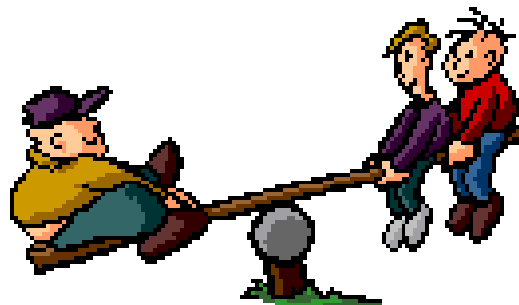




Ігрові

технології навчання



Гра як метод навчання.

Значення педагогічної гри



Гра, будучи розвагою, відпочинком, здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.

У сучасній школі 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.

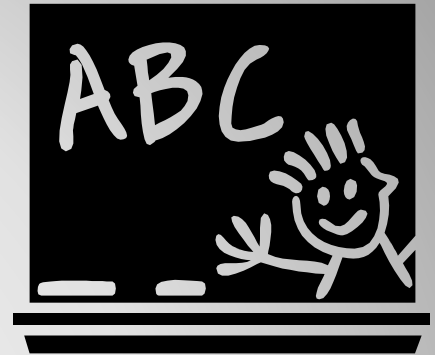
Поняття «ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку - чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.



Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- *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.*



**У грі немає джерела знань, що
пізнається легко, немає учнів.
Процес навчання розвивається
мовою дій, учаться й учать усі
учасники гри в результаті
активних контактів один з одним.
Ігрове навчання ненав'язливе. Гра
здебільшого добровільна й бажана.**

Основні функції ігор

- Соціокультурне призначення гри.
- Функція самореалізації людини у грі.
- Комунікативна гра.
- Ігротерапевтична функція гри.
- Функція корекції у грі.
- Розважальна функція гри.



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, ураховувати думку товаришів;
- при рішенні колективних завдань використовуються різні можливості учнів;
- спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.



Вибір гри

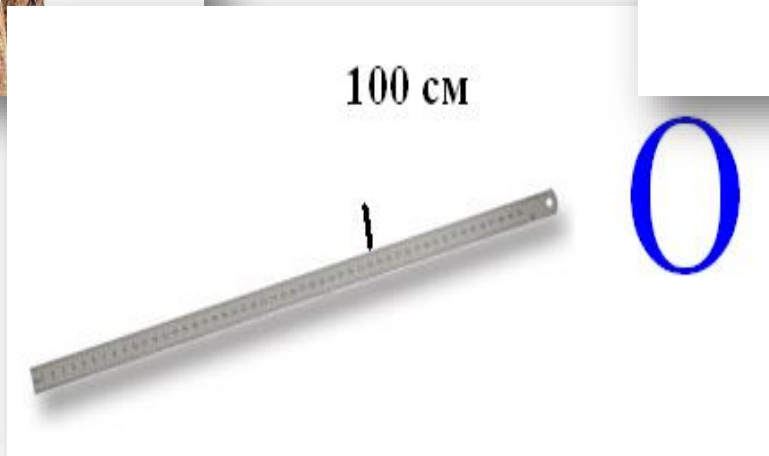
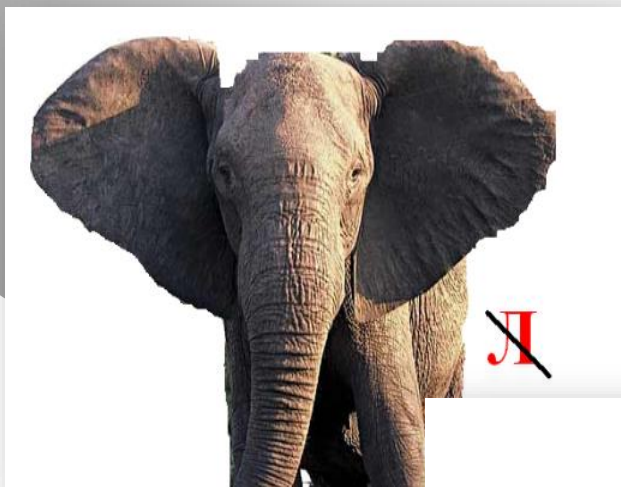
Вибір гри

Вибір гри в першу чергу залежить від того, яка дитина, що їй необхідно, які виховні завдання вимагають свого розв'язання. Якщо гра колективна, необхідно добре знати, який склад граючих, їх інтелектуальний розвиток, фізична підготовленість, особливості віку, інтереси, рівні спілкування й сумісності тощо. Вибір гри залежить від часу її проведення, природно-кліматичних умов, довжини часу, світлового дня й місяця її проведення, від наявності ігрових аксесуарів, від конкретної ситуації, що склалася в дитячому колективі.

