де живе?**

Дидактична мета: закріплювати та поглиблювати знання про тварин, їх зовнішній вигляд, а також місце проживання.

#### *Зміст*

Діти об'єднуються у 4 команди — «Ліс», «Водойма», «Свійські тварини», «Птахоферма». Потім кожній підгрупі пропонують комплект малюнків (коли діти

навчаться читати, можна запропонувати список тварин) із зображенням тварин. За командою вихователя учні відбирають малюнки із зображенням «своїх» тварин (наприклад, група «ліс» вибирає лисицю, вовка, ведмедя, зайця і т. ін.); «водойма»

— качку, лебедя, жабу, рибу і т. ін). Виграє та група, яка впоралася із завданням першою.

#### *Методична вказівка*

Цю гру можна проводити на прогулянці. Діти об'єднуються в підгрупи («ліс», «водойма» і т. ін.). Потім за командою вихователя за певний проміжок часу називає «своїх» мешканців. Виграє та група, яка назвала більшу кількість тварин.

### **Упізнай тварину**

Дидактична мета: розвивати вміння порівнювати, зіставляти, пізнавати ціле за частинами; закріплювати знання про властивості тварин.

#### *Зміст*

Вихователь описує тварину, а діти повинні за описом назвати її. Виграє той, хто першим відгадає.

#### *Методична вказівка*

До опису можна залучати дітей. Виграє той, хто дасть більше правильних описів.

### **Назви зайве**

Дидактична мета: учити дітей класифікувати об'єкти живої природи.

#### *Зміст*

Вихователь виставляє набір малюнків або називає певну групу тварин (наприклад, комахи, птахи, риби і т. ін.), але поміж них одна тварина — іншого виду. Діти повинні плесканням у долоні знайти помилку.

### **Лігає, повзає, плаває, скаче, бігає**

Дидактична мета: закріплювати знання про способи пересування тварин; розвивати увагу, швидкість реакції.

#### *Зміст*

Вихователь називає тварину, а діти хором називають спосіб його пересування,

(наприклад: *вуж (повзає), жаба (скаче), заєць (бігає), кит (плаває)*).

### **Хто це?**

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про тварин та їх поведки.

#### *Зміст*

Учні по черзі беруть малюнки у ведучого, але так, щоб діти не бачили, що там намальовано. Той, хто витягнув малюнок, імітує голос і рухи зображеної на ньому тварини, а решта відгадує, що це за тварина.

### **Хто завітає до ведмедя на гостину?**

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про тварин, зокрема про те, що вони їдять.

#### *Зміст*

На набірному полотні вихователь викладає предметні малюнки із зображенням моркви, гриба, горішка, насіння і т. ін. Ігрова ситуація: «ведмедик» чекає на гостей і приготував для них гостинці. Учні повинні відгадати, на кого чекає «ведмідь».

### **Хто першим фінішує?**

Дидактична мета: розвивати пізнавальний інтерес; ознайомити з темпом руху тварин.

#### *Зміст*

На набірному полотні виставлені предметні малюнки: ведмідь, заєць, черепаха і т. ін. Ігрова ситуація: тварини — спортсмени. Учні повинні визначити, хто із цих тварин фінішує першим.

### **Сезонні зміни в природі. Буває чи ні?**

Дидактична мета: формувати узагальнені уявлення про сезонні зміни в природі.

*Зміст*

Вихователь визначає пору року, називає різні зміни в природі, а діти відповідають: «Буває» чи «Ні» (наприклад: «Весна. Розтанув сніг, потекли струмки, ведмідь прокинувся». — «Буває», «Листя з дерев опало». — «Не буває»).

*Методична вказівка*

Цю гру можна проводити чотири рази на рік, тобто в кожному порі року.

**Чия розповідь краща?**

Дидактична мета: учити дітей помічати зміни в природі; розвивати зв'язне мовлення.

*Зміст*

Гру проводять під час прогулянки. Вихователь пропонує дітям описати пейзаж (назвати влучні слова, порівняння і т. ін.).

**Паличко, зупинись!**

Дидактична мета: учити добирати образні слова про пори року; активізувати словник учнів.

*Зміст*

Учні утворюють коло, вихователь — посередині. Гру проводять у вигляді естафети: діти називають слова і водночас передають паличку по колу. Про те, на яку тему слова, домовляються раніше (наприклад, про зиму). Вихователь пропонує дібрати слова про зимову погоду і дає паличку одному із дітей. Той називає перше слово (морозна) і передає паличку наступному учасникові гри і т. ін. Таким чином діти добирають багато слів (вітряна, холодна, сніжна і т. ін.). Якщо гравець повторює вже назване слово або тривалий час не може знайти інше, вихователь говорить: «Стоп! Паличко, зупинись!» — і цей учень залишає коло.

**Що приніс поштар?**

Дидактична мета: учити складати усну розповідь за малюнками; розвивати зв'язне мовлення.

*Зміст*

«Поштар» приносить дітям листівку. Отримавши її, учень розповідає про те, що зображене на ній. Решта учнів слухають і визначають, про яку пору року йдеться.

**Відгадай!**

Дидактична мета: закріплювати знання про пори року; розвивати кмітливість.

### *Зміст*

— Відгадайте загадки!  
 Кружляє ніжно білий пух,  
 Міняє зайчик свій кожух,  
 Вдягає лиска рукавички,  
 Співають весело синички,  
 Ведмідь в барлозі вже дріма...  
 Яка пора скажіть? (Зима)  
 В небі ластівка летить,  
 З вітром листя шелестить,  
 Воду п'є лелека.  
 Сонце палить. Спека.

Дозріває жито.  
 Яка пора? (Літо)  
 Все у зелені довкола:  
 Пасовище, ліс і поле.  
 Мчать струмочки од ріки,  
 Ліплять гнізда ластівки,  
 І в сороки новина,—  
 Облітала всіх вона,  
 Сповідуючи: «... (Весна)».

В зеленім лісі побував Якийсь художник — і поволі Дерева перефарбував У золотисто-жовтий колір.

— Ти хто така? — я здивувався.  
 — Чому тебе не бачив досі?  
 — Ти придивися,— хтось озвався.  
 — І ти тоді побачиш... (осінь).

### **Знайди дерево.**

Вчитель роздає учням листки і плоди різних дерев. По сигналу кожний підбігає до того дерева, з якого зірваний листок або плід.

### **Що змінилось?**

Ігровий матеріал: предметні картинки. На набірному полотні виставлені предметні картинки: квіти, листки, плоди, тварини. По сигналу вчителя діти закривають очі. Ведучий забирає одну картинку. Учні називають, яку картинку ведучий забрав.

### **Де росте?**

Вчитель кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину. Учень, який зловив м'яч, повинен відповісти, де росте – в саду, в полі, на лузі, в лісі.

### **Знайди пару.**

Дітей, що грають, ділять на 2 команди: одній роздають листки, другій - плоди. По сигналу учні стають парами так, щоб листки відповідали плодам.

Пара, що правильно утворилась, проходить через "чарівні ворота" (двоє дітей з піднятими руками ввєрх). Якщо завдання виконано не вірно, ворота закриваються (руки опускаються).

### **Знайди 3 однакових листки.**

Ігровий матеріал: натуральні об'єкти чи предметні картинки.

Гру проводять восени під час екскурсії. Вчитель показує дітям листок дерева, куща. Учні повинні знайти по 3 відповідних листки. Виграє той, хто виконає завдання швидше.

