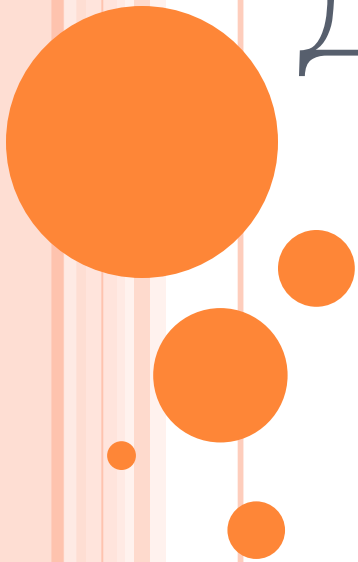


# СТРУКТУРА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ. ТЕОРІЯ ГРИ



Проблема гри, за однією з концепцій, виникла як додаток проблеми вільного часу та дозвілля людей у силу багатьох тенденцій релігійного, соціально-економічного та культурного розвитку суспільства



# ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У СВІТІ

A young girl with dark hair, wearing a white bucket hat and a red jacket, is blowing a dandelion seed head. The background is a soft, out-of-focus green field.

- У **древньому світі** ігри були осередком громадського життя, їм надавалося релігійно-політичне значення. Стародавні греки вважали, що боги захищають гравців, і тому Ф. Шіллер, наприклад, стверджував, що античні ігри божественні і можуть служити ідеалом будь-яких інших видів дозвілля людини.
- У **Древньому Китаї** святкові ігри відкривав імператор і сам у них брав участь.
- У **радянський час** збереження та розвиток тенденцій ігрової культури народу, досить деформованих тоталітарним режимом, починалося із практики літніх заміських таборів, що зберігали ігрове багатство суспільства.
- У **світовій педагогіці** гра розглядається як будь-яке змагання або змагання між граючими, дії яких обмежені певними умовами (правилами) та спрямовані на досягнення певної мети (виграш, перемога, приз тощо).

**Гра** як засіб спілкування, навчання та накопичення життєвого досвіду є складним соціокультурним феноменом.

Складність визначається різноманіттям форм гри, способів участі в ній, партнером та алгоритмами проведення гри.

Соціокультурна природа гри очевидна, що робить її незамінним елементом навчання.



## У ПРОЦЕСІ ГРИ:

- освоюються правила поведінки та ролі в них соціальних груп класу (міні-моделі суспільства), що переносяться потім у «велике життя»;
- розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів у мініатюрі;
- здобуваються навички спільної колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики учнів, необхідні для досягнення поставлених ігрових цілей;
- накопичуються культурні традиції, привнесені у гру учасниками, учителями, притягнутими додатковими засобами: наочним приладдям, підручниками, комп'ютерними технологіями.





A young child with curly red hair, wearing a blue dress, holding a dandelion seed head. The child is looking down at the dandelion with a focused expression. The background is a soft-focus outdoor setting with greenery and a path.

# ТЕОРІЇ ГРИ

Гра виявилася досить серйозною й важкою проблемою для наукової думки.

У російській педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін.

Різні дослідники та мислителі зарубіжжя нагромаджують одну теорію гри на іншу - К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд і Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із проявів багатогранного явища гри, і жодне, очевидно, не охоплює її справжньої сутності.

# ЗНАЧЕННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ ГРИ

Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-реактивними можливостями.

У тому і є її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.



## ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТОВУЄТЬСЯ В ТАКИХ ВИПАДКАХ:

- як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;
- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);
- як технологія позакласної роботи.





