**Міністерство освіти і науки України**

**Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя**

**Факультет психології та соціальної роботи**

**Кафедра педагогіки, початкової освіти**

**та освітнього менеджменту**

**Початкова освіта**

**013 Початкова освіта**

**МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА**

на здобуття освітнього ступеня магістр

**Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня**

Студента/студентки Чередник Ірини Олексіївни\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Науковий керівник Дубровська Лариса Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Рецензент кандидат педагогічних наук, докторант Інституту проблем виховання АПН України, вчитель географії та економіки Ніжинської гімназії №3 С.Д.Кирилюк\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Рецензент кандидат педагогічних наук кафедрипедагогіки, початкової освіти та освітнього менеджменту О.С.Філоненко\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Допущено до захисту протокол №4 від 03.12.2019

Завідувач кафедри, професор Коваленко Є.І.

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

(посада) (підпис) (дата) (ініціали та прізвище)

Ніжин - 2019

**АНОТАЦІЯ**

Чередник І. Використання дидактичної гри як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня: магістерська робота. Н.: НДУ імені М. Гоголя, 2019.- 141 с.

Магістерська робота присвячена дослідженню особливостей використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

Магістерська складається із вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаної літератури (84 джерел), додатків. Дослідження викладено на 141 сторінці, із них основного тексту – 92 сторінок. Робота містить 4 схеми, 9 таблиць, 6 діаграм.

В першому розділі теоретично обґрунтовано проблеми використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня. Здійснено аналіз досліджень проблеми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

У другому розділі експериментально досліджується використання дидактичної гри як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня. Авторка розробила методику і процедуру констатувального етапу дослідження та проаналізувала отримані результати.

У третьому розділі перевірено ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на групі продовженого дня.

*Ключові слова:* дидактичні ігри, група продовженого дня, молодший шкільний вік, пізнавальна діяльність.

**ANNOTATION**

Cherednik I. The use of didactic play as a means of activating cognitive activity of younger students in the extended day group: master's thesis. N .: Gogol National University, 2019.- 141 p.

The master's thesis is devoted to the study of the features of the use of didactic games as a means of activating the cognitive activity of younger students in the extended day group.

The master's degree consists of an introduction, three sections, general conclusions, a list of used literature (84 sources), annexes. The research is presented on 121 pages, of which the main text - 92 pages. The work contains 4 diagrams, 9 tables, 6 diagrams.

The first section theoretically substantiates the problems of using didactic games as a means of activating the cognitive activity of younger students in the extended day group. The analysis of researches of the problem of activation of cognitive activity of younger students is carried out.

The second section experimentally explores the use of didactic play as a means of activating the cognitive activity of younger students in the extended day group. The author developed the methodology and procedure of the ascertaining stage of the research and analyzed the obtained results.

The third section examines the effectiveness of the technology of using didactic games in order to activate the cognitive activity of younger students in the extended day group.

Keywords: didactic games, extended day group, younger school age, cognitive activity.

**ЗМІСТ**

**ВСТУП 4**

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ 10**

1.1. Аналіз досліджень проблеми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів 10

1.2. Дидактична гра як ефективний засіб розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів 22

1.3. Група продовженого дня як форма виховання та активізації пізнавальної діяльності у початковій школі 39

**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1 48**

**РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ВИВЧЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ 50**

2.1. Методика і процедура констатувального етапу дослідження особливостей формування пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня 50

2.2. Аналіз результатів вивчення особливостей формування пізнавальної діяльності молодших школярів засобами дидактичних ігор в групі продовженого дня 60

**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2 69**

**РОЗДІЛ 3. ЕФЕКТИВНІСТЬ ТЕХНОЛОГІЇ З ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ 70**

3.1. Організаційно-педагогічні умови використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня 70

3.2. Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня 78

3.3. Ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня 84

**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 3 90**

**ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ 91**

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 96**

**ДОДАТКИ 103**

**ВСТУП**

В умовах змін, що відбуваються в сучасній системі освіти, викликаних становленням демократичних інститутів і розвитком ринкових відносин, важливе значення набуває проблема професійної підготовки фахівців, здатних мислити й діяти творчо, самостійно, нетрадиційно. Про що ми знаходимо в таких документах як: Національній доктрині розвитку освіти України, Концепції нової Української школи, Державного стандарту початкової освіти та ін. Тому одним із головних завдань школи є не тільки надання учням певної суми знань, але й розвиток у них пізнавальної діяльності, тобто пізнавальних інтересів, творчого відношення до справи, прагнення до самостійного «добування» і збагачення знань і вмінь, застосування їх у своїй практичній діяльності.

На сьогоднішній день є два шляхи активізації пізнавальної діяльності: екстенсивний і інтенсивний. Причому, вони мають ту саму кінцеву мету: виховання особистості освіченої, високоморальної, творчої, соціально активної, здатної до саморозвитку і т.д., але підходи до досягнення цієї мети різні.

Екстенсивний *(лат., розширюючий)* *пов'язаний з кількісним (а не якісним) збільшенням, розширенням, поширенням)* шлях розвитку пізнавальної діяльності реалізується, насамперед, через збільшення кількості навчальних дисциплін і обсягу знань, повідомлюваного учням. У той час як інтенсивний шлях ґрунтується на особистісній позиції учня в навчальній діяльності, що припускає зміну самої структури навчальних програм і інтенсифікацію методів навчання, при яких діяльність учня носить продуктивний, творчий, пошуковий характер.

На даний момент удосконалення системи освіти опирається на творчий розвиток принципів гуманізації й демократизації навчально-виховного процесу. У світлі цих ідей іде посилений пошук шляхів організації процесу навчання, спрямованого на інтенсивний розвиток пізнавальної діяльності учнів. По лінії розв'язання питання про зміст розробляються нові програми й концепції навчання, що неминуче приводить до вимоги ретельного аналізу усього комплексу сформованих умінь і навичок учнів. Ця вимога здобуває особливу значимість на початковому щаблі навчання: від якості набутих у цей час знань, умінь і навичок багато в чому залежить успішність подальшого розвитку всіх сторін особистості школяра.

Фундаментальними дослідженнями в області психології й педагогіки, практикою навчання й виховання доведено, що одним з ефективних засобів організації навчального процесу в цій ланці школи є дидактична гра, що повною мірою відповідає віковим особливостям молодших школярів і природнім механізмам розвитку їх психіки.

Практика навчання в сучасній школі переконливо доводить, що діяльність, яка проявляється школярами в ігрових ситуаціях, викликає пізнавальні зусилля й тим самим позитивно впливає на підвищення рівня знань і вмінь, тобто на успішність. Однак, як свідчать дослідження психологів (Л. Артемова, Д.Ельконін, О. Запорожець, Л. Виготський, О. Леонтьєв) та педагогів (О. Савченко, І. Шкільна, Р. Шиян, А. Усова, А. Сорокіна), гра не дає належних результатів, якщо використовується фрагментарно та епізодично. Завдання вчителя полягає в тому, щоб узяти у свої руки керування цим процесом і, ґрунтуючись на програмних вимогах загальноосвітньої школи, підсилити значимість дидактичної гри.

Зміни, що відбуваються в усіх сферах життя суспільства, вимагають якісно нового підходу, серйозних, глибоких змін у освітньому процесі загальноосвітньої школи. В шкільних групах продовженого дня ці зміни можливі, якщо основною вимогою розвиваючого навчання буде систематична активізація пізнавальної діяльності учнів з урахуванням їх психологічних, розумових і фізіологічних особливостей, а також рівня знань по навчальних предметах.

Різні шляхи активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів описували у своїй практичній діяльності науковці, психологи та педагоги – В.Юркевич, В. Роменець, Л. Попова, В. Панов, С. Лисенкова, В. Шаталов, І.Волков, Т. Гончарова, Є. Ільїн та інші. Науковці зауважували, що одним з найефективніших засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів виступає ігрова діяльність. Так, В. Коваленко, У. Махров, У. Огурцова та ін. довели, що найбільш ефективний розвиток дітей через гру досягається при поєднанні ігрової діяльності з навчанням.

Різні аспекти даної проблеми в умовах продовженого дня висвітлюються в роботах Т. Анкудінової, Л. Зеленіної, А. Ізмайлова, Б. Кобзаря, Є.Костяшкіна, К. Майорової, Р. Маллаєва, А. Огороднікова, П. Сабурової, В. Саприкіна, О.Бабакової, Л. Шапошнікової, Н. Ярощенко та ін.

Однак у відзначених роботах не враховується специфіка використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

Актуальність даної проблеми зумовило вибір **теми** магістерського дослідження: «Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня».

**Об’єкт дослідження** – пізнавальна діяльність молодших школярів у групі продовженого дня.

**Предмет дослідження** – особливості використання технології дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**Мета дослідження:** теоретично обґрунтувати та практично дослідити особливості використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**Завдання дослідження:**

1. Вивчити та проаналізувати спеціальну літературу з проблеми дослідження.

2. Розглянутинауково-теоретичні засади проблеми використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

3. Здійснити експериментальне вивчення особливостей дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

4. Обґрунтувати організаційно-педагогічні умови використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

5. Розробити методичне забезпечення технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

6. Експериментально перевірити доцільність та ефективність використання технології дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**Гіпотеза дослідження** – систематичне використання дидактичних ігор в групі продовженого дня сприяє активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Відповідно до поставлених завдань та мети були використані наступні **методи дослідження**:

 *теоретичні*: аналіз проблеми, порівняння, узагальнення і систематизація наукових джерел з психології та педагогіки, які дали змогу виділити теоретичні підходи до досліджуваної проблеми та визначити основні науково-теоретичні положення;

 *емпіричні*: спостереження, бесіди, які створили об’єктивні передумови отримання даних на широкому колі досліджуваних; проективні методи дали змогу виявити критерії, рівні сформованості досліджуваного явища, особливості та чинники, що впливають на її оптимізацію; педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, контрольний), що дозволили здійснити цілеспрямований вплив на об’єкт дослідження;

 *статистичні*: математична обробка зібраних експериментальних даних, їх аналіз дали змогу здійснити узагальнення і систематизацію матеріалів дослідження і виявити ефективність запропонованої моделі.

**Новизна роботи полягає в** уточненні поняття активізації пізнавальної діяльності та удосконаленні технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**Теоретичне значення** **дослідження** полягає у виділенні і обґрунтуванні організаційно-педагогічних умов використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**Практичне значення** дослідження полягає у виділенні дидактичних умов організації використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня та розробці методичного забезпечення їх реалізації.

**Апробація роботи**

- Участь у ІV студентській вузівській науково-практична конференція «Початкова освіта: історія та сучасність», 8 листопада 2018р.

- Участь у Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції, присвяченої Дню початкової освіти „ПОЧАТКОВА ОСВІТА: ІСТОРІЯ, ПРОБЛЕМИ, ПЕРСПЕКТИВИ”, м. Ніжин, 19 жовтня 2018 р.

- Участь у II-й Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції «Початкова освіта: історія, проблеми перспективи», м. Ніжин, 17 жовтня 2019р.

- Засідання круглого столу на тему"Інновації в початковій школі", м. Ніжин. 01.10.2019 р.

**Публікації**

1.Дидактичні ігри в групі продовженого дня: теоретичний аспект//Матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції, присвяченої Дню початкової освіти „ПОЧАТКОВА ОСВІТА: ІСТОРІЯ, ПРОБЛЕМИ, ПЕРСПЕКТИВИ”, м. Ніжин,19 жовтня 2018 р.– С. 182-185

2. Гра як засіб всебічного розвитку в групі продовженого дня // Педагогічний альманах: збірник праць молодих науковців [Електронне видання] / відп. ред. Є.І. Коваленко. – Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2018. – Вип. 2. – С. 219-223;

3. Група продовженого дня як одна із форм виховання та активізації пізнавальної діяльності школярів / Матеріали II-ї Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Початкова освіта: історія, проблеми перспективи», м. Ніжин, 17 жовтня 2019 р. – С. 242-243

**Структура роботи** зумовлена логікою дослідження. Магістерська складається із вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаної літератури (84 джерел), додатків. Дослідження викладено на 140 сторінках, із них основного тексту – 92 сторінок. Робота містить 4 схеми, 9 таблиць, 6 діаграм.

**РОЗДІЛ 1**

**ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОБЛЕМИ**

**ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ**

**1.1. Аналіз досліджень проблеми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів**

Сучасні психолого-педагогічні дані свідчать про те, що якщо до моменту вступу в школу дитина не нагромадить яскравих вражень, корисних і цікавих відомостей, у неї не сформується потреба з'ясовувати незрозуміле, довідуватися нове, у неї не буде створена міцна основа для засвоєння системи наукових знань у шкільному навчанні. Дитина, що вперше переступила поріг школи, опиняється серед людських знань, де їй має відкритися багато невідомого, де вона шукатиме оригінальні, нестандартні рішення в різних видах діяльності. Такою діяльністю є і творча пізнавальна діяльність. У її основі лежать реалізація й розвиток пізнавальних інтересів, здібностей і можливостей дитини [24, с. 14]. Навчання повинне бути розвиваючим, спрямованим на формування пізнавальних інтересів і здібностей учнів, тому активізація пізнавальної діяльності учнів – одна серед важливих завдань учителя.

У сучасних умовах проблема формування пізнавальної діяльності особистості перебуває в центрі уваги філософів, соціологів, психологів, педагогів. Наукою доведена необхідність розробки цієї проблеми й здійснення її практикою навчання. Багато педагогів активно використовують у практиці своєї роботи різні прийоми й методи, що сприяють розвитку пізнавальної діяльності дітей. Учені підкреслюють, що пізнавальна діяльність є одним з головних чинників, від яких залежить успішність навчальної діяльності школярів, розвиток їхнього інтелекту та природних задатків.

Л. Петерсон в своїх дослідженнях наголошує, що проблема розвитку пізнавальної діяльності школярів є основною умовою у формуванні в учнів потреби в знаннях, оволодіння інтелектуальними уміннями, самостійності, забезпечення глибоких і міцних знань [48].

Пізнавальна діяльність є одним з основних мотивів навчання школярів. Під впливом пізнавальної діяльності навчальна робота навіть у слабких учнів протікає більш продуктивно [8].