### **Потрібно - не потрібно.**

Ведучий говорить: "Я хочу посадити город. Капуста потрібна?" Діти відповідають: "Потрібна". Перераховуючи овочеві рослини, ведучий називає фруктові. Хто із дітей помилився, платить фант.

### **Що виростили люди?**

Учні діляться на декілька команд. Одна із них "збирає" овочі, друга - фрукти. Збирати можна реальні предмети чи картинки з їх зображенням. Перемагає та команда, яка швидше справилаь із завданням.

### **Які овочі потрібні для борщу?**

Ігровий матеріал: натуральні овочі чи предметні картинки.

Вчитель пропонує дітям "зварити" до обіду борщ. Учні вибирають овочі, які потрібні для борщу. Серед овочів повинні бути і ті, які для борщу не потрібні.

### **Гра-загадка «Ліс»**

Ігровий матеріал різних дерев, іграшки (тварини). Вчитель загадує загадки, а діти відгадують. Якщо відповідь не вірна, ведучий на столі виставляє предмет - відгадку. (Загадки повинні бути про ліс).

### **Хто де живе?**

Учні уточнюють, де живуть домашні і дикі тварини, вибирати, вибирають дітей на ролі білочок, зайчиків, лисичок. Кожна тваринка шукає будиночок, в якому можна заховатись від ворога. У ході гри вчитель пояснює, що білки живуть і ховаються на деревах, а у зайчика немає будиночка, він ховається в кущах. "Зайчики" і "білочки" граються на галявині. По сигналу вчителя

"Обережно: лисиця!" білочки біжать до дерева, зайчики - до кущів. Лисиця ловить тих, хто неправильно заховався.

### **Хто прийде до ведмедя в гості?**

Ігровий матеріал: предметні картинки. На набірному полотні вчитель виставляє предметні картинки із зображенням моркви, бочки меду, грибів. Створюється ігрова ситуація: ведмідь чекає гостей і приготував для них ласощі. Учні повинні відгадати, кого в гості чекає ведмідь.

### **Яка пора року?**

Великі картинки із зображенням пір року розкладають на столі. На маленьких картинках зображенні предмети, якими користуються люди в ту чи іншу пору року, (одежа, знаряддя праці, ігровий інвентар.) Маленькі картинки роздаються дітям. Діти, які грають, повинні положити їх на відповідну велику картинку. Вчитель разом з дітьми стежить за правильністю виконання. Замість предметних картинок можна використати і предмети.

### **Знайди захований предмет.**

Гру проводять на шкільному подвір'ї чи в парку. Один учень відвертається, інші діти ховають предмет (палочку, кубик ) Після цього повідомляють "маршрут" тому, хто буде шукати: пройти два кроки прямо, повернути наліво, пройти сім кроків вперед і можна шукати.

## ПІЗНАВАЛЬНІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ УРОКІВ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»

1. У якого дерева білий стовбур?
2. У якої квітки на стеблі гострі колючки?
3. Назви кущі, на стеблах яких є колючки? (шипшина, агрус).
4. У яких овочевих рослин стебла стеляться по землі? (огірки, кавуни, дині, гарбузи).
5. Яка пора року найбільш сприятлива для росту рослин? Чому?
6. Які дерева не знають листопаду? (ялина, сосна).
7. Яке дерево походить на ялину? (сосна).
8. Якого птаха називають лісовим "лікарем"?
9. Який птах любить красти предмети, що блистять?
10. Чому дятлу потрібен довгий дзьоб?
11. Хто ні в жару, ні в холод не знімає шубу? (ведмідь, вовк, лисиця).
12. Хто носить на собі голки?
13. Який звір любить їсти малину?
14. Чому деякі птахи летять на зиму в теплі краї<sup>1</sup>?
15. Чому зимою необхідно підгодовувати птахів?
16. Які птахи першими повертаються весною?
17. Чому граки ходять по ораному полю?
18. Хто раніше прилітає: стрижі чи ластівки?
19. Які квіти пахнуть тільки ввечері?
20. З чим можна порівняти квітку кульбабки?
21. Чому весною стовбури дерев білять вапном?
22. Для чого кішці потрібні м'які лапки і гострі кігті?
23. Який птах відкладає яйця в чужі гнізда?
24. Чим відрізняється олень від іншої тварини?
25. Чому білочка міняє колір шерсті: зимою на сіру, а влітку - на рижу?
26. Хто ховається під корою дерев?
27. До їжачка підкрадається лисиця. Як він буде захищатися?
28. Шипшина - кущ, а береза-?
29. Смородина - ягода, а опеньок-?
30. Засць скаче, а вуж-?
31. Соловей літає, а кінь-?

Тема. Які трав'янисті рослини першими зацвітають навесні?

Мета: продовжувати формувати уявлення про неживу і живу природу навесні, про дерева, кущі, трави; ознайомити з ранньоквітучими рослинами; розвивати мислення, спостережливість; виховувати естетичні почуття і турботливе ставлення до природи.

Обладнання: календар погоди, ілюстрації, підручник, зошити з друкованою основою.

Хід уроку

I. Організація класу

Дзвоник дзвонить, не стихає,

Школярів усіх скликає.

Сядьте зручно, усміхніться

І на мене подивіться.

Зробимо в науку крок -

Починаємо урок.

- Добрий день! Сідайте!

II. Перевірка домашнього завдання

2.1. Бесіда про погоду «За одну хвилинку про сьогоднішню днинуку»

- Давайте запишемо погоду дня. Розгорніть свої зошити і запишіть... (Один учень працює біля дошки )

- Яке сьогодні число? (24 лютого)

- Яка температура повітря? ( )

- Чи є сьогодні вітер? ( )

- Який він за силою? ( )

- Який стан неба? ( )

- Чи були сьогодні опади? Які? ( )

- Які інші цікаві явища ви помітили в природі?

- Доведіть, що сьогоднішня погода не відповідає зимі.

2.2. Гра «Незакінчені речення»

- А тепер давайте пограємо у гру «Незакінчені речення».

Умови гри: послушайте уважно речення, які мають лише початок і закінчіть їх.

- Зараз закінчується пора року - ...

- Я знаю такі зимові місяці:...

- Після зими приходять до нас...

- Я знаю такі весняні місяці:...

- Перший весняний місяць називається «березень», тому що...

- Навесні відбуваються такі зміни в неживій природі...

(Тане сніг, скресає крига на водоймах, льодохід, повінь, день довшіє, температура підвищується).

- З настанням весни у дерев спостерігаються такі ознаки: ... (сокорух, розвиток бруньок, розпускання листків, цвітіння)

III. Повідомлення теми і мети уроку «Загальна мотивація»

- Послухайте уважно вірш Олександра Олеся і запам'ятайте, про які перші весняні квіти йде мова у ньому.

Весна, весна! Радійте, дітки!  
Ховайте швидше саночки!  
Немов пташки, летіть із клітки,--  
З кімнати, з хати у садки.  
А там, в садочках,-- сонце, співи.  
В траві фіалки зацвіли...  
Джмелі і бджілки загули,  
І скрізь метелики щасливі.  
О. Олесь

-- Про які перші весняні квіти говориться у вірші? Які ви знаєте інші ранньоквітучі рослини?

- Сьогодні на уроці ви дізнаєтеся про першоцвіти нашого краю та про те, які з них занесені до Червоної книги України. Тема нашого уроку звучить так: «Які трав'янисті рослини першими зацвітають навесні?»