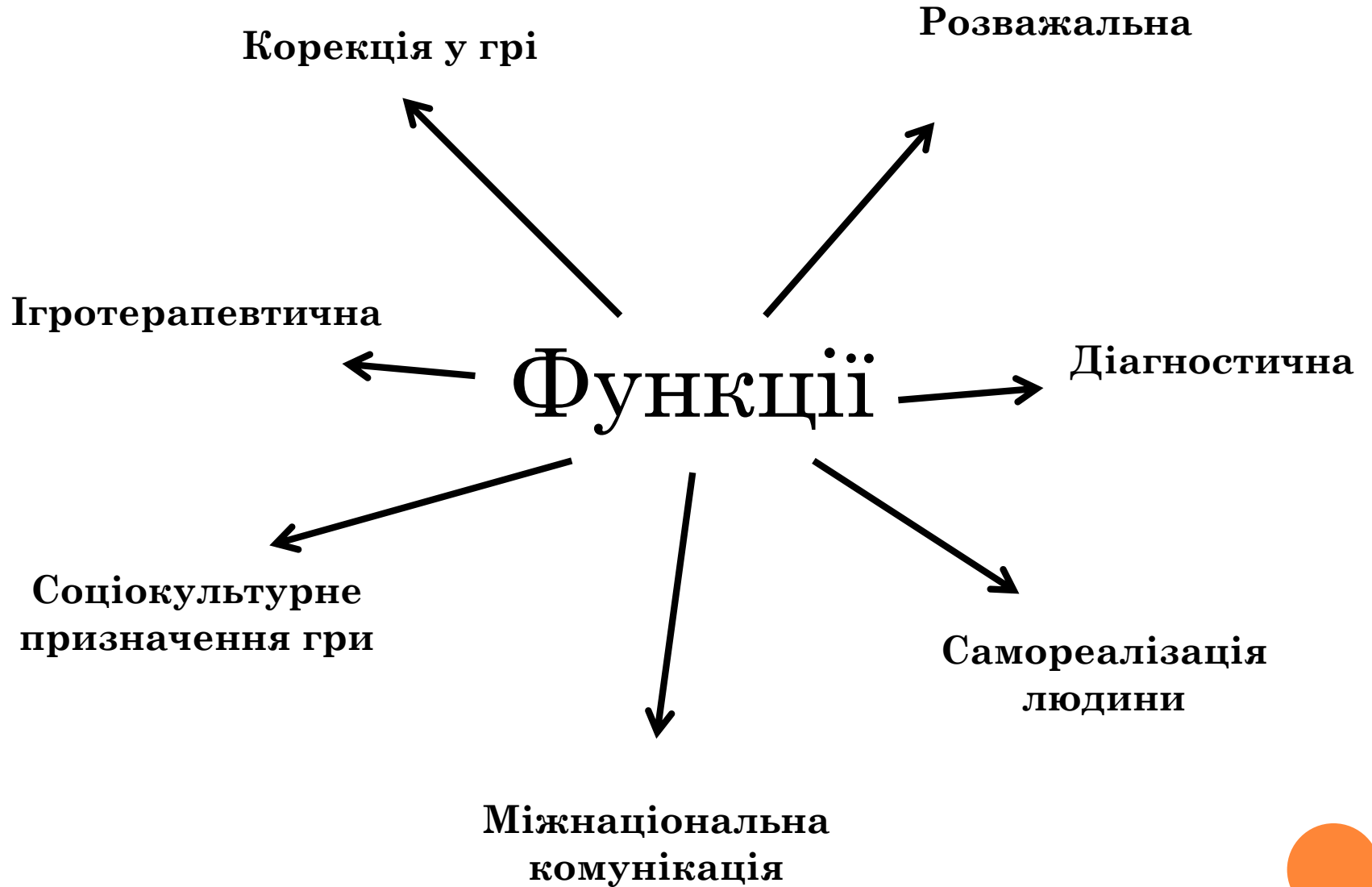
# РЕАЛІЗАЦІЯ ІГРОВИХ ПРИЙОМІВ І СИТУАЦІЙ ПРИ ВИЗНАЧЕНІЙ ФОРМІ ЗАНЯТЬ ВІДБУВАЄТЬСЯ ЗА ТАКИМИ ОСНОВНИМИ НАПРЯМАМИ:

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



**Функція гри** - її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Виділимо найбільш важливі функції гри як педагогічного феномена культури.





# ІГРОВІ МОТИВИ Й ОРГАНІЗАЦІЯ ІГОР

Ігрові форми навчання, як жодна інша технологія, сприяють використанню різних способів мотивації.