Поняття діяльності в педагогіці формується на основі філософського й психологічного розуміння діяльності. Сутність цього розуміння, полягає в тому, що в процесі діяльності людина не тільки проявляє свої якості, властивості, але й формує їх. Тобто будь-яка діяльність – це, у першу чергу, двосторонній процес взаємодії суб'єкта й об'єкта діяльності.

Цікавими для нашого дослідження є наступні визначення діяльності.

Діяльність – специфічна форма суспільно-історичного буття людей, цілеспрямоване перетворення ними природної й соціальної дійсності. На відміну від законів природи закони суспільства проявляються тільки через людську діяльність, яка створює нові форми й властивості дійсності, перетворює деякий вихідний матеріал у продукт [59].

Діяльність – активна взаємодія з оточуючою дійсністю, у ході якої жива істота виступає як суб'єкт, що цілеспрямовано впливає на об'єкт, що задовольняє таким чином свої потреби [56, с. 61].

Діяльність – найважливіша форма прояву життя людини, її активного ставлення до оточуючої дійсності [45].

Діяльність – специфічно людська форма відношення до світу, зміст якої становить доцільну його зміну й перетворення [69, с. 160].

Діяльність – форма психічної активності особистості, спрямована на пізнання й перетворення світу й самої людини [29].

Діяльність – система дій, що здійснюються за допомогою знарядь праці й спрямованих на задоволення матеріальних і духовних потреб людей [66].

Тому в понятті діяльності молодшого школяра також можуть бути виділені три основні елементи: учень як суб'єкт діяльності, оточуюча дійсність як об'єкт діяльності, і власне процес реалізації відносин школярів й оточуючої дійсності, тобто діяльність (рис. 1.1).

СУБ’ЄКТ –

молодший школяр

ОБ’ЄКТ – оточуюча дійсність

ДІЯЛЬНІСТЬ

*Рисунок 1.1. Структура поняття діяльності молодших школярів*

Усі три елементи існують у взаємозв'язку. Якщо міняється предмет діяльності, то міняється вид діяльності.

Одним з видів діяльності молодших школярів є пізнавальна діяльність.

А. Леонтьєв виділяє в будові діяльності три головних взаємозалежних компонента [34]:

1. Конкретний вид діяльності, що забезпечує задоволення певних потреб суб'єкта діяльності.

2. Складовими окремих видів діяльності є дії. Діяльність, таким чином, здійснюється деякою сукупністю дій, що підкоряються приватним цілям, що виділяються з загальної мети діяльності.

3. Будь-яка дія має свій операційний склад, відповідний до особливостей розв'язуваної проблеми. Способи здійснення дії А. Леонтьев називає операціями.

Це основні елементи діяльності. Крім них до структурних елементів діяльності відносять мету, мотив і умови діяльності.

Ми підтримуємо погляди А. Леонтьєва [34] та А. Петровського [49], що розуміють під поняттям «діяльність» форму активності особистості, яка регулюється усвідомленою метою і проявляється у системі дій, спрямованих на її досягнення.

Пізнавальна діяльність розглядається як самостійний вид людської діяльності. Пізнавальна діяльність особистості, здійснювана в специфічних навчальних умовах, представляється як навчально-пізнавальна діяльність. І за багатьма ознаками (предметом, цілями, структурою і т.д.) відповідає пізнавальній діяльності вченого (пізнанню).

На підставі аналізу психолого-педагогічної й методичної літератури ми з’ясували, що в науці існує ряд взаємозалежних понять, такі як: «навчальна діяльність», «пізнавальна діяльність», «навчально-пізнавальна діяльність». Розкриємо сутнісні характеристики кожного поняття, почавши з поняття «навчальна діяльність».

Д. Ельконіна й В. Давидова вважали, що «навчальна діяльність – це один з видів діяльності школярів, спрямований на засвоєння ними за допомогою діалогів і дискусій теоретичних знань і пов'язаних з ними вмінь і навичок у таких сферах суспільної свідомості, як наука, мистецтво, моральність, право й релігія» [79]. Взаємозв'язок компонентів навчальної діяльності показано на рис. 1.2.

Потреба

Змiст

Мета

Завдання

Мотив

Умови

Операції

Навчальна дія

Навчальна діяльність

***Рис. 1.2.*** *Компоненти навчальної діяльності*

Тепер перейдемо до наступного поняття «пізнавальна діяльність». У науковій літературі існують різні підходи до визначення пізнавальної діяльності, але ми обмежимося лише тими, у яких в якості суб'єкта пізнавальної діяльності розглядається учень. Результати аналізу даного поняття представлені в таблиці 1.1.

**Таблиця 1.1**

***Контент – аналіз поняття «пізнавальна діяльність»***

|  |  |
| --- | --- |
| **Джерело** | **Зміст поняття «пізнавальна діяльність»** |
| В. Сластьонін | це «єдність чуттєвого сприйняття, теоретичного мислення й пізнавальної діяльності. Вона здійснюється на кожному етапі життя, у всіх видах діяльності і соціальних відносин, а також шляхом виконання різноманітних предметно - практичних дій у навчальному процесі» [63]. |
| В. Мухіна | Розглядає пізнавальну діяльність дитини як «зміни в самому собі». Вона акцентує увагу на наступному: «Дитина вчиться не тільки знанням, але й тому, як здійснювати засвоєння цих знань. Дитина орієнтує себе на самозмінення – вона опановує необхідними, властивими оточуючій її культурі способами дій...» [41, с. 250]. |
| І. Абрамова | Розглядає пізнавальну діяльність учня у двох аспектах: як процес «розпредмечування», тобто розкриття учнем в предметах зафіксованих у них суспільно обраних способів дії, і як процес «опредмечування», тобто оволодіння новими способами дій, вироблення активного ставлення до них. Становлення в ході цього процесу самого учня як суб'єкта діяльності і як індивідуальності [1, с. 216]. |
| Словник практичного психолога, — М, 2002. | Пізнавальна діяльність – свідома діяльність суб'єкта, спрямована на отримання інформації про об'єкти і явища реальної дійсності, а також конкретних знань[65, с. 104]. |
| П. Підкасистий | Пізнавальна діяльність – це діяльність, спрямована не тільки на засвоєння школярами конкретних знань та умінь, але й оволодіння ними конкретними способами дій по відношенню змісту, що засвоюється [50, с. 278]. |
| Біла книга національної освіти України | Пізнавальна діяльність – це складний процес, що включає такі взаємопов’язані компоненти як: пізнавальний інтерес, пізнавальну активність, пізнавальну самостійність і пізнавальні здібності. Активізація ж пізнавальної діяльності учнів відбувається за умови розвитку і вдосконалення всіх  її компонентів [9]. |
| Н. Ярослав | «пізнавальна діяльність може бути чуттєвою або раціональною (логічною). Чуттєву пізнавальну діяльність, яку забезпечує робота органів чуття, складають відчуття і сприймання. Раціональна (логічна) пізнавальна діяльність виходить за межі чуттєвих даних і здійснюється шляхом мислення та уяви. Це відкриває можливість переходу до якісно нового способу побудови образу світу: від відтворення чуттєво даного до створення нового, що поглиблює наші знання про довколишнє середовище. Результати чуттєвого та раціонального пізнання дійсності стають досвідом індивіда завдяки його пам’яті» [82]. |
| А. Назаров | «пізнавальна діяльність індивіда – це «рекурентний процес взаємодії трьох відносно самостійних етапів: придбання, інкорпорації і операції знаннями. Вона може протікати в своїй повній і досконалій формі, коли відбуваються послідовно-паралельні переходи від одного етапу до іншого; це характерно для творчої діяльності, що продукує нове знання. Можливі і її усічені форми, наприклад, у вигляді механічного запам’ятовування сприйнятого матеріалу або його сенсорного відбитку» [ 42. с. 59]. |
| А. Бєліков | пізнавальна діяльність школярів – це елемент цілісного процесу навчання, що представляє собою цілеспрямовану, систематично організовану, керовану ззовні або самостійну взаємодію учня з оточуючою дійсністю, результатом якої є оволодіння ним на рівні відтворення або творчості системою наукових знань і способами діяльності [6]. |

Згідно з визначеннями, даними в таблиці вище, можна сказати, що пізнавальна діяльність учня є, насамперед, процесом пізнання, механізмом якого є мислення. Процес пізнавальної діяльності здійснюється за допомогою операцій аналізу, синтезу, абстрагування, конкретизації й узагальнення.

Найважливішим компонентом пізнавальної діяльності є мотиви, тобто спонукання, якими користуються учні, включаючись в пізнавальну діяльність і здійснюючи ті або інші навчально-пізнавальні дії. При визначенні співвідношень між змістом понять «навчально-пізнавальна діяльність», «пізнавальна діяльність» і «навчальна діяльність» велика кількість авторів дотримуються такої думки, що пізнавальна діяльність є більш широким поняттям, ніж навчальна діяльність, тому як пізнання може бути здійснене не тільки з метою навчання, але також і для відкриття нового.

Отже, на основі аналізу існуючих визначень, понять «навчальна, пізнавальна й навчально-пізнавальна діяльність», ми можемо спробувати дати визначення прийнятого нами в якості базового поняття «пізнавальна діяльність».

Погоджуючись з А. Бєліковим, ми вважаємо, що пізнавальна діяльність – це елемент цілісного процесу навчання, що представляє собою цілеспрямована, систематично організована, керована ззовні або самостійна взаємодія учня з оточуючою дійсністю, результатом якої є оволодіння ними на рівні відтворення або творчості системою наукових знань і способами діяльності [6].

Щоб дослідити сутність поняття «активізація пізнавальної діяльності» необхідно відповісти на запитання: що таке «активність» і «активізація навчання».

Незважаючи на широке використання терміна «активність» у педагогічній теорії й практиці, це поняття виявляється досить непростим. У науці воно трактується по-різному.

Насамперед, активність, як особистісне утворення виражає особливий стан молодшого школяра і його ставлення до діяльності (уважність, позитивність, жива співучасть у загальному процесі, швидке реагування на зміну обставин діяльності) [77, с.135].

Багато дослідників розглядають сутність пізнавальної активності учня як психолого-педагогічну проблему. В. Коваленко зосередив свою увагу на психологічній стороні даного поняття. Автор ставить у пряму залежність активність школяра в навчальному процесі від напруги й уваги, аналізу й синтезу, здогаду й припущення, сумніву й перевірки, узагальнення й судження, інтересу, наполегливості [26]. Проаналізувавши праці психологів і педагогів, можна вичленувати основні підходи дослідників до розгляду даного питання.

Деякі науковці ототожнюють активність із діяльністю, інші вважають активність результатом діяльності (К. Альбуханова-Славська, В. Небиліцин, В.Кругликов, Д. Узнадзе та ін.), треті стверджують, що активність є більш широким поняттям, ніж діяльність (І. Дубов, Л. Радзіховський О. Леонтьєв, В.Давидов, А. Петровський, та інші дослідники) [33].

Відповідно, науковці по-різному виділяють структуру, компоненти, види діяльності та активності. Результати аналізу сутності та взаємозв’язку основних наукових тенденцій з цього питання представлені на схемі (рис. 1.3).

Активність особистості

Діяльність особистості

Структура діяльності

(О.М. Леонтієв)

Компоненти діяльності

(А.В. Петровський)

Види активності

(О.М. Матюшкін)

Потреби

Мотиви

Завдання

Засоби

Дії

Мотиваційний

Цільовий

Інструменталь-ний

Управління діяльністю

(О.В. Запорожець)

Діяльність – цілеспрямована активність

(В.В. Давидов, І.Г. Дубов, О.М. Леонтієв, А.В. Петровський, Л.О. Радзіховський)

Активність – цілеспрямована діяльність

(Л.О. Альбуханова-Славська, В.М. Кругліков, В.Д. Небиліцин, Д.М. Узнадзе)

Продуктивна

*(виникнення і становлення психічних новоутворень)*

Активність уваги

* Пізнавальна активність
* Особистісна активність *(інтелектуальна ініціатива)*

Адаптивна

*(забезпечення пристосування)*

Стереотипність поведінки, дії за зразком

Інтелектуальне

Емоційне

Діяльність – форма активності особистості, що регулюється усвідомленою метою і виявляється у системі дій, спрямованих на її досягнення.

***Рис. 1.3.*** *Взаємозв’язок понять «діяльність» та «активність»*

Пізнавальна активність, пов'язана із отриманням знань і умінь, необхідних для рішення пізнавальних завдань, прагнення до інтелектуальних досягнень. Пізнавальна активність проявляється і розвивається в процесі навчальної діяльності [57, с.40].

Вивчаючи проблеми навчання, Польський дидактик В. Оконь, писав, що під активністю ми маємо на увазі мимовільне прагнення до дії, яке викликає внутрішній або зовнішній прояв діяльності [44, с.25].

Структура активності містить у собі наступні елементи:

- готовність до виконання навчальних завдань;

- прагнення до самостійної діяльності;

- свідомість виконання завдань;

- систематичність навчання;

- бажання підвищити свій особистий рівень.

На ранніх етапах розвитку пізнавальна активність школярів носить стихійний характер, з віком у її функціонуванні підсилюється довільний компонент.

Показники пізнавальної активності, властивої учням, широко описані в літературі: ця наявність питань, ініціативності й самостійності в пошуку нової інформації, інтересів і ін. (Г. Щукіна) [77].

Т. Шамова розрізняє три рівні пізнавальної активності:

1) до першого рівня відносять відтворюючу активність. Її характеризує прагнення учня зрозуміти, зберегти в пам'яті й відтворити знання, опанувати методом використання цих знань згідно із прикладом. Даний рівень відрізняється нестійкістю вольових зусиль школяра. Ознакою першого рівня активності є відсутність в учнів інтересу до поглиблення знань, що проявляється у відсутності запитань типу «Чому?»;

2) до другого рівня відносять інтерпретуючу активність. Її характеризує допитливість учня до розкриття змісту досліджуваного змісту, проникнення в сутність явища, прагнення пізнати зв'язки між явищами й процесами, опанувати способами застосування знань в змінених умовах. Ознакою другого рівня пізнавальної активності є більша стійкість вольових зусиль, яка проявляється в тому, що учень прагне довести почату справу до кінця, при труднощах не відмовляється від виконання завдання, а шукає шляхи рішення;

3) до третього рівня відносять творчу активність. Її характеризує інтерес і прагнення не тільки проникнути глибоко в сутність явищ і їх взаємозв'язків, але й пошук для цієї мети нового способу. На даному рівні активності учні показують прагнення застосувати знання в новій для себе ситуації, тобто застосовувати знання і способи діяльності в умовах, які дотепер школяру не були відомі. Ознака даного рівня активності – прояв високих вольових якостей учня, завзятість і наполегливість в досягненні мети, широкі й стійкі пізнавальні інтереси [71].