#### IV. Засвоєння нових знань

##### 4.1. Розповідь з елементами бесіди.

- Весні радіє все живе на Землі. Рослини починають тягнутися вгору, намагаючись одержати якнайбільше сонячного світла. Рослини, які зацвітають першими, називають ранньоквітучими. Це підсніжники, проліска дволиста, фіалки, мати-й-мачуха, зірочки маленькі, ряст та інші. Деякі з цих квітів занесені до Червоної книги України.

- А що таке Червона книга України?

Червона книга України -- ілюстрований перелік рідкісних тварин, рослин, комах, що знаходяться під загрозою зникнення на території України і підлягають охороні.

- Давайте ж поближче познайомимося з першими весняними квітами (показ ілюстрацій).

- Першими у лісі з'являються сніжно-білі квітки з ніжним ароматом. Це підсніжники. Підсніжники -- дуже гарні. Тому дедалі менше стає їх у наших лісах. Люди зривають їх цілими оберемками на продаж. Підсніжники занесені до Червоної книги України. Вони знаходяться під державною охороною.

- А що це? У весняному лісі два неба: одне під ногами, а друге -- над головою! Це розквітла тендітна синьо-блакитна проліска дволиста.

- У березні з'являються з-під снігу фіолетові і жовті квіти шафрану-крокусу. Крокуси теж занесено до Червоної книги України. У лісах зазеленіли листочки, а між ними виблискують золотаві квіточки зірочок маленьких. Важко уявити весняний ліс без буяння пурпурового, рожевого, бузкового, білого рясту.

- Сон-траву внесли до Червоної книги України. Буяють у цю пору пшінка весняна, першоцвіт, фіалка запашна, медунка. Згодом настає час для цвітіння конвалії травневої. У степах з'являються сліпучо-жовті квітки горицвіту весняного та пурпурові великі квітки півонії тонколистої та дикорослі тюльпани. Горицвіт, півонія та тюльпани занесені до Червоної книги України.

##### 4.2. Робота з підручником

- Розгорніть підручник, знайдіть сторінку...
- Прочитайте рубрику «Запам'ятай»!
- Що ви повинні пам'ятати?
- Розгляньте ілюстрації квітів. Які квіти зображені на малюнках? Що ви про них вже знаєте?

Фізкультхвилинка

- Давайте трішки відпочинемо!

Встаньте, діти, посміхніться,

Землі нашій уклоніться

За щасливий день вчорашній.

Всі до сонця потягніться,

Вліво, вправо нахиліться,

Веретенцем покрутіться.

Раз присядьте, два присядьте

І за парти тихо сядьте.

4.3. Гра «Весняні акровірші»

- Хто скаже, що таке акровірш?

Умови гри: прочитайте акровірші. Назвіть і покажіть названі первоцвіти на фотографіях.

Рясний бузковий дощик лив --

Яри забризкав і горби.

Строкаті китиці та білі

Там розстелили весні килим.

Прокидаються галявини,

Розкривають ясно-сині

Очі квіти, що ховаються

Лісом-пралісом донині.

І поцілити бажає

Стрілка крихітна у небо.

Коли зустрінете -- зважайте,

Але кривдити не треба.

Колиска із росою,

Обгорнута листом.

Намисто дрібних перлів

Виблискує рядком.

А як зійде сльозами

Лік давньої війни,

Імлистий ранок травня

Її оборони...

Фіолетове диво -- прокинулась спляча красуня!

І відкрила дороги для стукоту кінських копит.

А за нею давно її принц довгу зиму сумує,

Лиш побачив красуню, і вмить закохався навек.

Королева весни! Чаша, повна натхнення та мрії,

Аромат твоїх вуст сколихне навіть камінь до сліз...4.4. Гра «Зафарбуй квітку»

Умови гри: я називаю ранньоквітучу рослину, а ви кажете якого кольору у неї квіти.

Підсніжник, мати-й-мачуха, пролісок, пшінка, фіалка, сон-трава, первоцвіт, медунка, конвалія.

#### 4.5. Проблемна ситуація

Одного разу двоє дівчаток повертаючись з прогулянки нарвали цілий оберемок пролісків. Ще не донісши додому, вони їх викинули. Бо квіти, зірвані на сонці, швидко в'януть.

- Що діти зробили неправильно? Чому?

Пам'ятайте, що зриваючи багато лісових квітів, ми нівечимо природу. Є рослини, яких у природі залишилося дуже мало, їм загрожує знищення, зникнення. Тому їх занесено до Червоної книги. Нагадайте, які квіти занесено до Червоної книги?

Не рвіть квіточок - красу!

Дивіться: квітка п'є росу.

Вітерець гойдає у траві

Листочки всміхнені, живі.

В травичці любо їм рости,

і їх не скривдиш, знаю, ти.

Добром хай серце зігрівають

Красуні скромні лісові.

Не зривайте квіти, діти,

дайте їм на радість квітнуть,

Хай лісочок прикрашають,

з сонцем, вітром розмовляють.

#### V. Узагальнення і систематизація знань

##### 5.1. Гра «Знайди відповідність»

Умови гри: клас ділимо на 3 команди. Для кожної команди зачитую опис. Вам потрібно встановити відповідність між описом первоцвіту та назвою.

А. За красу і ніжність квіток називають блакитною зірочкою. Побачити первоцвіт можна тільки в лісі в березні і квітні, коли земля вже прокинулася від зимового сну. У кожній квітці шість тендітних блакитних пелюсток. Коли вона зацвітає в лісі, здається, ніби клаптики блакитного неба впали на землю. Листки видовжені, яскраво-зелені. Солодкий сік-нектар цієї квітки збирають бджоли.

Б. Ніжні фіолетового кольору квітки піднімаються на тоненьких стебельцях і наче прислухаються до весняних звуків лісу: співу пташок, шелесту молоденького листя дерев і кущів. Серединка квіточки, наче крихітне очко, вдивляється у лісову красу. Листки схожі на маленькі розгорнуті долоньки. Ростуть між деревами, кущами. За ніжну красу квітів, чарівний аромат її дуже люблять люди.

В. Коли в лісі зацвітають ці квіти, здається, що землю вкрили розкішним килимом. Квітки рожево-фіолетового, блідо-жовтого, білого кольорів, невеликі, але їх багато. Зібрані вони в пишні, рясні китиці. Тому, мабуть, і назвали саме так цю рослину. Красу

квіток доповнюють вирізані трійчасті листки. Цвіте у квітні -- травні. У народі вважалося, що «топтати» первоцвіт - значить жити, ходити по землі.

Г. Серед весняних квіток наших лісів цей первоцвіт -- один з найкрасивіших. На вкритому шовковистими волосками стебельці розкривається чарівна квітка фіолетового кольору, схожа на невеличкий тюльпан. Цвіте у квітні -- травні. Важко буває первоцвітам, коли повертаються холоди. Та сріблясті волоски, наче шубка, прикривають рослину від холодів, а квітка на морозі закривається і хилиться додолу.

Г. Один з перших сповіщає про прихід весни. Ніжні, подібні до невеликих дзвоників білосніжні квітки прикрашають іще зовсім зимовий ліс. Первоцвіт так назвали тому, що починає він рости в лютому під сніговою ковдрою. А в березні на землі, яка тільки-но прокинулася від зимового сну, гойдаються сніжно-білі квітки. Придивіться до них уважніше: зовні пелюстки трохи видовжені, а ті, що всередині, коротші, з зеленою плямкою.