## МОТИВИ СПІЛКУВАННЯ:

- учні, спільно вирішуючи завдання, беручи участь у грі, учаться спілкуватися, урахувати думку товаришів;
- при рішенні колективних завдань використовуються різні можливості учнів;
- спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.

## МОРАЛЬНІ МОТИВИ:

- у грі кожен учень має виявити себе, свої знання, уміння, свій характер, вольові якості, своє ставлення до діяльності, до людей.



# ПІЗНАВАЛЬНІ МОТИВИ:

- кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює учня до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших);
- у грі команди чи окремі учні споконвічно рівні (немає відмінників і трієчників, є гравці). Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здатностей, витримки, умінь, характеру;
- знеособлений процес навчання у грі здобуває особистісне значення. Учні приміряють соціальні маски, поринають в історичну обстановку й відчують себе частиною досліджуваного історичного процесу;
- ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну діяльність (реванш);
- змагальність - невід'ємна частина гри - притягальна для дітей;
- у грі завжди є якийсь таїнство - неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність учня, штовхає на пошук відповіді;
- думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань. До педагогічних підходів організації дитячих ігор, на наш погляд, необхідно віднести ряд таких моментів.



З огляду на те, яка роль особливо корисна для дитини, вихователь використовує такі прийоми:

- призначення на роль безпосередньо дорослим;
- призначення на роль через старшого (капітана, ведучого);
- вибір на роль за підсумками ігрових конкурсів (кращий проект, костюм, сценарій);
- добровільне прийняття ролі дитиною за її бажанням;
- черговість виконання ролей у грі.



# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ОРГАНІЗАЦІЇ ГРИ:

- відсутність примусу будь-якої форми при залученні дітей у гру;
- принцип розвитку ігрової динаміки;
- принцип підтримування ігрової атмосфери (підтримка реальних почуттів дітей);
- принцип взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності;
- принципи переходу від найпростіших ігор до складних ігрових форм;
- логіка переходу від простих ігор до складних пов'язана з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових занять і правил.





## ПЕРЕД УЧИТЕЛЕМ ПОСТАЮТЬ ЗАВДАННЯ:

- опиратися на досягнення попереднього віку;
- прагнути мобілізувати потенційні можливості конкретного віку;
- підготувати «ґрунт» для наступного віку, тобто орієнтуватися не тільки на наявний рівень, а й на зону найближчого розвитку мотивів до навчальної діяльності.



# ПРАВИЛА УРОКУ, ПРОВЕДЕНОГО В ІГРОВІЙ ФОРМІ:

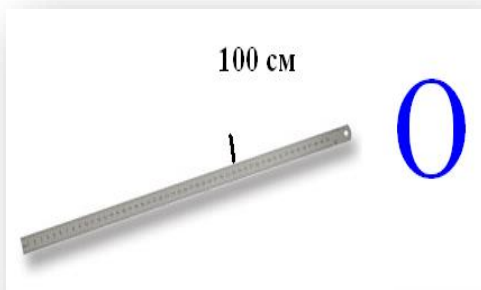
- Попередня підготовка. Треба обговорити коло питань і форму проведення. Повинні бути заздалегідь розподілені ролі. Це стимулює пізнавальну діяльність.
- Обов'язкові атрибути гри: оформлення, карта міста, корона для короля, відповідна перестановка меблів, що створює новизну, ефект несподіванки й буде сприяти підвищенню емоційного тла уроку.
- Обов'язкова констатація результату гри.
- Компетентне журі.
- Обов'язкові ігрові моменти ненавчального характеру (проспівати серенаду, проскакати на коні й т. п.) для переключення уваги та зняття напруги.



# ЗРАЗКИ МОВОЗНАВЧИХ ІГОР

## Ребуси

Розгадавши ребуси, визначте рід іменників. Якого роду не названо?



## ГРА “СЛОВОЗНАЙКО”

Вправа на спостереження за іменниками, які вживаються тільки в однині або в множині. Відгадайте загадки.