Кожний наступний рівень складається з рис попереднього й також має риси особливі, які роблять його відмінним від попереднього.

На всіх перерахованих рівнях активності процес навчання проходить на основі аналітико-синтетичної діяльності, хоча, частка допомоги вчителя в її здійсненні змінюється від максимальної на першому рівні до мінімальної на третьому.

Слід відзначити той факт, що часто активність учнів оцінюється тільки по об’єму самостійно виконаної роботи, тоді як головне полягає в активності думки дитини.

Навчальна праця це праця розумова. Тому основним критерієм активності учнів є ступінь розумових зусиль, прикладених до вирішення поставлених перед ними пізнавального завдання.

Активізацією традиційно називають керування активністю школярів. Її визначають як постійний процес мотивації до енергійного, цілеспрямованого навчання, подолання пасивних і стереотипних дій тощо.

Т. Шамова та М. Скаткін стверджують, що активізація пізнавальної діяльності спрямована на вдосконалення процесу засвоєння знань, і на формування активності й незалежності як якостей особистості школярів. Т.Шамова зауважує, що така активізація є умовою розвитку не тільки розумових здібностей учня, але й особистості в цілому [71, с.174]. Дослідниця вважає, що в учня є можливість працювати під диктування вчителя, вирішувати завдання разом з учнями, що вирішують те ж саме завдання на дошці, але прояву самостійності тут немає. На практиці активність нерідко зводиться тільки до зовнішніх форм її прояву (малювання, ліплення та ін.), у той час як слухання пов'язане з пасивним станом школяра. Таке розуміння активності суб'єктивне, оскільки учень може активно мислити, не роблячи зовнішніх дій [71, с.175]. Саме це привело, як зауважує О. Проскура, до потреби розрізняти активність внутрішню (розумову) і зовнішню (моторну) активність [55, с. 208]. Як один, так і інший вид активності присутні в процесі навчання молодших школярів. Проте, активізація пізнавальної діяльності учнів пов'язана, насамперед, з активністю мислення, зовнішня (моторна) діяльність є засобом, що сприяє стимулюванню внутрішньої активності, що й забезпечує контроль над її протіканням. Підхід до проблеми активності учнів по відношенню їх до самої пізнавальної діяльності й засобів навчання наводиться багатьма дослідниками. Вони вважають, що уважне слухання вчителя, мовчазне зосередження на своїх думках, внутрішня активність, концентрація думок учня можуть не мати зовнішніх яскравих вжень. Зовнішня ж активність учня, його метушливість зовсім не свідчить про спрямованість думки й волі школярів [55, с.128].

М. Скаткін вважав, що активізація пізнавальної діяльності орієнтована не тільки на вдосконалення процесу засвоєння знань, але й на формування активності й самостійності як якостей особистості школяра [62, с.5].

Г. Щукіна доходить висновку, що «найзагальнішим визначенням активізації навчально-пізнавальної діяльності можна вважати процес, спрямований на посилену, спільну пізнавальну діяльність учнів і вчителів на подолання пасивних форм викладання й навчання» [77, с.135].

Розвитку пізнавальної активності в початкових класах має приділятися особлива увага ще й тому, що саме в цих класах формуються основні інтелектуальні вміння.

На сьогоднішній день існує безліч різноманітних прийомів, методів і засобів для активізації пізнавальної діяльності учнів початкової школи, щоб зробити роботу вчителя більш ефективною, а якість знань учнів і пізнавальний інтерес вище. Неможливо охарактеризувати усі конкретні засоби активізації навчання молодших учнів. Ефективне навчання неможливе без пошуків шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів, адже діти повинні не тільки засвоїти певну суму знань, а й навчитися спостерігати, порівнювати, виявляти взаємозв’язок між поняттями, міркувати. А досягти цього можна лише засобами, що активізують пізнавальну діяльність. До них належать: дидактичні ігри, ігрові ситуації, мовні цікавинки, завдання творчого характеру, нестандартні завдання тощо.

Отже, активізація пізнавальної діяльності молодших школярів є однією з умов ефективності й підвищення якості освітнього процесу. Для здійснення пізнавальної діяльності необхідне формування в учнів пізнавальних потреб та мотивів. Найбільш значущим пізнавальним мотивом є пізнавальний інтерес. Активізацію пізнавальної діяльності потрібно почати з пробудження пізнавального інтересу за допомогою спеціально підібраних форм і методів.

**1.2. Дидактична гра як ефективний засіб розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів**

Проблема активізації пізнавальної діяльності молодших школярів завжди була предметом пильної уваги вчених, педагогів і психологів. Однак останнім часом у вітчизняній школі у зв'язку зі збільшенням інформаційного потоку, зростанням кількості навчальних предметів, невиправданим перевантаженням учнів, гіпертрофованим використанням репродуктивних методів навчання спостерігається тенденція до вгасання інтересу школярів до навчальної діяльності.

Практика показує, що в більшості учнів слабо сформована пізнавальна діяльність, яка розуміється як вміння вчитися, інтерес до навчання [72, с. 26]. У зв'язку із цим насамперед, на наш погляд, необхідно змінити концептуальний підхід до самої навчальної діяльності. Це означає, що з об'єкта навчання (учитель учить – учень засвоює) учень перетворюється в суб'єкт навчання, який сам усвідомлює, що знання йому необхідні, а тому він сам зацікавлений у їхньому одержанні й засвоєнні. Отже, суб'єктно-об'єктні відносини між учителем і учнем стають суб’єктно-суб’єктними. Учитель не тільки джерело знань, він створює середовище навчання, здатне розвинути в школярів пізнавальну діяльність, учить їх працювати творчо, самостійно.

На думку В. Сластьоніна, добитися цього можливо, перетворивши все навчання (або майже все) у систему постановки й рішення проблемно-конфліктних питань, організації контекстно-ігрової діяльності [64].

Серед безлічі шляхів активізації пізнавальної діяльності школярів одним з найбільш ефективних є організація дидактичних ігор.

Задовго до того, як гра стала предметом наукових досліджень, вона широко використовувалася в якості одного з важливих засобів виховання й навчання дітей.

У різних системах навчання грі приділяється особливе місце, адже гра співзвучна самій природі дитини.

Гра як феноменальне людське явище найбільш докладно розглядається в таких областях знань як психологія й філософія. У вітчизняній педагогіці й психології серйозно розробляли теорію ігор К. Ушинський, Г. Плеханов, Л.Виготський, А. Леонтьєв, М. Бахтін, А. Макаренко, Д. Ельконін, С.Рубінштейн, і ін. Існує безліч понять дидактичної гри, наведених різними авторами. Розглянемо деякі з них.

У педагогічному словнику гра розуміється як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки й культури [47, с. 121].

У педагогічному словнику гра – одна з форм прояву активності особистості, один з видів діяльності [28].

«Гра є видом людської діяльності, здатної відтворити інші види людської діяльності» – говорить В. Єфімов [18].

Доктор педагогічних наук А. Запорожець [21] називав гру специфічно дитячою діяльністю, а Л. Виготський вважав гру «дев'ятим валом» у розвитку дитини (у грі вона стає на голову вище себе) [13,с. 72].

Дидактичні ігри вперше розроблені для шкільного виховання Ф.Фребелем і М. Монтессорі, для початкової школи – О. Декролі на початку ХХ століття. У середині минулого століття дидактичні ігри стали застосовуватися у вітчизняній педагогічній практиці, спочатку тільки в початкових класах, а пізніше – і в середніх, і в старших.

Щоб уміло використовувати дидактичні ігри на уроках і позакласних заняттях, треба мати точне наукове розуміння ролі дидактичної гри в навчанні й психологічного механізму її впливу на пізнавальну активність учнів. Основна посилка, з якої доцільно при цьому виходити, була сформульована ще К.Ушинським: «Зробити серйозне заняття для дитини цікавим – от завдання навчання» [68, с. 213]. Мова йде не просто про цікавість, а про органічну комбінацію її із серйозною, напруженою працею, щоб гра не відволікала від навчання, а сприяла б інтенсифікації розумової роботи, роблячи її більш привабливою, цікавою.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливість ефективної організації взаємодії педагога й учнів, продуктивну форму спілкування з елементами змагання, безпосередності, справжнього інтересу (В. Коваленко) [27, с. 3-4]. Теорія гри базується на ряді фундаментальних досліджень, які доводять її надзвичайно важливе значення в розвитку дитини. Дослідниками експериментально перевірено й переконливо доведено різке зростання в дітей інтересу до навчальних дій, якщо вони включені в ігрову ситуацію. Навчальні завдання стають для учнів більш доступними, загальна продуктивність діяльності помітно підвищується (А.Барков, В. Липник, Н. Морозов, А. Ставровський та ін.).

Єдиного погляду на статус гри у навчанні немає. Одні вчені вважають її методом навчання, другі – засобом навчання, треті – формою навчання. Але в будь-якому випадку гра стимулює пізнавальну діяльність учнів.

До вступу в школу провідним видом діяльності дитини була гра. З початком навчання в школі починається новий важливий етап у її житті, виникає нова соціальна позиція особистості – учень. До молодшого школяра пред'являються нові вимоги, у нього з'являються нові обов'язки, складаються нові відносини з однолітками й дорослими. Дослідження навчальної діяльності показали, що діти молодшого шкільного віку виявляються мотивовано не готовими до прийняття навчального завдання у формі навчального завдання. Тому важливим і необхідним засобом навчання стає дидактична гра.

Актуальність використання гри в навчально-виховному процесі початкової школи в наш час підвищується через перенасиченість сучасного молодшого школяра інформацією. В усьому світі, і в Україні зокрема, незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище: телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі, – останнім часом обрушують на учнів величезний обсяг інформації. Актуальним завданням школи стає розвиток самостійної оцінки й відбору одержуваної інформації. Однією з форм навчання, що розвиває подібні вміння, є дидактична гра, що сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці й у позаурочний час.

Дидактична гра – це цікава для суб'єкта навчальна діяльність в умовних ситуаціях. Оскільки навчання – це процес цілеспрямованої передачі суспільно-історичного досвіду [22, с. 217], організація формування знань, умінь, навичок, то можна сказати, що дидактична гра – умовна атрактивна (тобто така, де навчання поєднується із розвагами) для суб'єкта діяльність, яка спрямована на формування знань, умінь і навичок. Дидактична гра може виступати як чудова мотивація, що забезпечує увагу учнів у ході одержання нового матеріалу, його закріплення, або при контролі отриманих знань. Виходячи з наведеного визначення, у розумінні сутності дидактичної гри виділені найбільш значимі її складові (компоненти):

- *діяльність, що* розуміється як найважливіша форма прояву життя людини, її активного ставлення до оточуючої дійсності. Опираючись на праці вітчизняних психологів (А. Леонтьев, З. Рубінштейн, А. Смірнов, Б. Теплов та ін.), ми вважаємо важливим відзначити, що в діяльності розвиваються психічні процеси, формуються розумові, емоційні й вольові якості особистості, її здібності й характер;

- *умовність,* яка розуміється як ознака відбиття дійсності, що вказує на нетотожність образу і його об'єкта. В нашім випадку, сполучаючи діяльність із поняттям умовності, ми маємо на увазі усвідомлювану (свідому) діяльність як «несправжню»;

- *цікавість* якої відбиває залучення, «включеність», зацікавленість, емоційний характер діяльності в умовних ситуаціях, яку ми називаємо грою [5].

Цікавість являє собою необхідний емоційний фон *для будь-якої гри* й відбиває її суб'єктивну сторону – це своєрідна надбудова, що визначає об'єднання перших двох базисних компонентів.

Дидактична гра – це активна діяльність з імітаційного моделювання досліджуваних систем, явищ, процесів. Головна відмінність гри від іншої діяльності полягає в тому, що її предмет – сама людська діяльність. У дидактичній грі основним типом діяльності є навчальна діяльність, яка впліта­ється в ігрову й набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності [20, с.139].

Специфічною ознакою дидактичної гри є комбінація умовного ігрового плану діяльності учнів з її навчальною спрямованістю. Обмежені в часі, усі вони підкоряються певним правилам [46].

Для дидактичних ігор характерна наявність завдання навчального характеру – навчального завдання. Ним керується дорослі, створюючи ту або іншу дидактичну гру, але наділяють її в цікаву для дітей форму.

Істотна ознака дидактичної гри – наявність чітко поставленої мети навчання й відповідного їй педагогічного результату, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному виді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [17, с. 63]. Досягнення запланованої педагогом мети дидактичної гри супроводжується побічними результатами, наприклад: знайомство із правилами, зміна емоційного стану учасників, набуття конкретного досвіду, навичок і вмінь ігрової діяльності. Досягнення дидактичної мети проходить через розв'язання ігрових завдань. Учитель повинен спеціально приділяти увагу самому процесу розгортання ігрової діяльності, не обмежуючись її чисто навчальним результатом.

Ознака дидактичної гри, яка відрізняє її від будь-якої іншої діяльності, – стійка структура [10]. Структурними компонентами дидактичних ігор є: ігровий задум, ігрові дії й правила, підведення підсумків.

Ігровий задум виражений, як правило, у назві гри [2]. Дидактичне завдання в грі навмисно замасковується, воно з'являється перед школярами у вигляді ігрового задуму (завдання). Дітей залучають до відтворення уявного сюжету, активних дій із предметами, чогось загадкового, таємничого, перевірки своїх можливостей змаганням, рольового перевтілення, загальної рухової активності. Характерно, що в основі ігрового задуму рідко лежить якийсь один фактор, що підвищує інтерес школярів.

Ігрові дії сприяють пізнавальній активності молодших школярів, дають їм можливості виявити свої здібності, застосувати наявні знання, уміння й навички для досягнення цілей гри [2]. Вони взаємозалежні з ігровим задумом, виходять із нього. Будучи засобом реалізації ігрового задуму, вони в той же час містять у собі й дії, спрямовані на виконання поставленого педагогом дидактичного завдання. Виконуючи ігрові дії й захоплюючись ними, діти легко справляються й із закладеним у грі навчальним завданням. За змістом ігрові дії дуже різноманітні. Це може бути відгадування загадок; рольові дії по уявній ситуації; малювання; дії, що включають порівняння предметів і їх класифікацію; складання заданих фігур; просторові перетворення тощо.