Д. Рано навесні з'являється багато жовтеньких яскравих квіток. Цей первоцвіт спочатку цвіте, а потім з'являються пухнасті, вкриті малесенькими ворсинками, листочки, але з верхнього боку ворсинки швидко зникають. Тому зверху листки яскраво-зелені, лискучі, але не теплом віє від їхньої поверхні -- холодний той блиск (погляд мачухи на нерідних дітей). Зісподу ж листки вкриті ніжним білим пухом, і хоч схована ця сторона від сонця, проте досить легкого дотику -- і відчуєш лагідне тепло, яким завжди віє від рідної матері.

Фіалка.

Сон.

Підсніжник.

Ряст.

Проліска.

Мати-й-мачуха

VI. Домашнє завдання

- Намалуйте на альбомному аркуші невеликий плакат, який би закликав захищати ранньоквітучі рослини.

VII. Підбиття підсумків. Рефлексія

-Що нового відкрив для вас урок?

-Яке завдання було найцікавішим?

-Що викликало труднощі?

- Молодці! Я так задоволена вашою роботою! Хочу оцінити таких учнів...

**ІГРИ для уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ»  
для розвитку різних психічних процесів та інтелектуальних здібностей  
здобувачів початкової освіти**

**“Конкурс ерудитів”.**

Учні готують з певного предмета чи теми цікаві повідомлення, які озвучують на уроці під час рубрики «Калейдоскоп цікавих знань»

**Гра “Шифрувальники”.**

Наприклад:

“фіїСовський сборо — більнайша руспода ньодавго єКваи, оц зрігбеса од шинах нідв. еЦ убв ловгоний рахм Кивсьїкої сіРу. Смеа тут роконулива зівкня на ївкиський толпрес. “Сояфі” цьгрекою воною начаозе рїмудсть. І асме в оСфїї лабу бразїна в родаставні счай вечезлина лїобїбтека”.

(Софїїський собор — найбільша споруда давнього Києва, що зберігся до наших днів. Це був головний храм Київської Русі. Саме тут коронували князів на київський престол. “Софія” грецькою мовою означає мудрість. І саме в Софії була зібрана в стародавні часи величезна бібліотека).

**Гра “Фесрверк”**

З розсипаних слів скласти визначення.

- Частина, на, вказує, предметів, мови, який?, ознаку, яка?, відповідає, яке?, прикметник, це, яка, питання, та (прикметник).

- Щоб, невідомий множник, знайти, добуток, треба, відомий множник, поділити, на.

- Гірські породи, в Землі, це, знаходяться, або, природні тіла, які, на її поверхні.

**Гра "Незвична математика"**

Пропоную дітям виконати математичні дії і прочитати утворений результат.

Кни - и + яма - ма + зь = ... (КНЯЗЬ)

Вона - на + лод + ила - ла + мир = ... (ВОЛОДИМИР)

Ве + лист - ст + кий = ... (ВЕЛИКИЙ)

**Гра «Запитайлик»**

Під час роботи над текстом учні ставлять запитання однокласникам.

Така вправа формує пізнавальну самостійність, визначення, заставляє дітей логічно мислити. Під час виконання завдань, які вимагають роздумів, я створюю мовну ситуацію, спонукаю учнів до висловлювання. У процесі аналізу діти проходять довгий шлях пошуку, сперечаються, відстоюють свою точку зору, вчаться розуміти інших людей.

### **Гра "Вітражі".**

Пропоную учням намалювати ілюстрації до прочитаного, або обговореного на уроці, до того, що найбільше сподобалося, запам'яталося, вразило їх уяву. Під час оформлення вітражів на дошці, інші учні мають впізнати і пояснити, що задумав автор.

### **Гра "Добре-погано".**

Одна група дітей знаходить в об'єкті позитивні риси, а інша - негативні.

Такі вправи вчать дітей бачити як позитивні, так і негативні сторони явищ, застерігають їх від негативних проявів, вчать прогнозувати і передбачати наслідки життєвих ситуацій.

### **Гра «Криголами», "Кола на воді".**

Діти вибирають довільне слово. Воно записується на дошці стовпчиком. На ці букви добираються нові слова, до слів - речення. На основі отриманих результатів складають оповідання, казку, веселу історію, вірш.

*Зразок роботи за запропонованою методикою.*

Р — радість

О — ось

Б — бабуся

О — очікує

Т — тихо

А — апельсин

Робота має приносити кожній людині радість. Ось ти йдеш на роботу, бо ти ще молодий. А бабусі йти працювати вже не треба. Вона на пенсії. Бабуся очікує вдома своїх дітей та онуків. Поки вони на роботі – у кімнатах тихо. Після роботи можеш вдома з'їсти апельсин.

### **Гра «Швидкісний поїзд»**

Протягом 1 хвилини учні повинні записати якнайбільше відповідей математичних виразів

Узагалі, школярі дуже люблять гратися та змагатися, адже це цікаво, весело та корисно. Це навчає, виховує та об'єднує.

### **Гра «Так — ні»**

Учитель задумує якийсь предмет або явище. Учні намагаються знайти відповідь, ставлячи запитання вчителю, який може відповідати лише «так» або «ні».

### **Гра «Ще один»**

Тема «Тварини».

Вчитель починає гру, називає першу тварину (слон). Учень має назвати цього птаха і ще свого (слон, ведмідь). Другий школяр називає цих двох тварин і третього (слон, ведмідь, собака). І т. д.

### **Гра «Що є що?»**

До дошки виходять 2 учні. Класовод лічить до трьох, діти стрілками починають з'єднувати видові назви з родовими. Хто швидше?

мандарин

квітка

апельсин

короп

ведмідь

одяг

планета

носоріг

дерево

Нептун

панчохи

тварина

шкарпетки

тюльпан

риба

гвоздика

### **Гра «Аукціон»**

Гра, яку можна використати, перевіряючи знання з будь-якого предмета, з будь-якої теми. Вчитель оголошує тему. Наприклад, «Власні іменники». Учні по черзі називають власні іменники, хто останній — той переможець.

## ВПРАВИ НА РОЗВИТОК РІЗНИХ ТИПІВ УВАГИ

### Стійкість уваги

#### ВПРАВА «АЛФАВІТ» (мова)

Діти утворюють коло. Між ними розподіляють літери алфавіту. Учитель говорить слово, а учні повинні «видрукувати» слово (кожна літера — оплеск того учня, за яким закріплена літера). Той, хто помилився, залишає гру, його літера передається найуважнішому

#### ВПРАВА «РЕВІЗОР» (мова).

Пропонується текст(завдання) із помилками. Дозволяється тільки один раз прочитати цей текст, відразу ж виправляючи помилки кольоровим олівцем. Потім аркуш передається іншому учневі, який перевіряє помилки іншим кольором

#### М'ЯЧИКИ З ЧИСЛАМИ (математика)

Гравці стоять у колі. Ведучий кидає комусь м'ячик невеликого розміру і називає будь-яке число від 1 до 100, яке ділиться на 7. Той, кому кинули м'ячик, повинен миттєво відгукнутися, назвавши інше число, яке теж ділиться на 7 і знову кинути комусь м'ячик. Забороняється називати число, що на яке відгукнулися гравці. (завдання змінюється залежно від теми уроку)

#### ВПРАВА «ЧИСЛА» (математика)

Учні стають у коло. Потім по черзі лічать від 1 до 30, не називаючи числа, що діляться на 3. Хто припустився помилки — залишає гру. (завдання змінюється залежно від теми уроку)

#### ВПРАВА «ГЕОМЕТРІЯ— НАВКОЛО» (математика)

Уважно огляньте класну кімнату і знайдіть шість предметів, що містять коло. Потім шість предметів, що містять квадрати, трикутники, прямокутники

#### ВПРАВА «ЖУЧОК» (математика і мови)

Для гри необхідне ігрове поле із клітинок і шаблон, що виконує роль «жучка». «Жучок» може пересуватися за командою з однієї клітинки в іншу (вгору, вниз, праворуч, ліворуч). Учні слідкують очима за пересуванням «жучка», щоб дізнатися про місце його прибуття.