1. Рідке, а не вода, біле, а не сніг. (Молоко).
2. У зимову веселу пору ми кращі друзі дітвори. Вивозять діти нас нагору, а ми веземо їх з гори. (Сани).
3. Хто входить і виходить, той перший нам руки подає, а ми стоїмо завжди при вході, нас в хаті кілька є. (Двері).
4. Хто голівку свою влітку накриває і по двадцять хусток має. (Капуста)

Учні запитують слова – відгадки, визначають число іменників і роблять висновок, що в українській мові є іменники, які вживаються тільки в однині або тільки у множині.



## ЛІНГВІСТИЧНА ВІКТОРИНА

- Назвіть слово, що вживається у множині.
- Назва обласного центру в Західній Україні, 8 букв (Чернівці).
- Сільськогосподарське знаряддя праці, 6 букв (Траблі).
- Інструмент, яким користуються кравці, 6 букв (Ножниці).
- Свято з нагоди закінчення жнив, 7 букв (Обжинки).
- Широкі штани, які носили козаки, 8 букв (Шаровари).



# ФРАГМЕНТ УРОКУ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

## Урок 1

Клас: 4

Тема: Іменник як частина мови: загальне значення, морфологічні ознаки, синтаксична роль

Мета: поглибити знання учнів про іменник як частину мови, сприяти зміцненню навичок визначення морфологічних ознак іменників; формувати вміння знаходити іменники в текстах, визначати їх роль у реченнях; розвивати творчі вміння використання іменників у власних висловлюваннях; привернути увагу дітей до народних символів України; виховувати любов до рідної мови, Батьківщини.



## Хід уроку

На етапі практичної роботи

### 4.1. Гра “Лото назв”

На картках написано по декілька слів, що означають назви предметів. Учитель розкриває зміст певного слова, а учні повинні знайти його на картках і закрити. Виграє той, хто першим закриє усі назви на своїй картці.

Для гри можна використовувати такі слова (іменник): акваріум, метро, верблюд, гербарій, театр, вогнище, компас, ліщина.

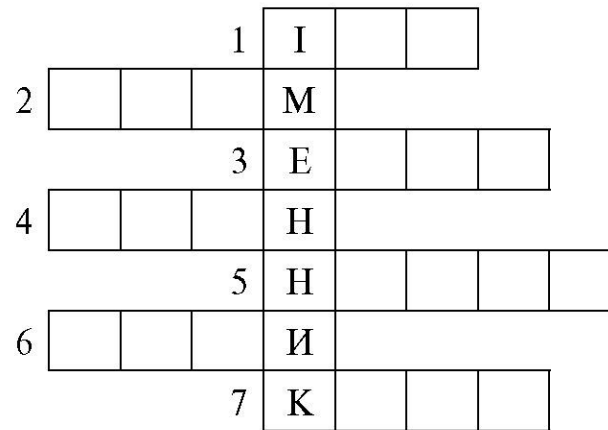
Для вчителя: 1. Скляний ящик з водою для риб. (Акваріум). 2. Два. Жуйна тварина з одним чи двома горбами. (Верблюд). 3. Колекція засушених рослин. (Гербарій). 4. Приміщення, де відбуваються вистави. (Театр). 5. Купа дров або хмизу, які горять. (Вогнище). 6. Прилад для визначання сторін світу. (Компас). 7. Лісовий чагарник на кущах якого ростуть горішки. (Ліщина). 8. Підземна міська залізниця. (Метро).