Правила допомагають керувати ігровим процесом. Вони регулюють поведінку дітей і їх взаємини між собою. Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум. Їхнє невиконання руйнує гру, робить її нецікавою. Граючись, діти усвідомлюють, що, дотримуючись, правил, скоріше досягнеться результат. Правила дисциплінують, формують витримку, терпіння. Крім того, вони впливають і на вирішення дидактичного завдання – непомітно обмежують дії дітей, направляють їхню увагу на виконання конкретного програмного завдання навчального предмета [52].

Підведення підсумків гри проводиться відразу ж по її закінченню. Підведення підсумків гри полягає в підрахунку балів і визначенні команди-переможниці й виявленні тих дітей, хто правильно виконав ігрове завдання. Що стосується виховної мети, то при цьому потрібно відзначити досягнення кожної дитини, підкреслити успіхи відстаючих, виявити оптимістичне відношення до їхніх можливостей, делікатність при формулюванні оцінних суджень.

Дидактична гра має певний результат, який є фіналом гри, надає грі закінченості. Вона виступає насамперед у формі розв’язання поставленого навчального завдання й приносить молодшим школярам моральне й розумове задоволення. Для вчителя результат гри завжди є показником рівня досягнень учнів в освоєнні знань або в їхньому застосуванні [27].

Усі структурні елементи дидактичної гри взаємозалежні між собою й відсутність кожного з них руйнує гру.

Дослідження науковців показали, що використання дидактичних ігор пов'язане із правилами їх конструювання, у результаті дотримання яких учні не одержують готові знання, а йдуть до них разом із учителем, причому процес пізнання відрізняється єдністю засвоєння знань і вмінь.

Дидактичні ігри конструюються по-різному. В одних є всі елементи рольової гри: сюжет, роль, дія, ігрове правило; в інших – тільки деякі складові. Тому за структурою дидактичні ігри діляться на сюжетно-рольові й ігри-вправи, що включають окремі елементи гри [36, с. 5]. У сюжетно-рольових іграх дидактичне завдання сховане сюжетом, роллю, дією, правилом. «Навчання в такій грі – це латентне навчання. Увага дитини звернена на виконання ігрових дій і навчальне завдання нею не усвідомлюється. Усвідомлення навчального завдання відбувається в ході гри» (Н. Конишева). Тому, завдання в грі вирішуються легше, дитина навіть не завжди усвідомлює, що вона щось розв’язала. Виникає питання про міцність, надійність отриманих знань, залежності їх від конкретних умов гри, можливості переносу в нові життєві ситуації. Дослідження, проведені М. Джапарідзе, показують, що як така навичка в окремій грі не виробляється, часто поза ігровою ситуацією учень не може впоратися із завданням, яке тільки що успішно розв'язав у процесі гри. У якості можливого подолання даного утруднення пропонується застосовувати не окремі ігри, а системи однотипних ігор, у яких формується міцна, усвідомлена інтелектуальна установка. Варіант, коли гра приховує в собі завдання, не є єдиним. В іграх-вправах воно виражене явно. У дидактичній грі задум, правило, дії й включене в них розумове завдання являють собою єдину систему формуючих впливів [15]. Відповідно до цього менш прихованим буде й психологічний механізм навчальної дії. Значного ефекту вчитель може досягнути у випадках, коли навчальне завдання так сполучається з ігровим, що учень сприймає його саме як завдання, тобто підходить до знаходження рішення свідомо, але при цьому все-таки грається.

Дидактичні ігри сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і ведуть до більш осмисленого засвоєння навчального матеріалу, якщо відбираються й конструюються відповідно до змісту досліджуваної теми, із цілями й завданнями уроків; використовуються в комбінації з іншими формами, методами й прийомами навчання; чітко організовані; відповідають інтересам і пізнавальним можливостям учнів [51].

У грі дітям слід надавати більшу самостійність, але не покладати більшу відповідальність. Потрібно, щоб діти самі стежили за виконанням правил, щоб кожний учасник гри почував відповідальність перед колективом. Дидактичні ігри короткочасні (10-20 хв.), і важливо, щоб увесь цей час не знижувалася розумова активність граючих, не падав інтерес до поставленого завдання. Особливо уважно потрібно стежити за цим у колективних іграх. Не можна допустити, щоб рішенням завдання була зайнята одна дитина, а інші не діяли. Звичайно при такому проведенні гри діти швидко стомлюються від пасивного очікування. Інша картина спостерігається, якщо всі граючі включені в рішення завдання.

Б. Нікітіним у роботі «Сходи творчості й розвиваючі ігри» [43] наведений перелік рекомендацій, дотримання яких дозволить зробити ігрове заняття захоплюючим: гра повинна приносити радість; необхідно зацікавити учнів грою; розвиваючі ігри – ігри творчі, тому всі завдання в процесі підготовки до гри потрібно виконувати самостійно; успіх на самому початку – обов'язкова умова; не можна переоцінювати рівень розвитку учнів; гра повинна проходити в невимушеній обстановці; учасників гри потрібно спонукати до змагання.

Щоб правильно організувати гру, необхідно визначити її мету, порядок проведення, використовуване обладнання, інструкції для учасників або опис ситуації, механізм оцінювання виконаної роботи.

Методика підготовки та проведення дидактичної гри має свою структуру (рис. 1. 4).

На підготовчому етапі розробляється сценарій, план гри, даються консультації, інструкції, пакети матеріалів учням – учасникам гри, готується матеріальне забезпечення.

На етапі проведення гри, в залежності від типу гри вводяться різні рольові позиції учасників: організатор, координатор, критик, тренер, ініціатор, проблематизатор, консерватор тощо. Практикується групова робота над завданнями, міжгрупові дискусії.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Етап підготовки | Розробка гри | * Розробка сценарію; * план ділової гри; * загальний опис гри; * зміст інструктажу; * підготовка матеріального забезпечення. |
| Уведення в гру | * Постановка проблеми, цілей; * умови, інструктаж; * регламент, правила; * розподіл ролей; * формування груп; * консультації. |
|  | | |
| Етап проведення | Групова робота над заданням | * Робота над джерелами; * тренінг; * мозковий штурм; * робота з ігротехніком. |
| Міжгрупова дискусія | * Виступ групи; * захист результатів; * правила дискусії; * робота експертів. |
|  | | |
| Етап аналізу та узагальнення | * Виведення з гри; * аналіз, рефлексія; * оцінювання й самооцінювання роботи; * висновки та узагальнення; * рекомендації. | |

**Рис. 1.4.** *Технологія ігрової навчальної діяльності*

*(за Г. Селевком) [61]*

На етапі аналізу, обговорення та оцінки результатів гри виступають експерти, учні обмінюються думками. Вчитель наприкінці гри констатує досягнуті результати, відзначає помилки, підсумовує заняття.

Учасники навчального процесу в умовах гри мають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише умовами та правилами гри [7]. Учні самі вибирають власну роль у грі, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи виходу з неї тощо. Вчитель, який очолює гру, не має авторитарної ролі, а виступає як інструктор (ознайомлює з правилами гри, дає консультації під час її проведення), суддя-рефері (дає поради про розподіл ролей), тренер (підказує учням для прискорення проведення гри), ведучий (організовує обговорення результатів гри).

Аналіз загальної й спеціальної літератури по дидактичним іграм (Н.Анікєєва, У. Букатов, Л. Виготський, У. Григор'єв, А. Запорожець та ін.) дозволив виявити найбільш важливі психолого-педагогічні можливості гри в процесі навчання:

- гра – це значний стимул і різностороння й потужна мотивація в навчанні;

- у грі активізуються всі психічні процеси, вона дозволяє гармонійно об'єднати емоційне й раціональне в навчанні;

- гра сприяє залученню кожного в активну роботу;

- уміло організовані дидактичні ігри дозволяють задіяти в навчальних цілях «енергію, яку школярі витрачають на «підпільну ігрову діяльність» (за визначенням В. Григор'єва);

- гра дозволяє розширити кордони життя дитини, яка може уявити собі те, чого в її безпосередньому досвіді не було (Л. Виготський)[12];

- у грі відбувається внутрішнє розкріпачення коли зникає боязкість і виникає відчуття «я теж можу»;

- гра – спосіб навчання дією в ній органічно закладене пізнавальне завдання;

- гра дозволяє гармонізувати й демократизувати відносини між учителем і учнем;

- за допомогою гри народжується особливий стиль взаємин при якому оволодіння знаннями стає унікальною умовою згуртовування однолітків, умовою знаходження інтересу й поваги один до одного, а в ході цього – і «знаходження себе».

Монографічні й дисертаційні дослідження, а також передовий педагогічний досвід показують, що в процесі використання дидактичних ігор істотно підвищуються пізнавальна активність, інтереси учнів, збагачується мотивація навчання, успішно вирішуються освітня, виховна й розвиваюча функції навчання.

Сучасну систему освіти критикують за перенасиченість вербальних, раціональних методів і засобів навчання, за те, що не береться до уваги природна емоційність учнів. Особливо це стосується учнів початкової школи. Дидактична гра поєднує емоційний і раціональний види пізнавальної діяльності [35, с. 302].

Дидактичні ігри виконують наступні функції:

1) інструментальна: формування певних навичок і вмінь;

2) гностична: формування знань і розвиток мислення учнів;

3) соціально-психологічна: розвиток комунікативних навичок [4, с. 303-304].

Кожній функції відповідає певний тип гри: інструментальна функція може виражатися в ігрових вправах, гностична – у дидактичних, остання – у рольових іграх. Слід зазначити, що в дидактичних іграх використовується не тільки ігровий метод як такий. У процесі гри можна застосовувати групову й індивідуальну роботу, спільне обговорення, проводити тестування й опитування, створювати рольові ситуації. Іншими словами, гра органічно поєднує й дозволяє використовувати різні методи – «мозкового штурму», метод розвитку критичного мислення через читання й письмо, анкетування й ін. Разом з тим, у педагогіці ігровий метод має деяку специфіку. У процесі навчання гра найчастіше використовується як допоміжний елемент, доповнення до теоретичного матеріалу й не може виступати в якості основного методу навчання. Але з іншої сторони про результати застосування навчальних ігор у цілому свідчать численні дослідження фахівців, які відзначають, що ця технологія дозволяє підвищити ефективність навчання в середньому в три рази [4, с. 304].

Дидактичні ігри спрямовані переважно на розвиток пізнавального процесу (уваги, пам'яті, мислення) і викликають інтерес до предмета й сприяють усвідомленому й міцному засвоєнню матеріалу, розширенню кругозору, активізації розумової діяльності, є діючим контролем знань [32]. Для учнів початкових класів – це можливість розкрити творчий потенціал, розвинути ініціативність, самостійність і набути навичок спілкування. Без дидактичної гри важко захопити молодшого школяра в світ знань і моральних переживань, зробити його активним учасником і творцем заняття.

Дослідження останніх років присвячені аналізу включення ігор і ігрових моментів у процес навчання в початковій школі, виявили ряд переваг такої методики, основними з яких є: активізація й стимуляція розумової діяльності; глибинне запам'ятовування матеріалу; забезпечення свідомого засвоєння більш складних і абстрактних навчальних завдань (правил, понять, законів, закономірностей, формул і т.д.); навчання організованості; формування комунікативних умінь; індивідуальний підхід до кожної дитини й застосування індивідуальних засобів навчання; чергування релаксації розумових і психічних потенціалів учнів з активізацією навчальної діяльності з метою подолання більш складних протиріч у навчанні; побудова суб'єкт – суб'єктних відносин і діалогічного спілкування в навчальному процесі; наявність елементів змагальності між дітьми.

Кращі дидактичні ігри складені за принципом самонавчання, тобто так, що вони самі направляють учнів на оволодіння знаннями, уміннями. Навчання, як правило, включає два компоненти: збір потрібної інформації й прийняття правильного рішення [76]. Ці компоненти й забезпечують дидактичний досвід учнів. Цінність дидактичної гри визначається не по тому, яку реакцію вона викличе з боку граючих, а по ефективності в розв’язанні того або іншого завдання стосовно до кожного учня. Отже, результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного їх використання, по-друге, від цілеспрямованості програми ігор у комбінації зі звичайними дидактичними вправами.

Ґрунтуючись на дослідженнях Г. Щукіної, Т. Маркової, Е. Мінскіна, прагнемо простежити значимість дидактичних ігор для учнів початкових класів. По-перше, успішність використання дидактичних ігор продиктована логікою навчального процесу, у цьому випадку гра є не тільки засобом активізації пізнавальної діяльності учнів, розвитку їх пізнавального інтересу, але й засобом систематичності, послідовності розкриття дидактичного матеріалу. По-друге, будь-які дидактичні ігри мають зміст в очах учнів, якщо домінантою є не стільки захопливість гри, скільки її креативність. По-третє, комплекси дидактичних ігор, що включаються в навчальний процес, повинні бути підібрані відповідно до вікових інтересів й потреб учнів [32].

Пізнавальна (дидактична) гра, де на перший план виступає наявність знань, навчальних навичок, повинна відповідати знанням, якими володіють учні. Щодо цього особливої обережності вимагають розвиваючі ігри. Важкі непосильні завдання можуть злякати учня. Тут особливо необхідно дотримуватись принципу від простого до складного. Але коли учневі вдається вирішити завдання, подолати труднощі, він відчуває більшу радість і готовий перейти до більш складних завдань. У нього з'являється віра у свої сили, розвивається «розумовий апетит», а це значить, що ціль таких ігор досягнута.

Практика показала, що дидактично ігри містять у собі більші потенційні можливості для формування пізнавального інтересу молодших школярів. З їхньою допомогою вчителеві набагато легше не тільки викликати пізнавальний інтерес до самого процесу навчальної діяльності, але й підтримувати протягом усього проведення гри. Активізація пізнавальної діяльності учнів підсилюється у зв'язку із включенням у гру елементів змагання. У змаганнях зростає активність учня, його воля до перемоги. Участь молодших школярів у грі створює сильну позитивну мотивацію до одержання навчальної інформації. Відбувається це тому, що для розв'язку багатьох завдань, що виникають у ході гри, в учнів бракує знань. З'являється потреба в одержанні нових відомостей, формується вміння обґрунтовувати висновки, розвивається логічне мислення. Крім того, підкреслюється, що дидактична гра, в якій проявляється колективна навчальна діяльність, сприяє розвитку учнівського колективу, товариських відносин, учить мислити й діяти спільно, формує в молодших школярів такі якості, як зібраність, уважність, повага до думки товаришів [32].