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 (Траблї).
- Інструмент, яким користуються кравці, 6 букв (Ножницї).
- Свято з нагоди закінчення жнив, 7 букв (Обжинки).
- Широкі штани, які носили козаки, 8 букв (Шаровари).

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.

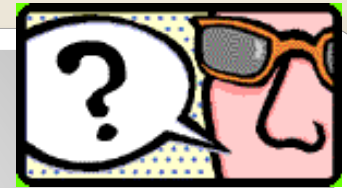
Для вчителя: 1. Скляний ящик з водою для риб. (Акваріум). 2. Жуйна тварина з одним чи двома горбами. (Верблюд). 3. Колекція засушених рослин. (Гербарій). 4. Приміщення, де відбуваються вистави. (Театр). 5. Купа дров або хмизу, які горять. (Вогнище). 6. Прилад для визначання сторін світу. (Компас). 7.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

Утворіть нове слово (Гра)

Ведучий називає або записує на дошці слово. Учасники гри, додаючи або віднімаючи на початку чи в кінці слова один звук (голосний або приголосний), утворюють слово з новим значенням. Виграє той, хто першим назве слово.

Слова для гри

1. Лук, линок, буря, міх, буква, їжа, база, пар, суд, кобза, лин, мак, лан, лак, резина.
2. Тире, коса, баштан, вжити, горе, окомір, опора, хорт, дзвін, отара, курок.



Чиє слово довше? (Гра)

Учасники гри по черзі називають слова. Кожне наступне слово повинно починатися на той же звук, що й попереднє, але мати на один звук більше. Наприклад: голосний *а* (*а, ар, ара, арка, аванс, ангіна, алгебра, аргумент, авторитет, асортимент* і под.), приголосний *в* (*в, ви, віл, ваза, вітка, ворона, водопад, вовкодав, водокачка, водопровід, відповідний, відмежований* і т. д.). Виграє той, хто назве найдовше слово, що починається на той чи інший звук.

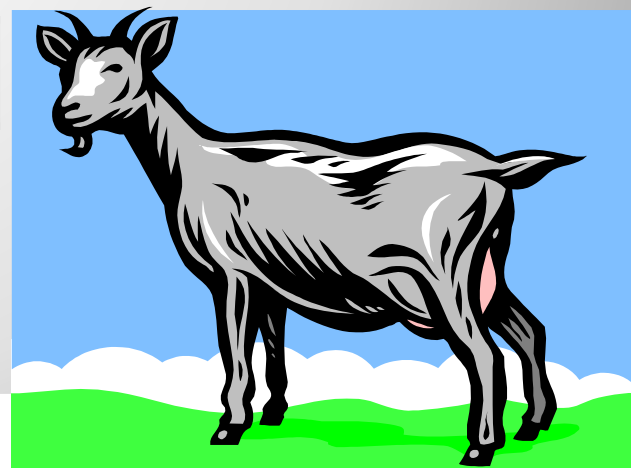
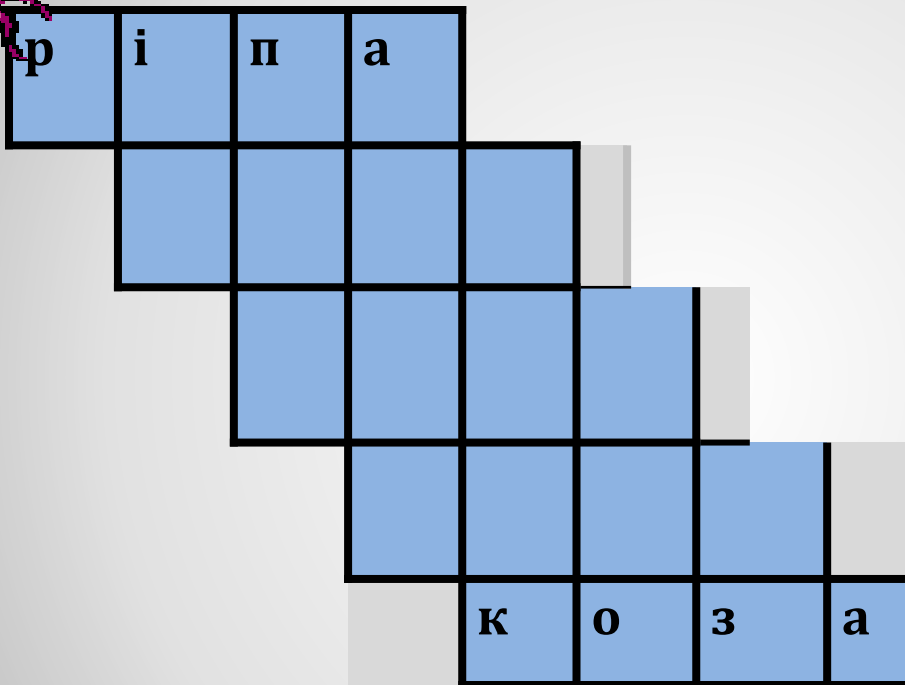
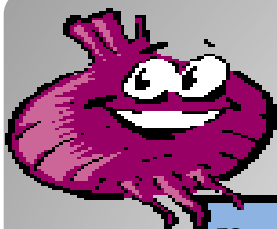
Завдання-жарти