# На підсумковому етапі

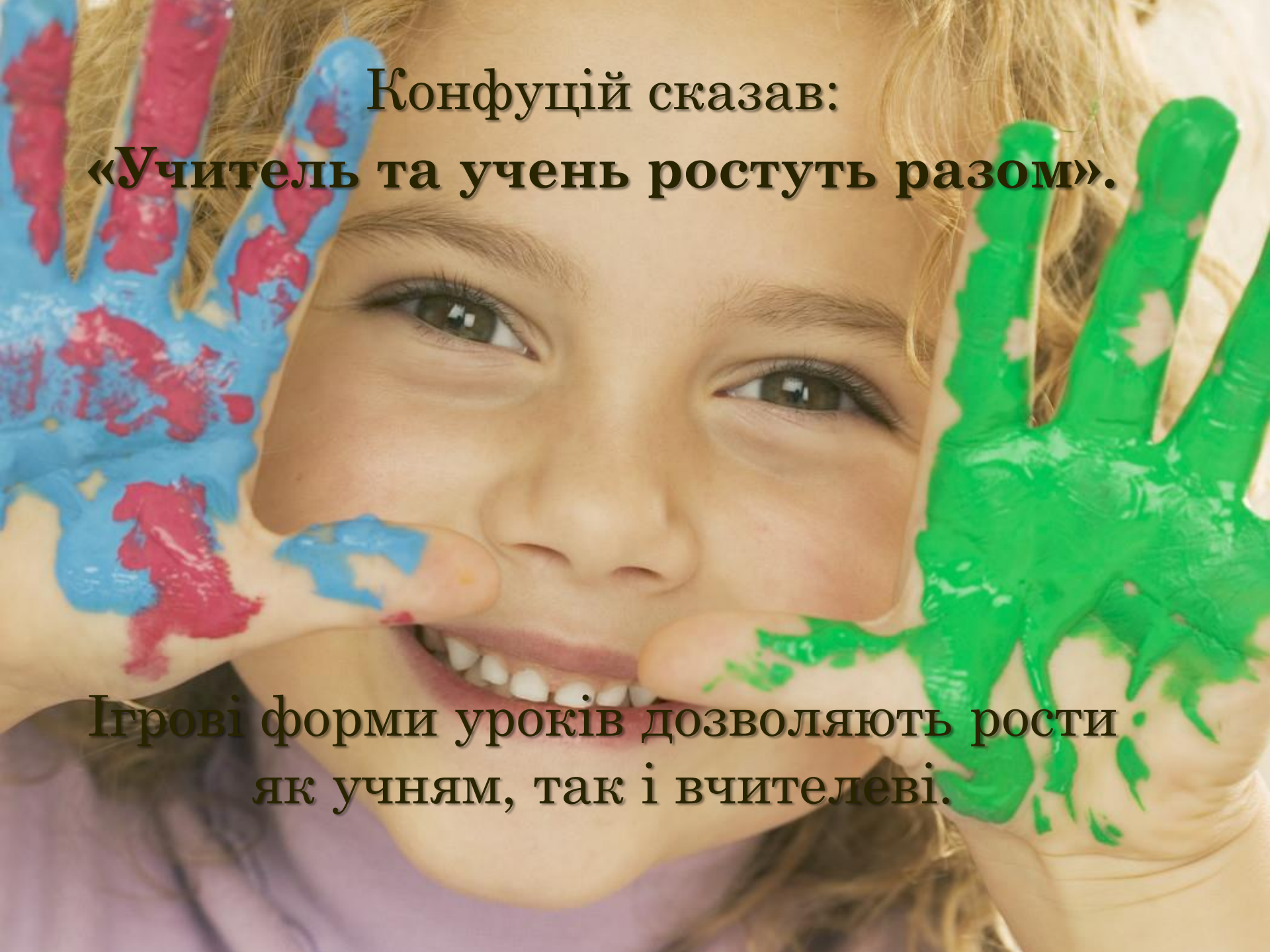
## 5.2. Кросворд

На дошці намальований кросворд. Учні відповідають на запитання і вписують відповіді.



1. Особиста назва людини, що дається їй після народження. (Ім'я)
2. Косметична мазь. (Крем)
3. Твір образотворчого мистецтва, виконаний з натури. (Етюд)
4. Механізм для підймання й переміщення вантажів. (Кран)
5. Велика рибальська сітка. (Невід)
6. Зимовий віз на полозах. (Сани)
7. Кімната в школі, де здійснюється навчальний процес. (Клас)





**Конфуцій сказав:  
«Учитель та учень ростуть разом».**

**Ігрові форми уроків дозволяють рости  
як учням, так і вчителеві.**