Із психологічної точки зору ігри знімають із процесу навчання стан тривожності, що супроводжує традиційні методи, активізують внутрішні процеси, логічну пам'ять, абстрактне мислення (Л. Виготський) [13]. Ігрові форми впливають на емоційну й вольову сферу учнів, сприяють формуванню досвіду діалогічного спілкування.

Більшість авторів, що досліджували цю проблему, приходять до думки про те, що на відміну від інших дидактичних засобів використання ігор на заняттях має свої особливості, що стимулюють активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів:

* учитель, що очолює гру, не має авторитарної ролі, він виконує тільки функцію організації гри;
* у грі взаємодією учасників створюється навчальна ситуація;
* відбувається персоналізація ігрового навчання;
* обстановка гри створює найбільші можливості для активності учня: вона заохочує його спочатку у пошуку запитання, а потім відповіді;
* у грі проявляється спритність, кмітливість її учасників;
* кожна гра має не тільки свої особливості, але й індивідуальна в кожному окремому варіанті.

На думку Д. Кавтарадзе, пізнавальні (дидактичні) ігри – інтерактивний метод, де процес навчання занурений у процес спілкування, а активність учнів порівняна або навіть перевершує активність викладача. Ігри, організовуючи ситуації спілкування, забезпечують мимовільне запам'ятовування навчального матеріалу, допомагають закріпити й розширити знання, уміння й навички [23, с. 32].

В ігрових ситуаціях учень початкової школи перебуває в таких умовах, коли він не може не бути активним. Має місце примусова активізація його мислення й поведінки, тобто це змушена активність. Завдяки активній формі участі в іграх досягається високий рівень засвоєння досліджуваного матеріалу. Це відповідає даним психології, згідно з якими в людини залишається в пам'яті приблизно 10% з того, що вона чує, 50% з того, що вона бачить, і 90% з того, що вона робить.

При ігровій організації пізнавальної діяльності молодшого школяра провідним компонентом виступає процесуальний блок (практичні способи діяльності), у результаті чого формування знань актуалізує формування вмінь. У підсумку джерелом творчого розвитку в ігрових технологіях є пізнавальний інтерес, взаємодіючий зі стійкими практичними способами діяльності.

Отже, дидактична гра – засіб організації продуктивно-творчої діяльності учнів, спрямована на залучення кожного учня як суб'єкта діяльності у творчий комунікативно-пізнавальний процес, у якому відбувається його інтелектуально-емоційний розвиток і реалізація індивідуальних можливостей і здібностей. При цьому елемент творчої активності може доповнювати діяльність як наслідувальну, так і продуктивну.

Ігрові технології дозволяють підходити до кожного учня як до індивіда з особливими можливостями: інтерес до умов навчання породжує добровільний рух дитини до зацікавленого пізнання змісту, до процесу виконання навчальних дій.

Дидактична гра забезпечує процес творчої взаємодії вчителя й учня, відмінними рисами якого виступають співробітництво й співтворчість. Учень стає активним суб'єктом творчої діяльності, йде разом із творчим учителем до знань, сформованих одночасно з уміннями.

Застосування дидактичних ігор забезпечує більшу щільність спілкування, колегіальність, контактність, аргументованість (для деяких ігор), більшу рефлексивність (учень оцінює самого себе й свою роль у рішенні загального завдання), умотивованість (бажання перемогти) [32]. У грі може самореалізуватися учень навіть зі слабкою підготовкою. Використання різних режимів (учень – учень, учень – група, група учнів – група учнів) і їх чергування сприяють оптимізації занять. Дидактичні ігри формують адекватну самооцінку вмінь і навичок; сприяють становленню діяльності суб'єктів навчання; творчій взаємодії вчителя й учнів; ведуть до якісно нових позитивних змін у діяльності вчителя, що полягає в постановці їм проблемних навчальних завдань, у виборі й застосуванні нетрадиційних засобів впливу на учнів; у контролі й оцінці вчителем своїх власних педагогічних впливів.

Дослідники наголошують на наявності наступних функціональних особливостей пізнавально-ігрової діяльності: забезпечує доступність викладу програмного матеріалу; активізує розумову діяльність учнів, увагу дітей, творчі сили й пізнавальну діяльність молодшого школяра; розвиває кмітливість, самостійність мислення, інтелект кожної дитини; допомагає серйозну, напружену працю зробити цікавою для кожного учня. Грі властива також активізація емоційної складової в організації пізнавальної діяльності.

Отже, сутність дидактичної гри в початковій школі – це навчання через ігрову діяльність. Адже в молодшого школяра усе ще сильна потреба гратися. Однак на відміну від дошкільників, молодший школяр уже вміє читати, писати, малювати. Це важливо враховувати при організації навчальної діяльності, використовуючи в якості форми навчання ігровий (цікавий) процес. Гра, на думку В. Сластьоніна, цінна в дидактичному відношенні можливістю імпровізації, творчим станом особистості в ході її проведення [63]. Сценарій гри – це свого роду спосіб генерування подій. У грі відпрацьовуються навички продуктивного мислення, розвивається бажання вирішувати проблеми.

У дидактичній грі діти опиняються у ситуації, що дозволяє їм критично оцінювати свої знання в активній дії, приводити ці знання в систему. Дидактичні ігри, з одного боку, сприяють формуванню навчальних навичок і вмінь, вивченню нового матеріалу або повторенню й закріпленню пройденого, тобто вирішують певні дидактичні завдання. Із іншого боку, вони сприяють розвитку мислення, пам'яті, уваги, спостережливості. У процесі гри в дітей виробляється звичка мислити самостійно, зосереджуватись, проявляти ініціативу. Ці аргументи можна вважати серйозною підставою для більш широкого використання дидактичних ігор в процесі навчання.

Тому дидактична гра є ефективним засобом розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів. Вона сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці й у позаурочний час, активізації й стимуляції розумової діяльності; глибинному запам'ятовуванню матеріалу; забезпеченню свідомого засвоєння більш складних і абстрактних навчальних завдань (правил, понять, законів, закономірностей, формул і т.д.); навчанню організованості; формуванню комунікативних умінь; реалізації індивідуального підходу до кожної дитини й застосуванню індивідуальних засобів навчання; чергуванню релаксації розумових і психічних потенціалів учнів з активізацією навчальної діяльності; побудові суб'єкт – суб'єктних відносин і діалогічного спілкування в навчальному процесі тощо.

**1.3. Група продовженого дня як одна із форм виховання та активізації пізнавальної діяльності у початковій школі**

Сучасне суспільство ставить перед школою завдання по формуванню активної особистості, фізично й морально здорової, що має потреби у різних видах дозвіллєвої та навчальної діяльності і успішно їх реалізує. Головною метою початкової школи, як соціального інституту в сучасних умовах є різнобічний розвиток дітей, здатних до самореалізації особистості, їх пізнавальної діяльності, навичок самоосвіти, творчих здібностей, загальнонавчальних умінь. Групи продовженого дня, як і основне навчання, мають формувати в учнів ключові компетентності, необхідні для успішної життєдіяльності та самореалізації особистості. В умовах сильної зайнятості батьків молодших школярів, група продовженого дня на даний час є необхідною й важливою формою організації вільного, позаурочного часу учнів, виявляє дієвий вплив на їхній всебічний розвиток.

Традиційно саме за рамками шкільної освіти провідні педагоги прагнули створити комфортні умови для розвитку як індивідуальних якостей особистості молодшого школяра, так і необхідних соціальних. Сучасна теорія позашкільної освіти, зокрема груп продовженого дня, фактично базується на спадщині вітчизняної педагогічної школи XX століття. Саме П. Блонський, С. Шацький, А.Макаренко, В. Терський внесли величезний вклад у справу становлення й розвитку позашкільної освіти. Особливу цінність представляють роботи Е.Мединського [38]. Автором було підготовлено фундаментальне дослідження, що визначає не тільки мету й зміст позашкільної освіти, але й формує парадигму позашкільної освіти як безперервного процесу, що супроводжує розвиток і формування особистості протягом усього життя. Надалі послідовники Е.Мединського, О. Богданова, Є. Бондаревська, К. Гавриловець, І. Харламов, Н.Щуркова у своїх роботах апріорі розглядали особистість, етику, загальнолюдські цінності, спосіб життя і т.д. як необхідну складову педагогічного процесу в системі позашкільної освіти. Саме дані роботи послужили у свою чергу основою для створення інтегрованого (комплексного) підходу у вихованні дітей (роботи А. Антонової, А. Венгера, О. Дьяченко, М.Зацепіної, Т. Комарової, К. Тарасової). Інтегрований (комплексний) підхід дав кілька важливих ідей і визначень для розвитку системи позашкільної освіти. По-перше, з позицій даного підходу, особистість стала розглядатися як закономірний результат виховання, у якому різноманітні якості зв'язані між собою й представляють цілісне утворення – сутність особистості і її різних сторін. По-друге, у процесі виховання й навчання особистість формується в комплексі: саме тому процеси виховання й навчання необхідно розглядати також як систему, що полягає зі співвіднесених і взаємозалежних компонентів. Зміна кожного з компонентів у результаті тягне зміни й в інших компонентах, а нерідко й системи в цілому. Відповідно, усі компоненти повинні бути взаємозалежні загальною метою, розв'язуваними завданнями й змістом навчального процесу [25].

Група продовженого дня в початковій школі є однією з форм виховання учнів, яка створює найсприятливіші умови для їхнього відпочинку, навчання і виховання. Заняття в ГПД істотно змінюють позицію молодшого школяра: безпосереднє педагогічне керівництво замінюється опосередкованим впливом на учня, що сприяє активізації всіх видів його діяльності. Значно підвищується роль самого школяра у виборі способів використання вільного часу, в реалізації прагнення до самовиховання й формування певних життєвих настанов. Крім того, позаурочна діяльність поширює сферу впливу соціокультурного середовища на формування особистості школяра, визначаючи тон, атмосферу життя колективу, в якому він бере безпосередню участь.

Про важливість навчальної позаурочної діяльності свідчать ті функції, які вона виконує, розвиваючи особистість школяра:

1) розвиток інтересу молодших школярів до художньо-творчої діяльності;

2) поглиблення і закріплення спеціальних музичних знань, виконавських умінь і навичок;

3) підвищення ефективності емоційної забарвленості у процесі художньо-творчої діяльності, задоволення від позитивних її наслідків за умови втілення власних задумів;

4) підготовка до самоосвіти, самовиховання з орієнтацією на творчу діяльність;

5) розвиток кращих особистісних властивостей і якостей молодого покоління;

6) формування комунікативної настановленості, загальної етико-комунікативної орієнтованості;

7) регулювання емоційно-вольової сфери [54, с. 283].

У цілому можна зробити висновок про те, що найбільш ефективною робота в групах продовженого дня є при дотриманні ряду педагогічних умов:

1. Процеси навчання й виховання в групах продовженого дня повинні обов'язково виконувати певну культуротворчу функцію.

2. Організована навчально-виховна діяльність повинна опиратися на особливості організації груп продовженого дня, механізми взаємодії школи й установ додаткової освіти.

3. Найчастіше навчальний процес в групах продовженого дня є інтегрованим із системою основної освіти. Зокрема, дана інтеграція досить часто залежить від наявних умов і можливостей усіх учасників освітнього процесу – регіону як регулятора даного процесу, школи, учителя, учня.

4. Застосування інтегрованого підходу вимагає побудови й функціонування такого педагогічного підходу, який би забезпечував тісну єдність інтелектуального, творчого, етичного й фізичного виховання дітей [25].

Саме дотримання даних педагогічних умов є основою успішної організації навчального процесу в групах продовженого дня. Саме в цих умовах можливий розвиток сучасної особистості, що оперативно реагує на запити суспільства, що й уміє актуалізувати власні потреби.

Відповідно до нормативів перебування учнів в ГПД одночасно з освітнім процесом, може охоплювати період часу з 8.00-8.30 до 18.00-19.00 годин. А це досить тривалий проміжок часу й, у силу цього, досить серйозний ресурс для розв'язання освітніх завдань. У цей час ГПД забезпечує комбінацію різних форм і видів діяльності учнів активності й відпочинку.

Режим групи продовженого дня будується відповідно до гігієнічних і педагогічних вимог. Він містить у собі самопідготовку, позаурочну діяльність, заняття по інтересах, прогулянки, активний відпочинок дітей і сприяє зняттю стомлення, викликаного навчальним навантаженням.

У режимі продовженого дня визначається спеціальний час для самостійної навчальної діяльності дітей, яка організована педагогом.

Дидактичні функції самопідготовки:

- Закріплення знань, умінь, отриманих на уроках.

- Розширення, поглиблення навчального матеріалу, опрацьованого в класі.

- Формування вмінь і навичок самостійної навчальної діяльності.

- Розвиток самостійності мислення, культури розумової праці учнів [80].

Необхідні спеціальні ситуації в діяльності школярів, які б створювалися педагогом і виховували в них волю, терпіння, акуратність, уміння самостійно займатися розумовою працею та контролювати себе.

У шестирічних школярів самопідготовки у прямому значенні не існує. Цей час вихователь використовує для проведення різноманітних дидактичних ігор, завдань творчого характеру, тренувальних вправ, що готують дітей до самостійної навчальної діяльності, сприяють виробленню навичок самоосвіти, самовиховання, а також усебічному розвитку особистості.

Багатоваріантність змісту позаурочної роботи, що випливає із завдань всебічного розвитку школярів, потребує й різноманітних форм цієї діяльності. Вони визначаються завданнями і змістом цієї роботи у позаурочний час, індивідуально-типологічними особливостями учнів (вік, рівень розвитку) і можливостями конкретного освітнього закладу.

Сьогодні при створенні груп продовженого ставляться найчастіше освітні/виховні завдання, що опираються на наступні засади:

- організація трудової діяльності;

- добровільність участі дітей;

- доступність матеріалу, що викладається для всіх учнів;

- організація ігрової діяльності;

- розвиток інтелекту учнів;

- розвиток самоорганізації учнів;

- розвиток-самореалізація-профорієнтація дітей;

- створення комфортних умов діяльності дітей в групах продовженого дня;

- соціальна захищеність учнів від несприятливих впливів;

- врахування різноманітних інтересів учнів [16, c. 5-15].