#### ВПРАВА «ЗНАЙДИ ПРЕДМЕТ» («Я і Україна», трудове навчання)

Учитель описує предмет, що знаходиться у класі. Учні повинні знайти його (учень має право ставити питання, що стосуються ознак предмета, але таким чином, щоб учитель відповів «Так» або «Ні»)

ВПРАВА «ЗНАЙДИ ПОМИЛКУ» (мови, математика, читання, природознавство).

Учитель готує тексти(завдання), в яких допущено багато помилок. Учень повинен швидко знайти її.

ВПРАВА «ЗНАЙТИ РОЗБІЖНОСТІ» (образотворче мистецтво, «Я і Україна»).

Учитель готує комплекти малюнків (по 2), в яких є до 10 відмінностей. Учні повинні їх знайти

ВПРАВА «ВІДГАДАЙ ЗА ОЗНАКОЮ» («Я і Україна»)

Ведучий об'єднує дітей за певною ознакою (наявність однакового взуття, колір волосся). Одна дитина залишає приміщення і повертається, коли гравці обрані. Вона повинна відгадати, за якою ознакою об'єднані діти

ВПРАВА «МОЗАЇКА» (образотворче мистецтво, «Я і Україна»).

Учням пропонується сюжетний малюнок( листівка), розрізаний на частини (не симетричні). Учні повинні на швидкість скласти зображення

ВПРАВА «ЛАБІРИНТ» (трудове навчання, образотворче мистецтво).

Учні повинні швидко знайти вихід із запропонованого лабіринту

ВПРАВА «СЛОВО ЗАХОВАЛОСЬ» (мова, читання).

Знайти і зафарбувати (виписати) слова (словникова робота)


ВПРАВА «ЧОТИРИ СТИХІЇ» (фізхвилинка).

Гравці сидять у колі. Ведучий повідомляє: якщо сказано слово «земля» — опустити руки вниз; слово «вода» витягнути руки вперед; слово «повітря» — підвести; слово «вогонь»— крутити руками. Ведучий промовляє текст. Хто припустився помилки — залишає гру.

Увага і швидкість роботи

ЦИФРОВА ТАБЛИЦЯ (математика)

У таблиці числа від 1 до 30, причому числа різняться за розмірами, що ускладнює пошук. Дитина повинна показати їх порядком. Час роботи, менший ніж 2 хв, хороший результат.

15	4	8	2	20	10	
9	1	0	3			
22	9	2	7	5	2	23
				1	1	
8						
2	16		13		5	
4	6	2	3	8	1	17
	9	1	24		1	

### БУКВЕНА ТАБЛИЦЯ

Б	К	Ф	І	Д	
Р	Ц	Ш			
Г	Т	Г	М	Ь	Ч
			У		Я
З	А	С	П	Ж	
Х	Й	І	Ю	В	О

### Розвиток обсягу уваги

**ВПРАВА «ДОДАЙ СЛОВО»** (мови, читання).

Перший учень називає слово, другий називає слово першого учня і своє слово, третій — називає слова першого і другого і своє слово в т.д. (використання під час закріплення слів з орфограмами)

**ВПРАВА «СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ»** («Я і Україна», мови).

Учням пропонується детально описати подвір'я школи, шлях із дому до школи — те, що бачили безліч разів. Такі описи робляться усно чи письмово, потім порівнюються з реальністю

**ВПРАВА «НАЙУВАЖНІШИЙ»** («Я і Україна»).

Ведучий запам'ятовує дітей, які стоять перед ним по порядку. Згодом відвертається і намагається назвати імена дітей по порядку

## ВПРАВА «ВІДГАДАЙ» («Я і Україна).

Ведучий залишає класну кімнату на 20 с. За той час решта обирає «об'єкт» пошуку. Повернувшись, ведучий повинен відгадати, хто був загаданий (дається можливість поставити 5 запитань про зовнішність людини)

## ВПРАВИ НА РОЗВИТОК РІЗНИХ ТИПІВ ПАМ'ЯТІ

### Зорова пам'ять

1. Розглянути малюнок. Закрити зображення. Назвати якнайбільшу кількість предметів, що були на малюнку.
2. Розв'язати приклади. Картки з прикладами зібрати. Назвати числа, з якими виконувалися дії.
3. Продемонструвати 5 кольорів (слів, цифр). Назвати кольори по порядку.
4. Продемонструвати 10—12 предметних малюнків (1 хв). Назвати побачене.
5. Діти за партою повертаються спинами одне до одного. Завдання: розповісти, як одягнутий сусід за партою.
6. Діти шикуються у довільному порядку. Ведучий повинен подивитись на дітей, відвернутись, назвати, хто за ким стоїть.
7. На дошці записані слова з важким написанням. Діти читають їх протягом 25-30с і записують під диктовку.

### Рухова пам'ять

1. Запам'ятати послідовність рухів. Визначити і відтворити рухи ведучого.
2. Заборонений рух. Вправа проводиться аналогічно до попередньої, але учнів попереджають про те, що певний рух (за вибором відтворювати заборонено).

### Короткочасна пам'ять

1. Прослухати коротке оповідання. Запам'ятати. Відтворити дослівно, нічого не пропустивши і не додаючи.
2. Прослухати 2 (4) рядки з вірша. Повторити, не припускаючись помилок.
3. Прослухати певну кількість слів, пов'язаних (або не пов'язаних за змістом). Відтворити «лавнцюжок», не порушуючи послідовність.

### Слухова пам'ять

1. Зачитується 10 пар слів. Після паузи вчитель зачитує тільки перше слово з пари, а діти повинні записати друге слово пари.
2. Учні заплющують очі. Учитель виконує у певній послідовності певні дії (розгортає цукерку, рве папір, переставляє стілець) Учні повинні назвати дії).
3. Ведучий відвертається від класу. На дошці записані три слова Учитель показує, кому говорити. Ведучий повинен розпізнати голоси однокласників.
4. Ведучий читає текст, свідомо припускаючись помилок. Учні стежать і виправляють.

### Словесно-логічна пам'ять

1. Заучування скоромовок.
2. «Питайлик». Використовується сюжетний малюнок, що має проблемний зміст. Учні ставлять якомога більше запитань ведучому.
3. «Ключ до невідомого». Пропонується картина, відвернута від класу. Учві за допомогою навідних запитань (відповіді «так» або «ні») відгадують, що на ній зображено.
4. «Подібність та відмінність». До двох предметів (наприклад, компот — вода, корова — коза, літак — поїзд) дібрати якомога більше спільних і відмінних ознак.
5. «Що нового?» Дібрати нестандартне застосування до знайомих предметів (ручка, склянка, пінопласт).
6. З 3-4 непов'язаних за змістом слів скласти якомога більше речень.
7. «Аналогія». Дібрати якомога більше слів-аналогів за різними ознаками (наприклад, вертоліт — метелик, птах...).
8. Знайти зайве. З групи слів обрати зайве (дорога, колобок, тарілка — дорога, тому що решта — круглі предмети).
9. «Визначення». Учням пропонується знайомий предмет. Завдання: дати найточніше визначення, що містить суттєві ознаки.
10. «Повідомлення за алгоритмом «Наприклад, алгоритм Цицерона: «Хто — що — чим — для чого — як — коли».
11. «Узагальнення». До одного загального слова дібрати два, які найбільш пов'язані. Річка (берег, риби, риболов, вода, ряска).
12. «Вилучення понять». Вилучити слово, що не стосується родового, яким об'єднані решта слів (Василь, Іван, Семен, Іванович, Петре).