1. Змінивши один приголосний звук на інший, перетворіть свійську тварину, що відзначається впертістю, в птаха. 2. Змінивши один голосний звук на інший, перетворіть дику тварину-ссавця в птаха. 3. Перегрупувавши звуки, перетворіть невеликий ліс у птаха.

Загадки-жарти

1. Чого немає у вола, а є в корови, кози, коня?
2. Що стоїть посеред Одеси?
3. Гора й долина. Що між ними?
4. Що посеред землі стоїть?
5. Чого немає в дині, а є в гарбузах і огірках?
6. Чого немає у воді, а є в морях, озерах, ріках?
7. Чим відрізняється кафе від кофе?





Метаграми

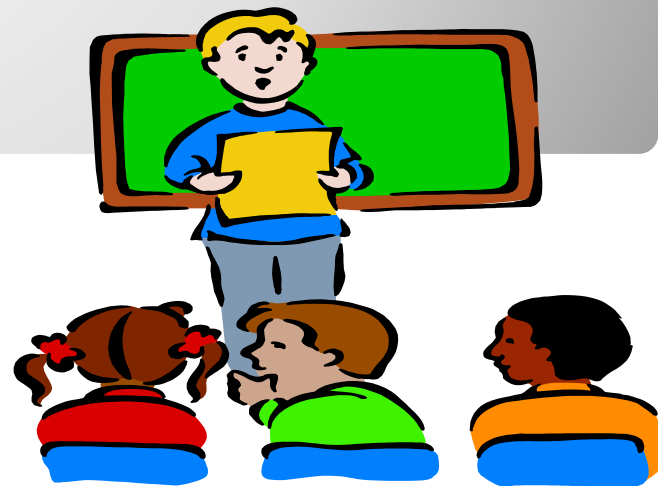
Метаграми — це загадки, в яких слова відгадуються шляхом заміни в них однієї букви іншою.

Складіть метаграми на слова: *куб — чуб, глід — слід, липа — лапа, квас — клас.*

Він у бурю, в хуртовину виростає біля тину.
Коли ж букву замінити,— можна буде в цьому жити.

Коли я з **д**—росту на гілці,
коли ж із **т** — пливу по річці.

З **и** я плаваю у морі,
з **і** — ловлю мишей в коморі.



Хто швидше (Гра)

Учасники гри записують до зошитів самостійно підібрані слова так, щоб другі або треті букви в них йшли в алфавітному порядку (наприклад: палац, зброя, автомобіль і т. д.). Гру можна ускладнити, називаючи букви врозбивку (наприклад: же — вжиток, азарт, тиша). Виграє учень, який першим запише слова.

Знайдіть помилки

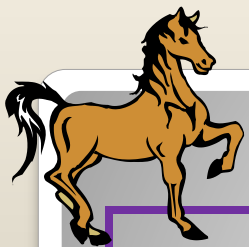
Учні одержали завдання записати в алфавітному порядку прізвища ряду видатних українських письменників та артистів.