За рахунок можливості тривалої взаємодії з конкретним учнем педагог ГПД сприяє створенню сприятливих умов для індивідуального розвитку й морального формування особистості молодших школярів, для формування ряду метапредметних результатів, насамперед комунікативних, регулятивних. Вихователь проводить спостереження (моніторинг) за здоров'ям, розвитком і вихованням дітей, вивчає особистість учня, нахили, інтереси, сприяє росту його пізнавальної мотивації й становленню навчальної самостійності. Організовуючи підготовку домашніх завдань, педагог ГПД ураховує навчально-методичні вимоги до реалізації освітніх програм, рекомендації вчителя початкових класів. Цим досягається цілісність (а не фрагментарність) методологічного підходу до організації навчально-пізнавальної діяльності дитини.

Відповідно до індивідуальних і вікових інтересів дітей, вихователь удосконалює життєдіяльність колективу учнів, сприяє розвитку спілкування, допомагає молодшому школяреві вирішувати проблеми, що виникають у спілкуванні з товаришами, учителями, батьками (особами, їх, що заміняють). Виховна ефективність груп продовженого дня доведена багаторічною практикою. Учені й методисти відзначають, що стабільне функціонування групи продовженого дня й організація роботи з урахуванням усіх сучасних вимог сприяє:

- покращенню фізичного та психічного здоров’я учнів початкової школи;

- своєчасному і якісному виконанню домашніх завдань;

- розвитку інтелектуальних та креативних властивостей особистості;

- успішній шкільній адаптації та соціалізації молодших школярів;

- зміцненню зв’язку навчального і виховного процесів [3].

Модель активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, в групі продовженого дня містить у собі організаційно-педагогічні, соціально-педагогічні умови. Їхня сукупність дозволяє об'єднати й збільшити виховні можливості освітньої установи, інших соціальних інститутів і середовища, підвищити рівень пізнавальної активності учнів.

Формуючи в молодших школярів одне з найважливіших умінь навчальної праці – уміння бачити навчальне завдання, планувати й визначати раціональні способи її розв'язку, вихователь повинен організувати зразок таких дій, показати дітям прийоми постановки мети, мотивації й планування навчальної діяльності.

Для того щоб розвинути у дітей увагу, пам’ять, мислення, комунікабельність, вихователь добирає відповідні вправи, ігри, проводить спеціальні заняття.

Такі розвивальні заняття формують в учнів позитивне ставлення до навчання, стійкий інтерес до знань.

Також доцільно для розвитку пізнавальної активності дітей, їх творчих здібностей (інтелектуальних, літературних, художніх, театральних, вокальних) організувати для дітей роботу гуртків із різних напрямів. Це можуть бути драматичні та театральні гуртки, клуби за інтересами, гуртки технічного моделювання та з художньої праці.

В групі продовженого дня не допускаються довготривалі заняття, бо вони призводять до перевтоми, різкого зниження працездатності, низької якості виконання домашніх завдань, і, крім того, до скорочення часу відпочинку учнів. Самопідготовку не можна перетворювати в додаткові уроки (пояснення навчального матеріалу, опитування, виставлення оцінок за виконане завдання та ін.).

На етапі повторення вивченого матеріалу потрібно перевіряти не тільки обсяг і правильність отриманих на уроці знань, а також їх усвідомлення, уміння використовувати ці знання на практиці [74].

Така робота проводиться в ігровій формі. Саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями навчального матеріалу. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу в групі продовженого дня. Якщо спочатку учня захоплює лише гра, то згодом його зацікавить і пов'язаний з нею навчальний матеріал, виникне потреба зрозуміти, запам'ятати його, адже саме це є умовою участі у грі.

За допомогою гри легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих та складних предметів, явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Одна з ідей сучасного компетентнісного підходу до розвитку особистості – дати дітям уміння творчо спілкуватися, дискутувати, слухати, віднаходити інформацію, критично її оцінювати та використовувати у своїй діяльності. Створити таке середовище має педагог, який ставиться до учня, як до своєрідної і складної індивідуальності з багатим внутрішнім світом. Він не тільки повинен визнавати за ним право на неповторність, а й всіляко підтримувати зусилля учня, спрямовані на самоствердження, самореалізацію, самовираження і саморозвиток. Якщо в основу педагогічного впливу покладено саме таке розуміння особистості учня, то такий вплив набуває характеру розвиваючого навчання і виховання.

Саме тому, велике значення в діяльності ГПД надається професійним і особистісним якостям педагога. Характер відносин між педагогом і дітьми багато в чому визначає ефективність їх виховання й соціалізації. В умовах групи продовженого дня, коли педагог і вихованець тривалий час перебувають поруч, з'являється більше можливостей для побудови довірчих відносин між ними, для прояву особистісних якостей, для показу й обговорення прикладів моральної поведінки, що дозволяє створити сприятливе мікросередовище й морально-психологічний клімат для кожного учня.

До професійної компетентності вихователя групи продовженого дня пред'являються досить серйозні вимоги. Це підтверджує ознайомлення з посадовими обов'язками вихователя.

Отже, у контексті теми слід розглянути ГПД, як важливу платформу для ігрової діяльності, оскільки, група продовженого дня є однією із форм виховання дітей і допомагає організувати найсприятливіші умови для їхнього відпочинку, навчання і виховання, поєднання навчально-виховної роботи на уроках і в позаурочний час. Дидактичні ігри в групі продовженого дня забезпечують, враховуючи вікові особливості першокласників, розумовий, моральний, естетичний, фізичний, духовний розвиток, створюють умови для організації продуктивної праці, відкривають можливості всебічного виявлення і розвитку індивідуальних, здібностей, запитів та інтересів дітей.

**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1**

Розвиток пізнавальної діяльності молодших школярів є ключовою проблемою у вирішенні завдання підвищення ефективності і якості навчального процесу в початковій школі.

Погоджуючись з А. Бєліковим, ми вважаємо, що пізнавальна діяльність – це елемент цілісного процесу навчання, що представляє собою цілеспрямована, систематично організована, керована ззовні або самостійна взаємодія учня з оточуючою дійсністю, результатом якої є оволодіння ним на рівні відтворення або творчості системою наукових знань і способами діяльності.

Важливе значення для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів є гра. Адже на основі повноцінної ігрової діяльності складається провідний вид діяльності молодшого школяра – навчання. Тож, використання ігрового підходу в початковій школі як основного у навчанні дозволить ефективно сформувати необхідні навички, сприятиме активізації пізнавальної діяльності.

Дослідники наголошують на наявності наступних функціональних особливостей пізнавально-ігрової діяльності: забезпечує доступність викладу програмного матеріалу; активізує розумову діяльність учнів, увагу дітей, творчі сили й пізнавальну діяльність молодшого школяра; розвиває кмітливість, самостійність мислення, інтелект кожної дитини; допомагає серйозну, напружену працю зробити цікавою для кожного учня. Грі властива також активізація емоційної складової в організації пізнавальної діяльності.

У дидактичній грі діти опиняються у ситуації, що дозволяють їм критично оцінювати свої знання в активній дії, приводити ці знання в систему. Дидактичні ігри, з одного боку, сприяють формуванню навчальних навичок і вмінь, вивченню нового матеріалу або повторенню й закріпленню пройденого, тобто вирішують певні дидактичні завдання. З іншого боку, вони сприяють розвитку мислення, пам'яті, уваги, спостережливості. У процесі гри в дітей виробляється звичка мислити самостійно, зосереджуватись, проявляти ініціативу. Ці аргументи можна вважати серйозною підставою для більш широкого використання дидактичних ігор в процесі навчання.

Група продовженого дня є однією із форм виховання дітей і допомагає організувати найсприятливіші умови для їхнього відпочинку, навчання і виховання, поєднання навчально-виховної роботи на уроках і в позаурочний час. Вона забезпечує, враховуючи вікові особливості, їхній розумовий, моральний, естетичний, фізичний, духовний розвиток, створює умови для організації продуктивної праці, відкриває можливості всебічного виявлення і розвитку індивідуальних здібностей, запитів та інтересів дітей.

Мета групи продовженого дня в сучасних умовах не може зводитися тільки до догляду й нагляду за дитиною. Форма й зміст її організації мають необхідні можливості для реалізації ключових положень виховання та всебічного розвитку особистості в початковій школі. Основу його будуть становити базові національні цінності й основні напрямки виховання й соціалізації.

**РОЗДІЛ 2**

**ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ВИВЧЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ**

**ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ**

**2.1. Методика і процедура констатувального етапу дослідження особливостей формування пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня**

З метою вивчення особливостей використання дидактичних ігор активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня нами був проведений педагогічний експеримент.

**Мета** здійснення експерименту полягала у практичному вивченні особливостей використання дидактичних ігор активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

Експериментальне вивчення особливостей використання дидактичних ігор активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня базувалося на сучасних уявленнях психології і педагогіки.

Реалізація мети педагогічного експерименту вимагала розв’язання наступних **завдань:**

1. Підібрати методи вивчення особливостей використання дидактичних ігор активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня та вивчення рівнів сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

2. Окреслити компоненти пізнавальної діяльності молодших школярів та рівні їх сформованості.

3. Вивчити особливості використання педагогами ГПД можливостей дидактичних ігор в активізації пізнавальної активності молодших школярів.

4. Дослідити рівні сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

Програма констатувального експерименту передбачала реалізацію трьох етапів.

1. Підготовчий етап констатувального експерименту;

2. Власне емпіричне дослідження особливостей використання дидактичних ігор активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня;

3. Обробка та аналіз результатів констатувального експерименту

**І етап – підготовчий.**

В межах цього етапу розроблялась програма педагогічного експерименту, а саме:

Підбиралися та розроблялися діагностичні методики для вивчення використання дидактичних ігор активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня;

* Окреслювались критерії оцінювання та рівні сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів;
* Обирались контрольна та експериментальна групи, визначався їх кількісний і якісний склад.

Наше експериментальне дослідження будувалося на результатах теоретичного аналізу даної проблеми.

Виходячи з мети та завдань констатувального експерименту, та зважаючи на те, що дидактичні ігри мають значний потенціал щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня, потрібно було підібрати методики дослідження як особливостей використання педагогами ГПД для активізації діяльності молодших школярів, так і сформованості пізнавальної діяльності учнів початкової школи, як показника ефективності чи неефективності цього процесу.

Діагностичний інструментарій включав в себе два блоки методів діагностики.

*І блок методик* був спрямований на дослідження використання педагогами ГПД можливостей дидактичних ігор в активізації пізнавальної активності молодших школярів.

Під час проведення констатувального експерименту з метою вивчення використання педагогами ГПД можливостей дидактичних ігор в активізації пізнавальної активності молодших школярів нами були використані наступні емпіричні методи: анкетування педагогів ГПД (додаток А), аналіз перспективних планів та конспектів занять педагогів, спостереження за навчально-виховним процесом в групі продовженого дня (додаток Б),

*Особливості використання можливостей дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів досліджувалось за допомогою методу анкетування педагогів.*

Метою даного анкетування було визначення обізнаності педагогів та використання ними можливостей дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної активності учнів початкової школи.

Анкета включала 14 питань, які за змістом і поставленим цілям можна розділити на 3 частини:

- запитання І частини мали на меті виявити рівень мотивації вихователів щодо використання можливостей дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної активності учнів початкової школи;

- ІІ частина запитань анкети стосувалася обізнаності педагогів щодо можливостей дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної активності учнів початкової школи;

- до ІІІ частини ввійшли запитання щодо практичної діяльності вихователів з використання можливостей дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної активності учнів початкової школи.

Таким чином, ця анкета дасть змогу виявити наскільки вмотивовані та обізнані вихователі з можливостями дидактичних ігор щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів та чи застосовують вони ці знання на практиці.

*Для уточнення результатів анкетування вихователів використовувалось спостереження за освітнім процесом в групі продовженого дня.*

*Мета спостереження* – визначення особливостей використання педагогами дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Суб’єктом спостереження є експериментатор.

Об’єктом – освітній простір ГПД

Предмет спостереження – особливості організації процесу активізації пізнавальної діяльності.

Вид спостереження: цілеспрямоване, вибіркове, безпосереднє, систематичне, стандартизоване.

Форма фіксації результатів спостереження: протокол (додаток Б).

Іще одним методом вивчення особливостей використання можливостей дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня був *аналіз перспективних планів та конспектів занять*.

*Метою аналізу* було поглиблене ознайомлення з роботою педагогів щодо вивчення особливостей використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

*ІІ блок діагностичних методик* для проведення констатувального експерименту був спрямований на вивчення сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

Вивчення теоретичних основ активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, здійснене нами в І розділі роботи дало змогу виділити *компоненти пізнавальної діяльності молодших школярів*.

Пізнавальна активність, будучи стійкою рисою особистості школяра, визначає його активність у навчанні, ініціативу в самостійній постановці пізнавальних цілей, крім тих, які ставить перед ним учитель. Він в істотній мірі визначає пошуковий характер будь-якої форми пізнавальної діяльності, чи буде це урок або позакласна робота, а може й домашня навчальна діяльність, він благотворно позначається на всьому розвитку учня.

Умовно всі показники, що характеризують той або інший рівень розвитку пізнавальної діяльності, можна розділити на три групи [5]:

I. Показники пізнавальної активності: прояв ініціативи учнів в навчальній діяльності; часте використання дітьми набутих знань, умінь і навичок; бажання донести до оточуючих нову інформацію, отриману під час навчання, з особистого досвіду та інших джерел.

II. Показники пізнавальної мотивації:

* мотивація на зміст пізнавального завдання характеризує емоційне відношення до пізнавальної діяльності. Пізнавальна мотивація не тільки активує прагнення дитини до розуміння змісту завдання, що стоїть перед дитиною, а й направляє учня на вибір і використання прийнятних способів досягнення результату, підштовхує до подолання виникаючих труднощів [9]
* мотивація на способи пошукових дій характеризує прагнення дитини на вибір способів дій, можна сказати, що мотивація складається якостями, що визначають активність і дієвість суб'єкта пізнавальної діяльності стосовно матеріалу, який пізнають учні;
* мотивація на позитивний результат, самоконтроль і самооцінку дій – це характеристика пізнавального інтересу, що розповідає про рівень активації виниклого спонукання до пізнавальної діяльності й, відповідно, зацікавленості.