### **ВПРАВИ НА РОЗВИТОК МИСЛЕННЯ**

У народі інтелект характеризують такими якостями, як розсудливість, широта поглядів. Тож формування і розвиток інтелекту потребує серйозної роботи над розвитком мислення.

Як відомо, в молодших учнів образне мислення переважає над понятійним. Легко опановуючи знання про реальні об'єкти і явища навколишнього, вони відчують значні труднощі, стикаючись з відношеннями і зв'язками між ними, оскільки тут домінує понятійне мислення, прийоми й способи реалізації якого дітям невідомі. Опанувати їх учням допомагають різні вправи і моделі - знакові (цифри, букви, графіки та ін.), матеріалізовані (наочні посібники, роздатковий матеріал, таблиці тощо).

1. Називання ознак і дій предмета і виділення серед них суттєвих.  
— Назви ознаки, які може мати дощ. Які серед цих ознак головні? Чому?

— Спробуй дати чітке, коротке визначення речей, якими користуєся.  
Наприклад: що таке стіл? ліжко? ніж? парта?

хто такий слюсар? машиніст? таксист?

Корисним є і зворотнє завдання: школярі називають ознаки, за якими треба відгадати, що це.

2. Вправи на конструювання.

—Заміни або перестав букву, щоб вийшло нове слово

(З н - частина доби, з п - я грию щозими, з р - предметом стану вам).

Відгадка: ніч, піч, річ

— Спробуй придумати рядок слів із таким завданням.

Розглянь уважно подані слова: жирафа, кобзар, сонечко, голосні.

У кожному з них сховалося інше. Яке? Склади свій рядок з таких слів.

— Запиши слово, у якому корінь, як у слові гадати; суфікс, як у слові берізка; префікс, як у слові загубив; закінчення, як у слові зима.

—Конструювання текстів за початком і кінцівкою, за назвою та кінцівкою, за опорними словами.

—Завдання на конструювання, що потребують переформулювання й доповнення умови задачі.

—Завдання на конструювання, що потребують переформулювання й доповнення числових виразів.

3. Відгадування загадок про добре знайомі об'єкти і складання власних за аналогією.

4. Завдання на виключення зайвого для формування в учнів умінь різнобічного аналізу, виділення головних ознак поняття.

—Знайди «зайве» слово у кожному рядку

У рядку всі слова, крім одного, можна перевірити правилом. Яке це слово? Як перевіряється його правопис?

— Розглянь ряди чисел. Знайди у кожному «зайве» число.

14, 21, 28, 37, 42, 49. (37, не ділиться на 7)

24, 30, 36, 42, 48, 56. (56, не ділиться на 6)

25, 45, 17, 30, 10, 5. (17, не ділиться на 5)

—Знайди «зайвий» приклад у кожному рядку

Якщо виключити один приклад, то у всіх, що залишилися, буде однакова відповідь. Який це приклад?

— Яка фігура «зайва» у кожному рядку? Чому?

Спробуй скласти рядок з фігурами, серед яких одна «зайва».

— Задачі з зайвими даними в умови задачі.

Наприклад:

Задача. Над річкою літало 5 метеликів, 2 ластівки, 4 чайки. Скільки птахів літало над річкою?

Задача. У магазині купили 8 спортивних костюмів для хлопчиків, 2 костюми для дорослих і 4 спортивних костюми для дівчаток. Скільки всього костюмів купили для дітей?

Задача. На тарілці лежало 3 огірка, 5 яблук, 4 сливи. Скільки всього фруктів лежало на тарілці?

Яке дане в умові є зайвим для відповіді на запитання задачі?

5. Завдання на логічне комбінування (Ці завдання бажано унаочнювати).

— Тетянка, Маринка і Оксанка прийшли на ялинку у платтях різного кольору: червоному, синьому, жовтому. Тетянка була не в жовтому і не в червоному. Марина була не в жовтому. У якому платті була Оксана?

— На першому станку виробляють білий і жовтий папір, на другому — жовтий і синій, а на третьому — червоний. Скільки кольорів паперу виробляють на трьох станках?

— 10 копійок можна набрати по-різному. Скільки способів може використати Незнайко, маючи монети вартістю 2 коп., 3 коп., 5 коп?

— Які пляшки переставити, щоб повні чергувалися з пустими?

Три повні пляшки; три порожні.

— Колесо має 12 спиць. Скільки проміжків між ними?

— Колоду, довжиною 6 м, розрізали на 6 частин. Скільки зробили розпилувань?

— Як з допомогою 3-літрової банки і 5-літрової каструлі налити з крана у відро рівно 4 л води?

— Скільки всього трицифрових чисел можна скласти з цифр 1 і 2?

— Між цифрами 1 2 4 2 4 5 6 постав знаки додавання так, щоб відоовідь дорівнювала 100.

— З чисел 9, 12, 30, 8, 2, 11, 6, 14, 18 добери таких три числа, сума дорівнювала 50.

— У новому будинку 200 квартир. Оля живе у квартирі 19. Скільки в будинку квартир, номер яких у запису має ці дві цифри?

6. Вправи на прогнозування, догадку, уяву

— Скільки різних предметів можна намалювати з цією фігурою?

— Про що можна дізнатися із книжки під такою назвою? Що продається у магазині під такою назвою?

7. Вправи на різнобічний аналіз об'єкта, з яким учні попередньо обізнані.

— Прочитай слово, речення, підготуйся про нього розповісти все, що тобі відомо.

— Прочитай вправу. Скільки різних завдань з нею можна виконати?

— Прочитай уривок тексту. Які запитання можна до нього поставити?

— Прочитай умову задачі. Скільки запитань до неї можна поставити? Які саме?

### ЦІКАВІ ЗАДАЧІ

1. У будинку 90 квартир. Скільки разів на дверях написано цифру 8 ? (20р.)
2. Відновити цифри:  $100 - *3 = 7*$
3. У матері 5 дочок, у кожної по одному брату. Скільки всього дітей у матері ?
4. На лузі пасеться кілька корів. У них разом 12 ніг. Скільки голів у цих корів ? Скільки рогів ?
5. На полиці лежить 15 книжок. Якою буде по порядку сьома книжка в ряді, якщо рахувати справа наліво ?
6. Розставити дужки так, щоб відповідь була найменшою:  $14 - 7 + 2 - 1$

### ВПРАВА НА РОЗВИТОК АБСТРАГУВАННЯ «ЩО ГОЛОВНЕ?»

Пропоную ряд слів: п'ять із них подаються у дужках, а одне – перед ними. Учні повинні за 20 секунд виключити із дужок (тобто виділити) два слова, найбільш суттєві для слова, що стоїть перед дужками.

Річка ( берег, карась, водорості, рибалка, вода).

Відповідь: берег, вода

Місто (автомобіль, будівлі, люди, вулиця, магазин).

Відповідь: будівля, вулиця.

Ліс (лист, сосна, мисливець, дерева, кущі).