Сашко записав ці прізвища в такій послідовності: П. А. Грабовський. М. К. Заньковецька, Іван Франко, І. П. Котляревський, Г. Ф. Квітка-Основ'яненко, М. Л. Кропивницький, М. М. Коцюбинський, О. Ю. Кобилянська, Леся Українка, Панас Мирний, І. К. Тобілевич (Карпенко-Карий), П. К. Тобілевич (Саксаганський), М. К. Тобілевич (Садовський), Т. Г. Шевченко.

Які помилки зробив Сашко? Знайдіть їх і правильно складіть список прізвищ.

Загадки і жарти

1. Якого звука немає в словах віршів Т. Г. Шевченка «Заповіт», «Якби ви знали, паничі...» Чим це пояснюється?
2. Який сполучник треба поставити між двома п'ятима буквами алфавіту, щоб утворити назву людини похилого віку?
3. Яке трискладове слово об'єднує 33 букви?



Відгадайте загадки

ку	кий,	шов,	кий,	ша
чер	крізь	поч	лень	пі
че	знай	лю	ну	нень
зем	во	пур	шов.	 Ма

не	не	хто	по	
є,	ле	чор	по	ня,
є.	на	той	не	ле,
 Бі	вмі	сі	сін	

Завдання

- Не міняючи кількості букв, додайте до слів *іду, а, ар* один звук, щоб утворились нові слова.
- Запишіть п'ять слів, у яких три звуки передаються п'ятьма буквами, та п'ять слів, у яких чотири звуки передаються трьома буквами.
- Знайдіть звук, спільний для слів:
 - а) юрист, м'яч, в'їзд, порт'єра, пір'я;
 - б) атом, в'яз, змія, ява, телля;
 - в) в'юн, ллють, луг, кенгуру, люди, б'ють.
- Змінивши один звук, перетворіть рослину в комаху, що нагадує бджолу.
- Із звуків слова *космонавт* утворіть якнайбільше слів.
- Відкинувши один звук, перетворіть маленьку комаху на морського рака.

"Сховане правило"

С								Т	И
С								Т	И
С								Т	И
С								Т	И
С								Т	И

1. З'їсти або випити трохи чогось для проби. (Скуштувати)
2. Вказати напрям руху. (Спрямувати)
3. Викликати почуття душевного неспокою. (Стурбувати)
4. Надати чомусь форму. (Сформувати)
5. Викликати почуття хвилювання. (Схвилювати)



До теми «Апостроф»

«Ланцюжок» - аркуш із завданням передається від учня до учня. Кожен ставить апостроф або з'єднує слово, якщо апостроф не ставиться.

Св...ятковий, Мін...юст, пів...ящика, м...який, б...юджет,
Х...юстон, інтерв...ю, мавп...ячий, р...ясно, різдв...яний,
солов...їний, р...юкзак, цв...ях, моркв...яний, бур...як,
бур...я, трьох...ярусний, пів...юрти, земл...як, Мар...яна,
тьм...яний, верф...ю, Солов...йов, роз...яснення.



СКОРОМОВКИ

Вправи зі скоромовками сприяють виробленню чіткої, виразної артикуляції, доброї дикції. Ці вправи можна проводити як гру. Ведучий зачитує скоромовку або пише її на таблиці. Кожний учасник гри тричі швидко повторює скоромовку; тим, хто ні разу не обмовиться, записують три очки.

1. Сів шпак на шпаківню, заспівав шпак пісню: «Так, як ти, не вмію я, ти не вмієш так, як я».
2. Ходить перепел між полукіпками з своїми перепеленятами.
3. Наша перепеличка, мала та невеличка, під полукіпками розпідпадьомкалась.
4. Кипить окріп при Прокопові, як і при Прокописі.
5. На семеро саней по семеро в сани посідали самі.
6. Три дроворуби на трьох дворах дрова рубають.
7. Цить, не плач, спечем калач, медом помажем, тобі покажем, самі з'їмо, тобі не дамо.
8. Турок курить люльку, а курка клює крупку; не кури, турку, люльки, не клюй, курко, крупки.