III. Показники вольових проявів, самостійності, регулятивні процеси, які виражені в особливостях протікання пізнавальної діяльності учнів: зосередженість уваги й слабке відволікання; застосування різних способів для розв’язання складного завдання; прагнення учнів до завершеності навчальних дій; реакція учнів на дзвінок, а також вільний вибір діяльності.

Тому, для діагностики сформованості пізнавальної активності молодших школярів ми обрали наступні компоненти пізнавальної діяльності: пізнавальна активність, пізнавальна мотивація та вольові прояви пізнавальної діяльності (пізнавальна самостійність).

*Рівень сформованості пізнавальної активності молодших школярів визначався за допомогою методу спостереження за їх навчальною діяльністю.*

*Мета спостереження* – діагностика пізнавальної активності молодших школярів.

Суб’єктом спостереження є експериментатор.

Об’єктом – навчально-виховний процес в початковій школі.

Предмет спостереження – сформованість пізнавальної активності молодших школярів.

Вид спостереження: цілеспрямоване, вибіркове, безпосереднє, систематичне, стандартизоване.

Форма фіксації результатів спостереження: протокол (додаток В).

Спостереження за дітьми проводилось під уроків та занять в школі. Дітям задавались запитання, давалися різні доручення й завдання, індивідуально й колективно.

Для визначення рівнів розвитку пізнавальної активності дітей ми виділили наступні критерії:

* наявність інтересу;
* наявність пізнавальних питань, емоційне залучення дитини в діяльність;
* прояв позитивних емоцій у процесі діяльності;
* тривалість і стійкість інтересу до розв'язку пізнавальних завдань;
* активність дитини на уроці;
* ініціативність у пізнанні;
* поінформованість дитини в даній області.

На основі перерахованих вище критеріїв, можна виділити 3 рівня розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи: високий, середній і низький.

Учні, що перебувають на високому рівні пізнавальної активності:

* мають націленість пізнавальних інтересів на навчальний предмет або групу навчальних предметів, а також проявляють високу пізнавальну активність на заняттях (ставлять запитання, відповідають за власним бажанням і ін.);
* віддають перевагу навчальній діяльності більш важкого характеру;
* відрізняються самостійним активним пошуком у поповненні інформації про область, що цікавить;
* обізнані, прагнуть розширити свій кругозір;
* використовують вільний час для занять в області, що цікавить.

Учні, що перебувають на середньому рівні сформованості пізнавальної активності:

* проявляють вибіркове відношення до певного предмета; на заняттях активні відповідно до спонукань учителя, але не проявляють активності по своєму бажанню;
* віддають перевагу також пошуковому характеру діяльності, але не завжди схильні до виконання творчих завдань;
* своє дозвілля учні іноді присвячують області, що цікавить (нерегулярно);
* в учнів має місце самостійна діяльність по розширенню кругозору, але не як системна, а епізодична.

В учнів з низьким рівнем розвитку пізнавальної активності:

* інтерес неусвідомлений;
* на уроках по окремих навчальних предметах інтерес то з'являється, то загасає в повній залежності від ситуації;
* активність на уроках ситуативна, проявляється інертність думки й діяльності (заучені відповіді, списування з дошки), спостерігаються часті відволікання;
* виконують завдання за зразком;
* вільний час заповнюється випадковими заняттями;
* коло читання невелике, вибір книг випадковий.

*Для виявлення сформованості вольових проявів пізнавальної діяльності молодших школярів нами було проведене анкетування учнів* [45]*.*

*Мета анкетування* - виявити рівень розвитку самостійності учнів.

У початковій частині анкетування проводився інструктаж із заповнення бланків, так само була озвучена мета й завдання даного анкетування і оголосили про те, що дана анкета є анонімною.

Змістовна частина являє собою сформульовані запитання на певну тематику, розташовані у встановленому порядку. У деяких учнів виникали труднощі в заповненні бланків анкети, підходили індивідуально до них з поясненнями й рекомендаціями із заповнення. Для проходження анкети приділялося 10-15 хвилин

*Для виявлення рівня розвитку самостійності учнів, ми використовували метод «Експертна оцінка самостійності учня ЕОС (за А. Осніцкім) (додатокГ).*

Експертна оцінка самостійності учнів (А. Осніцкій) дозволяє визначити такі сторони самостійності учня, як:

I. Ставлення до допомоги вчителя:

a) демонстративність;

б) прагнення до незалежності, самостійності;

в) залежність від учителя.

II. Відмова від допомоги вчителя може бути:

a) активною (тобто причини для конфронтації; їх потрібно виявляти спеціально);

б) пасивною (внаслідок недостатньої мотивації.

III. Звернення за порадою може бути:

а) конформним (не може обійтися без поради, без розпитувань);

б) епізодичним – (ознака або самостійності, або відсутності мотивації до спілкування);

в) обмеженим при активній відмові від використання можливості отримати пораду (не радиться, не хоче радитися).

IV. Готовність допомогти, прагнення стати у пригоді можуть бути:

а) постійними;

б) епізодичними;

в) рідкісними (потребує додаткового зіставлення з іншими показниками).

V. Прагнення проявити себе виявляється в:

а) демонстрації своїх досягнень;

б) незалежності;

в) самостійності.

VI. Ставлення до оточуючих і взаємодії з ними проявляється в:

а) недиференційованому прагненні до спілкування;

б) прагненні до самоізоляції (що проголошується хоча б на словах).

VII. Ставлення до співпраці може проявлятися в:

а) доброзичливій співпраці;

б) помірній співпраці і спілкуванні.

VIII. Орієнтація на успіх може бути:

а) переважною;

б) помірною;

в) стримуваною страхом перед невдачею.

IX. Виразність соціальної спрямованості проявляється в:

а) акцентованості одного або двох видів соціальної спрямованості (можливі поєднання з ігноруванням будь-якого виду спрямованості);

б) збалансованості видів соціальної спрямованості;

в) ігнорування будь-якого виду спрямованості.

X. Перспективне оцінювання може бути:

а) високим;

б) задовільним;

в) незадовільним.

Експертна оцінка може бути зведена до високого, середнього або низького рівня розвитку самостійності.

*З метою виявлення рівня пізнавальної мотивації молодших школярів було використано такий діагностичний метод*, як методика « Бесіда про школу» (Т. Нєжнової) (додаток Д).

**Мета**: дослідження внутрішньої позиції школяра і виявлення бажання дитини йти до школи, орієнтація на шкільно-навчальну діяльність.

Бесіда проводиться індивідуально. В ході обстеження дитині задаються питання, відповіді на які дозволяють виявити один з трьох типів орієнтації у відношенні школи і навчання. Переважна орієнтація на зміст навчальної діяльності свідчить про наявність у дитини внутрішньої позиції школяра.

В результаті діагностики виявляються рівні сформованості пізнавальної самостійності першокласників:

*Високий рівень* – 10-9 балів – говорить про навчальну орієнтацію дитини та позитивне ставлення до школи (внутрішня позиція школяра достатньо сформована);

*Середній рівень* – 8-5 балів – свідчать про інтерес дитини переважно до зовнішньої атрибутики шкільного життя (початкова стадія формування внутрішньої позиції школяра);

*Низький рівень* – 4-0 балів – дитина не проявляє інтересу до школи (внутрішня позиція школяра не сформована).

*Як додатковий метод використовувався метод бесіди з педагогом.*

Мета бесіди – з’ясувати рівень сформованості пізнавальної діяльності учнів 1-го класу.

**ІІ етап дослідженн**я – власне констатувальний експеримент, що проводився на базі ЗОШ №1 м. Ніжина. У експерименті брали участь 4 педагоги ГПД та 20 дітей, що навчаються в 1 класі. Експериментальна та контрольна групи (ЕГ та КГ) включали відповідно по 10 дітей молодшого шкільного віку. Термін проведення – березень-травень 2019 року.

**ІІІ етап дослідження** – обробка та аналіз результатів констатувального експерименту.

Таким чином, з метою практичного вивчення особливостей використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів нами проведено на базі ЗОШ №1 м. Ніжин констатувальний експеримент. Експериментальна робота реалізувалась в межах 3-х етапів підготовчого, власне експерименту, обробки та аналізу результатів.

Було підібрано два блоки діагностичних методик: І блок мав на меті дослідження використання педагогами ГПД можливостей дидактичних ігор в активізації пізнавальної активності молодших школярів; ІІ блок методик був спрямований на з’ясування рівнів сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

**2.2. Аналіз результатів вивчення особливостей формування пізнавальної діяльності молодших школярів засобами дидактичних ігор в групі продовженого дня**

Власне констатувальний експеримент, як етап дослідницької роботи мав на меті вивчення особливостей використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня та дослідження сформованості пізнавальної діяльності учнів початкової школи.

Досягнення мети реалізувалось через виконання наступних завдань: емпірично дослідити особливості використання можливостей дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня; виявити рівень сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів; проаналізувати та узагальнити отримані результати експериментального дослідження.

Особливості використання можливостей дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів досліджувалось за допомогою методу **анкетування педагогів**.

Перша частина анкети була спрямована на визначення мотивації педагогів ГПД щодо використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

Були отримані наступні відповіді:

- 100% (4 чоловік) опитуваних вважають проблему активізації пізнавальної діяльності молодших школярів актуальною;

- 50 % (2 педагогів ГПД) вважають можливим використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів;

- 25% (1 педагог ГПД) вважають використання дидактичних ігор ефективним щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Отже, ми з’ясували, що педагоги ГПД мають низький рівень мотивації щодо використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня, хоча і надають самій активізації пізнавальної діяльності молодших школярів важливого значення.

Друга частина анкети дозволила визначити рівень обізнаності педагогів ГПД щодо особливостей використання дидактичних ігор щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

Були отримані наступні відповіді:

- 50% (2 педагогів ГПД) правильно продовжили усі вислови, 25% (1 опитуваний) затруднявся продовжити другий вислів, 25% (1 педагог) невірно продовжив 1, 3 та 4 вислови;

- жоден з опитуваних не назвав усі компоненти пізнавальної діяльності молодших школярів. 50% (2 чоловіки) назвали 3 компоненти: пізнавальна активність, пізнавальний інтерес та пізнавальна мотивація; 25% (1 опитуваний) назвали такі компоненти як пізнавальний інтерес та пізнавальна активність; 25% (1 чоловік) назвали лише пізнавальну активність;

- 25% (1 опитуваний) правильно сформулювали структуру підготовки та проведення дидактичної гри , решта – 75 % (3-є чоловік) – не могли дати відповіді на це запитання;

- 50% (2 респондентів) вірно назвали види дидактичних ігор за способом організації: індивідуальні, групові та колективні, решта 50% (2 опитаних) назвали лише індивідуальні та колективні ігри.

Таким чином, відповіді педагогів ГПД на запитання другої частини анкети показали низький рівень обізнаності щодо особливостей використання дидактичних ігор та активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

Третя частина анкети включала запитання щодо практичної діяльності педагогів ГПД з використання дидактичних ігор та активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня. На ці запитання були отримані наступні відповіді:

- 100% (4 респондентів) стверджують, що використовують дидактичні ігри з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів;

- 25% (1 педагог ГПД) серед засобів дидактичних ігор, які вони використовують для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів назвали настільні та словесні ігри, 75% (3 опитуваних) вказали, що також використовують ігрові завдання та сюжетно-рольові ігри. Як бачимо, відповіді на це запитання не є повними. Відповіді на це запитання свідчать, що педагоги по-перше не мають достатньої теоретичної обізнаності, а по-друге не надають особливого значення дидактичним іграм в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Отже, ми з’ясували, що педагоги ГПД стверджують, що використовують в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів дидактичні ігри, але дидактичних ігор, якими вони користуються обмежене. Слід зауважити, що відповіді на третю частину запитань анкети потребують додаткової перевірки, яка була здійснена в ході констатувального експерименту за допомогою методів **спостереження та аналізу конспектів занять та перспективних планів роботи педагогів ГПД.**

Метою спостереження та аналізу документації було вивчення практичної діяльності педагогів ГПД з використання дидактичних ігор для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

В результаті спостереження та аналізу документації ми з’ясували наступне: дидактичні ігри використовуються педагогами групи продовженого дня епізодично, хоча саме системність їх використання слугує запорукою ефективності активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Отже, дослідження показало, що педагоги ГПД мають низький рівень мотивації, обізнаності та практичного використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

*Спостереження за активністю дітей на уроках, заняттях та в позаурочній діяльності* дало можливість зібрати факти, простежити сам процес становлення й розвитку пізнавальної активності учнів молодшої школи.

Спостереження дозволило виявити переважання, в основному, середнього й низького рівнів розвитку пізнавальної активності молодших школярів (табл. 2.1).

**Таблиця 2.1**

***Рівні сформованості пізнавальної активності молодших школярів (за результатами спостереження)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Високий | Низький | Середній |
| 25% | 40% | 35% |

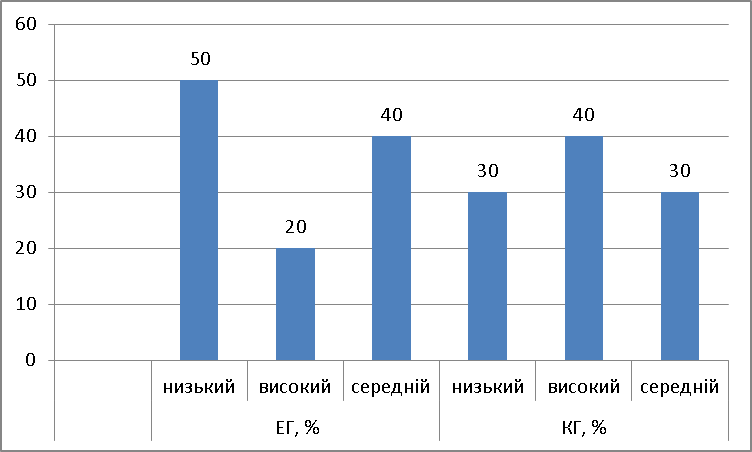
На низькому (репродуктивно-наслідувальному) рівні розвитку пізнавальної активності перебувало 40% (3 дітей контрольної та 5 дітей експериментальної групи) дітей. Діти цієї підгрупи не проявляли ініціативності й самостійності в процесі виконання завдань, втрачали до них інтерес при ускладненнях і проявляли негативні емоції (прикрість, роздратування), не задавали пізнавальних запитань; потребували поетапного пояснення умов виконання завдання, показу способів використання тієї або іншої готової моделі, мали потребу у допомозі дорослого. На середньому (пошуково-виконавському) рівні пізнавальної активності виявилося 35% (3 дітей контрольної та 4 дітей експериментальної групи) дітей. Ця група дітей характеризувалася більшим ступенем самостійності в сприйнятті завдання й пошуку способу його виконання. Відчуваючи труднощі у розв'язанні завдання, діти не втрачали емоційного відношення до них, а зверталися по допомогу до педагога, ставили запитання для уточнення умов його виконання й одержавши підказку, виконували завдання до кінця, що свідчить про інтерес дитини до даної діяльності й про бажання шукати способи розв'язку завдання, але спільно з дорослим.