Відповідь: дерева, кущі.

Співи (дзвін, голос, мистецтво, мелодія, оплески)

Відповідь: голос, мелодія.

Гра (футбол, гравці, перемога, правила, медаль)

Відповідь: гравці, правила.

### ВПРАВА НА ПОРІВНЯННЯ ПОНЯТЬ

Море - океан.

Спільні та відмінні риси записати у два стовпчики.

### ВПРАВА НА УЗАГАЛЬНЕННЯ

Пропоную пари слів. Необхідно з'ясувати, що між ними спільного (коротко, до трьох слів)

### ВПРАВА НА АНАЛОГІЮ

Подані три слова. Два з них перебувають у певному зв'язку. Третє і одне з наведених нижче також знаходяться у тому ж зв'язку. Необхідно знайти і записати четверте слово.

Пісня: композитор = літак: ?

- а) пальне; б) льотчик; в) конструктор; г) аеропорт

Школа: навчання = лікарня: ?

а) лікар; б) хворий; в) лікування; г) установа

Береза: дерево = вірш: ?

а) казка; б) лірика; в) поезія; г) драма

Північ: південь = ніч: ?

а) ранок; б) світло; в) вечір; г) день

Троянда: квітка = кисень: ?

а) предмет; б) барвінок; в) речовина; г) газ

### БЛІЦ - ТУРНІР

1. Скляний ящик із водою для риби. (Акваріум)
2. Пташка, яка співає високо в небі. (Жайворонок)
3. Смолиста маса, якою заливають дороги та тротуари. (Асфальт)
4. Жуйна тварина з одним чи двома горбами. (Верблюд)
5. Одиниця часу, яка у 60 разів менша, ніж хвилина. (Секунда)
6. Складна машина, що косить, молотить, віє. (Комбайн)
7. Рослина з великими жовтими зернами, які зібрано у качани. (Кукурудза)

### МАТЕМАТИЧНА АТАКА

1. Якщо повернути цифру зверху вниз, вона зменшується на 3. Яка це цифра? (9)
2. Летіли гуси, а на зустріч їм — гусак. «Добрий день, десять гусей! — мовив він. «Ні, нас не десять. Якби ти був з нами, та ще двоє гусей тоді було б 10», — відповіли Гуси. Скільки летіло гусей? (7)
3. Коли півень стоїть на одній лапі, то він важить 3 кг. Скільки важить півень, якщо стоїть на обох лапах? (3 кг)
4. П'ять яєць варяться 5 хвилин. За скільки хвилин звариться 1 яйце? (5 хв)
5. В однієї жабки є 4 лапки. Скільки лапок має 5 зелених (20 лапок)
6. Білка моркву посадила.  
Штук шістнадцять там вродило,  
П'ять зайців по дві зірвали.  
Скільки білочці зосталось? (6)
7. Запишіть чверть від числа 36(9)
8. Одна доба має 24 години, а скільки годин мають 3 доби? (72 год)
9. Число 63 зменшили у 7 разів. Яке число одержали? (9)
10. У саду росло 6 рядів слив по 7 дерев у кожному. Скільки всього росло слив? (42)

### КРОСВОРДИ

Учні не тільки розгадують кросворди, запропоновані вчителем, а й самі складають кросворди на певні теми

## ЗАВДАННЯ-ПАСТКИ

1. Завдання, що виховують неімітаційну поведінку, критичність мислення.

1.1. Завдання-пастки, що сприяють уважному, критичному сприйманню завдання і можливої відповіді.

Учитель формулює завдання і пропонує неправильну відповідь.

Наприклад: *порахувати кількість звуків у слові джміль;*

*визначити у реченні частину мови слова хворий.*

Вислуховуються відповіді дітей і варіант учителя. Дитина має зіставляти власну відповідь та інших. Серед відповідей можуть бути помилкові, а також запропоновані вчителем. Аналізуючи виконання завдання, слід звертати увагу не на результат, а на спосіб дії дітей.

1.2. Завдання, що розрізняють понятійну і життєву логіку.

Наприклад: *яке слово довше: змія або черв'як, кит чи кіт?*

*Чи є родичами слова півень і курча, місто і місток, ягня і вівця, будинок і будівельник.*

1.3. Завдання, що не мають рішення

Наприклад: *поставте палець на схему, що відповідає реченню.*

*У реченні 4 повнозначних слова, а в одній зі схем — 3 слова, в іншій — 5.*

Учні виконавці одразу виконують подібні завдання. Вдумлива дитина не знайде відповіді.

2. Завдання, що формують уміння запитувати необхідну інформацію.

2.1. Завдання, у яких недостатньо даних.

Наприклад: *у слові 6 звуків. Скільки у ньому складів?*

*До якої частини мови належить слово черговий?*

2.2. Завдання, де запитують учні, а відповідає вчитель.

Гра 'Так — ні'. Учитель задумує слово, а учні відгадують його, запитуючи інформацію. Успішним є відгадування за найменшої кількості запитань.

Такі вправи не тільки розвивають мислення учнів, а й підсилюють упевненість, віру в свої здібності.

**Цікаві завдання на розвиток пізнавальної діяльності  
у процесі споглядально-ігрової діяльності учнів початкових класів**

***Вправа «Поглянь на світ іншими очима».***

Прочитайте дітям невелике оповідання:

Вранці небо вкрилося чорними хмарами, пішов сніг. Великі снігові хлоп'я падали на будинки, дерева, тротуари, газони, дороги... Завдання: продовж оповідання кількома способами: ти просто гуляєш на дворі з друзями; ти водій вантажівки, що їде по дорозі; ти ворона, що сидить на дереві; зайчик у лісі.

***Вправа «Скільки значень має предмет?»***

Завдання: знайти якомога більше варіантів нетрадиційного, але реального використання предмета (цеглина, газета, крейда, олівець, паперова коробка тощо).

***Вправа «Спостереження очевидного».***

Дитині пропонується розглянути будь-який добре знайомий їй об'єкт і сказати, що бачать її очі в цю хвилину. Потім поговоріть із дитиною про те, яку інформацію з минулого досвіду ви можете розповісти про цей об'єкт.

***Гра «Чарівні перетворення»***

На основі цієї гри можна провести розумовий експеримент. Ми вивчаємо, як стихія вогню впливає на зміни фізичних властивостей води. Один із дітей виконує роль Вогню, інші – крапельки води, що в холоді замерзають. Коли Вогонь далеко, вони рухаються повільно та перетворюються на крижані кульки. Коли Вогонь близько, вони рухаються швидше, випаровуються, стають невидимими (присідають).

***Проблемні задачі Д. Фрімена:***

Що можна зробити з аркуша паперу?

Що буде, якщо всі стануть вище за зростом?

На якого звіра схоже небо, що темнішає перед грозою?

Чому металеву пружину можна порівняти з надією?

Якщо б озеро було б столом, чим були б човни?

## Ігри-спостереження

### 1. Знайти на дотик.

Матеріал: овочі, фрукти кладуть в мішечок, який дається кожному учневі. Коробка з такими самими предметами є у вчителя.

Правила: заняття проводиться одночасно з 2–3 дітьми. Учень кладе руку в мішечок, вчитель по одному предмету ставить на стіл. Учень використовує зоровий взірєць, знаходить такий самий предмет в мішечку, у разі помилкового вибору учневі пропонується розглянути предмет і дати йому словесний опис. Після цього учень знову розшукує на дотик інший предмет. Гра проводиться 4–5 хв.