Слова-перевертні

Перегрупувавши голосні і приголосні звуки, утворіть нові слова від таких слів: *рис, літо, пілот, рамка, ікра, ручка, городи.*

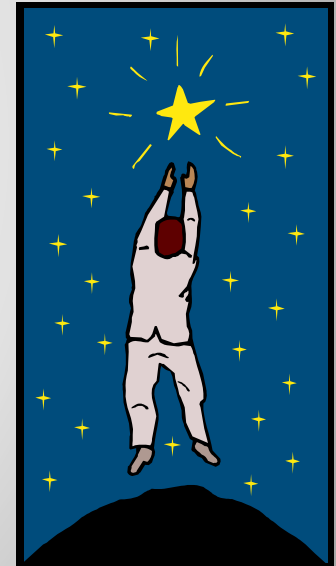
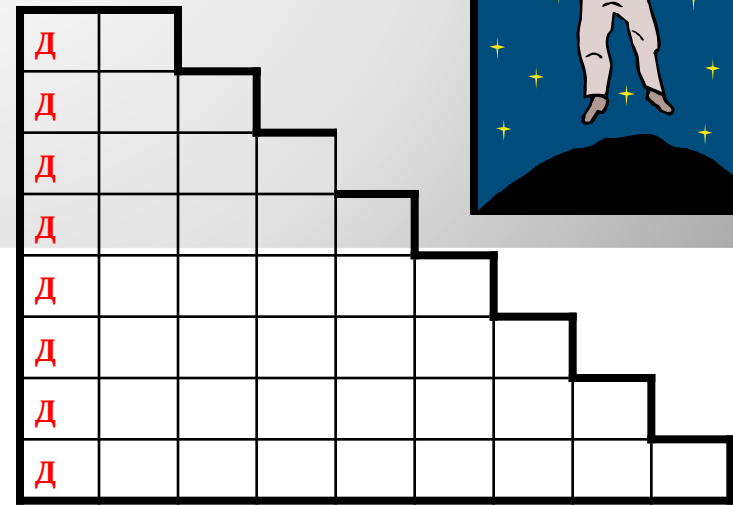
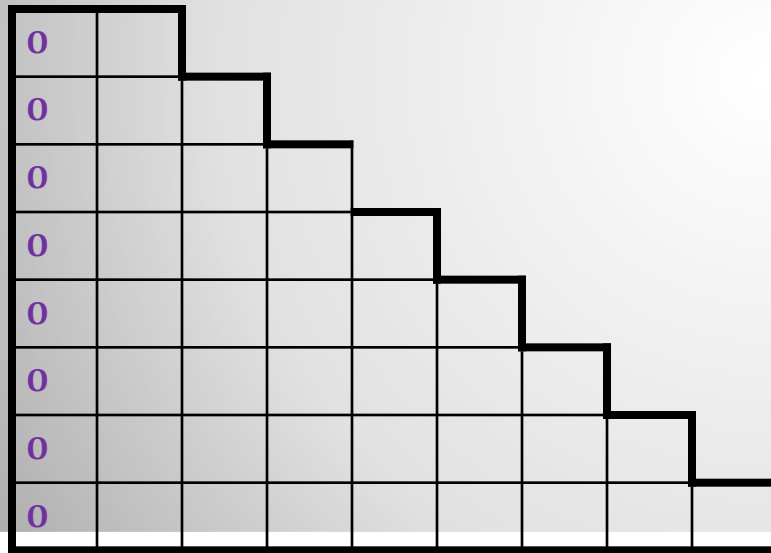


Завдання-жарти

1. Змінивши один приголосний звук на інший, перетворіть свійську тварину, що відзначається впертістю, в птаха. 2. Змінивши один голосний звук на інший, перетворіть дику тварину-ссавця в птаха. 3. Перегрупувавши звуки, перетворіть невеликий ліс у птаха.

Сходи

Впишіть слова у клітки цих сходів. Слова треба добирати такі, щоб у кожному наступному було на одну букву більше, ніж у попередньому слові. Усі слова в перших сходах повинні починатися голосним звуком *о*, в других — приголосним *д*.



«ЗНАЙДИ СПІЛЬНУ ЧАСТИНУ ДВОХ СЛІВ»



Т	Р	И				И	Л	О
С	И	Г				Х	І	З
А	Н	Ш				У	Н	А
С	У	Г				О	Д	А
П	Р	О				Ф	О	Р
Д	Р	А				Т	У	Р

(1...зуб..., 2...ара..., 3...лаг..., 4...лоб..., 5...рок..., 6...кон...)

Конфуцій сказав: «Учитель та учень ростуть разом».

Ігрові форми уроків
ДОЗВОЛЯЮТЬ РОСТИ ЯК УЧНЯМ, ТАК
і вчителеві.