### 2. Хто більше побачить.

Матеріал: парні іграшки тварин чи зображення тварин, які відрізняються одне від одного деталями.

Правила: при першому проведенні гри опис предмета проводить вчитель, характеристику іншого предмету дають діти. Вчитель, навчаючи дітей прийомам обслідування предмета, перш за все дає загальну характеристику основних частин, потім описує дрібні деталі. Якщо дітям важко описувати іграшки, то вчитель задає питання, виділяє наступну деталь, просить назвати, якої вона форми. Хто добавить ще одну деталь, останню, виграє. Гра проводиться 5–6 хв., повторюється при заміні предмету.

*Розвиткові спостережливості сприяють наступні запитання:*

1. Діти, що ви побачили цього першого весняного дня на повітрі, що це за «біле як сорочка, пухнасте як квочка, крил не має, а гарно літає?»
2. Чому ви думаєте, що це сніжинки? Що вони нагадують вам?
3. Спіймайте сніжинку, подивіться на неї, скажіть яка вона?
4. А тепер нехай сніжинка впаде вам на руку, що замість неї залишиться? Тож із чого зроблена сніжинка? Хто її викував?
5. Подивіться сідають сніжинки. Де ж вони діваються на землі? А як ви думаєте, добре це чи погано? А чому сніжинки тануть на землі?
6. Подивіться навколо. Що роблять сніжинки? Давайте уявимо, що ми сніжинки, і політаємо, покружляємо.

*Для систематизації і узагальнень спостережень доречно складання учнями власних оповідань. Ось зразки дитячих висловлювань:*

1. Жила собі весела синичка. У неї було багато подруг. Одного разу зустріли вони Мороза, попросилися на землю погуляти. А Мороз не пустив, Зима ще спить не можна її будити. Не послухались сніжинки-вертинки, втекли від сердитого Мороза. Та не встигли долетіти до землі, як розтанули. Осінь покарала пустотливих Сніжинок ( Оля Л.).

2. Сніжинка розповіла мені про чудову країну Сніжинок, про снігове королівство, про Снігову Королеву, що вона літала в далеких краях, що вона бачила міста й села, вкриті вічним снігом, як вона мандрувала по містах і селах, бачила багато цікавого.

## *Спостереження у процесі споглядально-ігрової діяльності учнів*

### *1. Що росте, хто жив?*

На екскурсії чи прогулянці вчитель накриває ділянку квітника, лісової полянки хусточкою чи косинкою. Потім піднімає хусточку. Діти розглядають цю ділянку і розповідають, що тут росте, які квіти цвітуть і хто живе, як поводить себе. Як поводити себе, щоб не зробити їм зла?

### *2. Хто обідав у пташиній їдальні?*

Ми поклали в пташину годівничку гілочку сушеної горобини і хлібні крихти. Прилетіли маленькі сірі пташки, хліб видзьобали, а горобину не зачіпали. Дивимося, сіли на годівничку інші птахи. Грудки в них червоні, хвіст, кінці крил і голова темно-сині, а на крилах по білій полосі. Горобини не залишилось. Які птахи прилетіли до годівнички? Які б ще птахи могли видзьобати корм? Яких птахів ти підгодовуєш?

### *3. Коли це буває?*

– Зацвіли яблуні й вишні. Хлопці почистили стежки від сухого листя і гілок. Дівчата побілили стовбури дерев. – Птахи підлітають близько оселі людини. Діти підгодовують їх. На лісові поляни діти везуть сіно і духмяні віники. Олені і зайці з охотою їдять їх. – З'являються малята у багатьох птахів і звірів. В цей час потрібно бути дуже обережним в лісі, щоб галасливими криками, непотрібними рухами не порушити спокою. Якщо звірів лякати, турбувати, у них порушується відпочинок, сон, їжа. Вони можуть загинути від такого життя. – Багато турбот. Копають картоплю. Птахи відлітають у вирій, готують запаси їжі звірі.

### *4. Як їм допомогти?*

На лісовій стежці хлопчики побачили двох пташенят. Вони лежали на узбіччі дороги під спекотним сонцем. Як їм допомогти?

### *5. Знайти помилки.*

Травневий день діти провели в лісі. Вони грали, бігали, кричали, рвали квіти, плели вінки, збирали великі букети конвалій. На полянці розпалили вогонь, пообідали і залишили після себе багато сміття. Зловили їжака і забрали його додому.

### *6. Ліс – хто в ньому живе?*

Гру проводимо під час прогулянки чи екскурсії в лісі (парку), наперед визначивши, хто над чим працюватиме (дерево, галявина тощо). Діти уважно розглядають, вивчають своє дерево на дотик, на запах, його форму й структуру кори. З'ясовують, які особливості притаманні саме цьому дереву (дупло, пташине гніздо, будиночок білки, ходи, зроблені комахами...). Спостерігають кому належить гніздо, які комахи живуть під корою. Оглядаючись навколо, знаходять «родичів» свого дерева. Визначають вид дерева. Робота продовжується в класі. На дошці розвішуємо малюнки із зображенням лісових мешканців, яких зустрічали під час прогулянки в лісі. Намагаємось відтворити в малюнках дитячі враження від лісової прогулянки. Граємо в рухливу гру, імітуючи рухи різних лісових мешканців. Спробуємо порівняти життя людини з життям тварин (добування їжі, родинне життя). Будемо повторювати прогулянки до нашого дерева, лісу, галявини в різні пори року, водночас аналізуючи значення кожної пори року в житті нашого дерева, а також в житті лісових мешканців

**Загадки до уроків з «Я досліджую світ»**

Жупанець, немов з пластмас,  
У вікно влетів до нас,  
Крильцем б'ється - як він зветься?

(Жук)

По травичці, по землі  
Коні бігають малі.  
Іподром для них луг,  
Не поставиш їх у плуг!

(Коник)

Невидимка - вереда все дзижчить та набрида.  
Як з'являється цей гість, скрізь лунає «лясь» та «трісь».

(Комар)

У живого гвинтокрила  
На спині прозорі крила.  
Кольорові шати,  
Любить мандрувати.

(Бабка)

Тонкі ніжки, два крила,  
І за розміром мала.  
У кімнаті, на дворі,  
Рідна нам, як комарі.

(Муха)

В мене довгий хоботок,  
З квіт збираю я пилок.  
Ще яскраві крильця маю, Безтурботно я літаю.

(Метелик)

№ П/П	Перелік метаданих (додаткових даних про матеріал), які включають:	Особливості заповнення
1.	<b>Прізвище, ім'я та по- батькові</b>	Приходько Марина Андріївна
2.	<b>Заголовок твору</b>	Дидактична гра як засіб інтелектуального розвитку учнів на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»
3.	<b>Дата публікації</b>	
4.	<b>Видавець</b>	
5.	<b>Бібліографічний опис</b>	
6.	<b>УДК</b>	
7.	<b>Характер або жанр змісту матеріалу</b>	Самостійна навчально-дослідна робота, що виконує кваліфікаційну функцію, тобто готується з метою прилюдного захисту й здобуття академічного звання магістра.
8.	<b>Анотація</b>	Робота присвячена теоретичному обґрунтуванню та експериментальній перевірці методики організації та проведення ігрової діяльності на уроках «Я досліджую світ» з метою інтелектуального розвитку здобувачів початкової освіти.
9.	<b>Ключові слова</b>	Початкова школа, освітній процес, учні початкових класів, дидактична гра, засіб, інтелектуальний розвиток, урок, «Я досліджую світ».