Найменша кількість дітей (25%) (3 дітей контрольної та 2 дітей експериментальної групи) виявили високий (пошуково-продуктивний) рівень пізнавальної активності. Дана підгрупа дітей відрізнялася проявом ініціативності, самостійності, інтересу й бажання вирішувати пізнавальні завдання. У випадку ускладнень діти не відволікалися, проявляли завзятість і наполегливість у досягненні результату, яке приносило їм задоволення, радість і гордість за досягнення (табл. 2.2., рис. 2.1).

**Таблиця 2.2**

***Рівні розвитку пізнавальної активності дітей в розрізі контрольної та експериментальної групи***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Рівні розвитку пізнавальної активності | ЕГ, % | | | КГ, % | | |
| низький | високий | середній | низький | високий | середній |
| 50 | 20 | 40 | 30 | 40 | 30 |



***Рис. 2.1.*** *Рівні розвитку пізнавальної активності дітей в розрізі контрольної та експериментальної групи*

Отримані результати дозволяють зробити висновок, що в більшості випробуваних низький і середній рівень пізнавальної активності, що говорить про необхідність її розвитку.

Спостереження показало, що при порівнянні зовсім різних, по своєму змісту уроків та занять, ми можемо зробити висновок про те, що дітей мотивують предмети, на яких учитель зацікавлює учнів у нестандартній формі, таких як: урок – подорож, урок – екскурсія, ігрова форма і т.д. На таких уроках учні активніше працюють, з інтересом відповідають на поставлені запитання вчителя, самі ставлять запитання пізнавального характеру, із захопливістю й завзятістю виконують завдання, читають, розповідають вірші, швидко реагують на поставлені завдання вчителя.

Пізнавальна самостійність учнів вивчалась за допомогою «Методики експертної оцінки самостійності учня» (За А. Осніцкім).

Відповідно до отриманих у результаті анкетування даних, виділяються три рівні розвитку пізнавальної самостійності:

У 4 з 20 учнів (по 20% – по 2 чоловіки з контрольної та експериментальної групи) висока пізнавальна самостійність: учні можуть і прагнуть виконати завдання без сторонньої допомоги; активно поводяться при виконанні завдань, мають мотивацію до досягнення успіху.

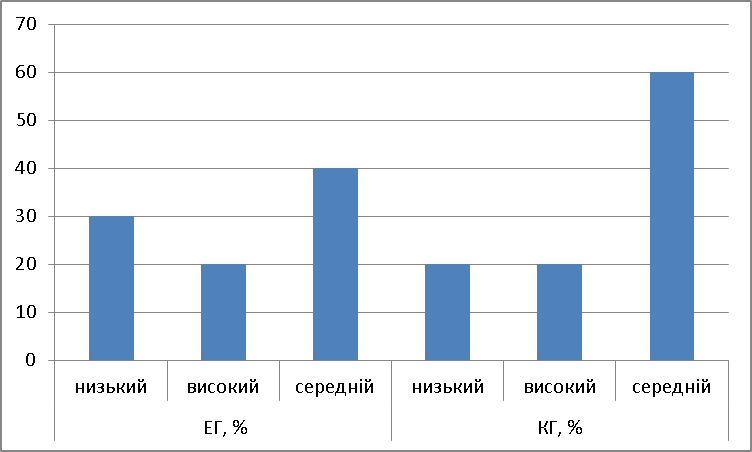
У 10 з 20 учнів (6 чоловік з контрольної (60%) та 4 чоловіки з експериментальної групи (40%)) пізнавальна самостійність, що вимагає спонукань учителя; залежність самостійної діяльності від ситуації; подолання труднощів за допомогою інших, очікування допомоги.

У 6 з 20 учнів (по 30% – 3-є чоловік з контрольної та 3 чоловіки з експериментальної групи) пізнавальна інертність; уявна самостійність дій; повна бездіяльність при утрудненнях (табл. 2.3, рис. 2.2).

**Таблиця 2.3**

***Рівні розвитку пізнавальної активності молодших школярів (за результатами анкетування)***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Рівні розвитку пізнавальної активності | ЕГ, % | | | КГ, % | | |
| низький | високий | середній | низький | високий | середній |
| 30 | 20 | 40 | 20 | 20 | 60 |



**Рисунок 2.2.** **Рівні розвитку пізнавальної активності молодших школярів (за результатами анкетування)**

Отже, більшість учнів молодших класів мають середній та низький рівні самостійності в пізнавальній діяльності.

Методика «Бесіда про школу» (А. Нєжнова) дала можливість виявити рівень пізнавального мотиву молодших школярів, через безпосередню діяльність.

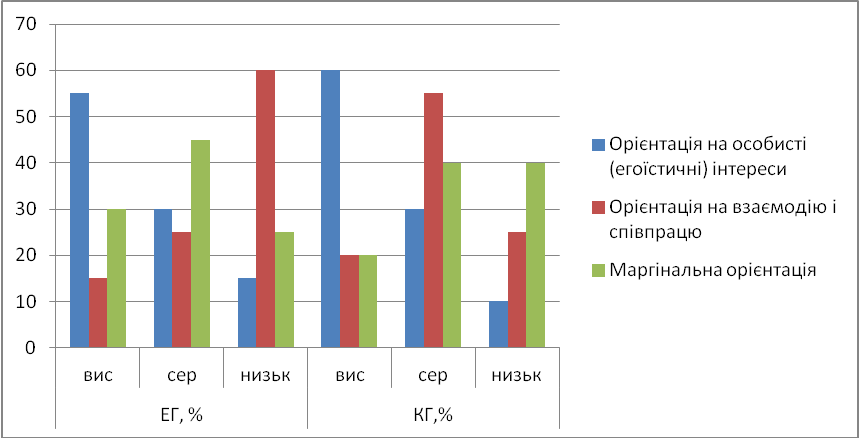
В результаті дослідження були отримані наступні результати (табл. 2.4).

**Таблиця 2.4**

***Внутрішня позиція молодших школярів***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Внутрішня мотивація учня | ЕГ, % | | | КГ,% | | |
| вис | сер | низьк | вис | сер | низьк |
| внутрішня позиція школяра достатньо сформована | 55 | 30 | 15 | 60 | 30 | 10 |
| початкова стадія формування внутрішньої позиції школяра | 15 | 25 | 60 | 20 | 55 | 25 |
| внутрішня позиція школяра не сформована | 30 | 45 | 25 | 20 | 40 | 40 |

Графічно розподіл відповідей можна зобразити наступним чином (рис. 2.3)



***Рис. 2.3.*** *Внутрішня позиція молодших школярів*

Високий рівень орієнтації на особисті (егоїстичні) інтереси була виявлена у 55% (11 чол.) ЕГ та 60% (12 чол.) КГ. Високу орієнтацію на взаємодію і співпрацю продемонстрували 55% (3 чол.) ЕГ та 20% (4 чол.) КГ. Високий рівень маргінальної орієнтація характеризує 30% (6 чол.) ЕГ та 20% (4 чол.) КГ.

Виявилось, що в більшості учнів внутрішня позиція не сформована. Такі діти не проявляють інтересу до школи, відвідують школу неохоче, пропускають заняття. На уроках часто займаються сторонніми справами, граються, бешкетують. Зазнають серйозних труднощів у навчальній діяльності, мають проблеми у спілкуванні з однокласниками, у взаєминах з учителем.

Отже, дослідження показало переважання низького та середнього рівнів пізнавальної мотивації молодших школярів.

**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2**

Отже, з метою практичного вивчення особливостей використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів нами проведено на базі ЗОШ №1 м. Ніжин констатувальний експеримент. Експериментальна робота реалізувалась в межах 3-х етапів підготовчого, власне експерименту, обробки та аналізу результатів.

1. Було підібрано два блоки діагностичних методик: І блок мав на меті дослідження використання педагогами ГПД можливостей дидактичних ігор в активізації пізнавальної активності молодших школярів; ІІ блок методик був спрямований на з’ясування рівнів сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

2. Для діагностики сформованості пізнавальної активності молодших школярів ми обрали наступні компоненти пізнавальної діяльності: пізнавальна активність, пізнавальна мотивація та вольові прояви пізнавальної діяльності (пізнавальна самостійність).

3. Дослідження показало, що педагоги ГПД мають низький рівень мотивації, обізнаності та практичного використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

4. Щодо вивчення сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів, то ми з’ясували, що переважають низький та середній рівні розвитку компонентів пізнавальної діяльності. Порівняння результатів контрольної та експериментальної груп показало, що в контрольній групі результати дещо кращі.

**РОЗДІЛ 3. ЕФЕКТИВНІСТЬ СИСТЕМИ РОБОТИ З ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ**

**ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ГРУПІ ПРОДОВЖЕНОГО ДНЯ**

**3.1. Організаційно-педагогічні умови використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня**

Дидактична гра – ефективна форма проведення занять в групі продовженого дня, оскільки найбільш міцні ті знання, які здобувалися із зацікавленістю. Діти включаються в гру й не звертають уваги на те, що в її процесі їм доводиться вирішувати серйозні завдання. Атмосфера такого заняття дозволяє школяру виявити свої здібності в більшій мірі, ніж на стандартному занятті. Включення в заняття дидактичних ігор і ігрових моментів робить процес навчання цікавим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких вирішується те або інше завдання, підтримують і підсилюють інтерес дітей до навчального предмета, до засвоєння ними нових знань.

Саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями навчального матеріалу. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу в групі продовженого дня. Якщо спочатку учня захоплює лише гра, то згодом його зацікавить і пов'язаний з нею навчальний матеріал, виникне потреба зрозуміти, запам'ятати його, адже саме це є умовою участі у грі.

Спільна діяльність вихователя ГПД й учня, коли їхні цілі збігаються, має результатом плідне засвоєння матеріалу.

Роль гри в організації вільного часу учнів підвищується у зв'язку з переходом на навчання дітей з 6 років. Вихователь повинен знати ігри, володіти методикою їх проведення, вміти підбирати їх відповідно віку дітей, котрі грають, для досягнення педагогічних цілей. За допомогою гри легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих та складних предметів, явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Гра в групі продовженого дня може бути використана як мінімум для вирішення трьох послідовних завдань:

- навчити дітей жити в ігровому просторі, цілком занурюватися в ігровий світ та ігрові відносини;

- навчити бути вільними в ігровому просторі, усвідомлювати власні цінності та налагоджувати стосунки зі сторонніми;

- навчити осмислювати ігровий досвід, використовувати гру як інструмент самопізнання та життєвих експериментів [13].

Створюючи ігрову діяльність відповідно до змісту програми, вихователь має чітко спланувати роботу учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Після того, як обрали завдання, йому надається ігровий характер, визначаються ігрові дії. Саме ігровий задум спонукає учнів до активної діяльності, викликає інтерес до навчання.

В умовах самопідготовки успішно застосовуються групові та індивідуальні форми навчальної діяльності. Так, за темою, яку вчитель подав на уроці, вихователь може провести самопідготовку у вигляді подорожей, КВК, турнірів, естафет з відповідними зупинками. Практика засвідчує, що ця форма важлива, коли завдання потребує повторення, систематизації великого обсягу знань з даної теми.

Ігри в групі продовженого дня повинні відповідати наступним психолого-педагогічним умовам:

- сприяти зміцненню колективу;

- мати пізнавальне значення;

- активізувати громадянську позицію учнів;

- забезпечувати участь в грі переважної більшості учнів;

- створювати умови для індивідуальної та групової творчості [37].

Багато залежить й від ігрової позиції вихователя, якому слід:

- реалізовувати наявний ігровий план (бо до гри педагог повинен ставитися досить серйозно та на час гри зрікатися своєї звичної авторитарної позиції);

- виявляти прихильне ставлення до учнів, бути відкритим, сприйнятливим й трохи інфантильним;

- сприяти формуванню переконаності в необхідності ігрової поведінки;

- швидко переходити від реального до ігрового плану;

- демонструвати широкий діапазон ігрових прийомів [83].

Організація навчальної та творчої діяльності в групі продовженого дня передбачає в першу чергу регуляцію спілкування між педагогом та школярами, між учнями групи, між вихователем і одним учнем. Готовність й уміння успішно розв’язувати питання міжособистісного контакту є запорукою успішної навчально-виховної діяльності вихователя і молодшого школяра.

Тільки в цьому випадку ігрова позиція вихователя буде сприяти реалізації основних її функцій.

В основі будь-якої ігрової методики, проведеної на заняттях в групі продовженого дня, повинні лежати наступні принципи:

- актуальність дидактичного матеріалу допомагає дітям сприймати завдання як гру, почувати зацікавленість в одержанні вірного результату, прагнути до кращого з можливих розв'язків;

- колективність дозволяє згуртувати шкільний клас у єдину групу, у єдиний організм, здатний вирішувати завдання більш високого рівня, ніж доступні одній дитині, і найчастіше - більш складні;

- змагальність створює в дитини прагнення виконати завдання швидше і якісніше конкурента, що дозволяє скоротити час на виконання завдання, з одного боку, і добитися реально прийнятного результату з іншої [39].

На основі зазначених принципів відбувається відбір дидактичних ігор, що проводяться на заняттях в групі продовженого дня:

- дидактичні ігри повинні базуватися на знайомих дітям іграх. Із цією метою важливо спостерігати за дітьми, виявляти їхні улюблені ігри, аналізувати, які ігри дітям подобаються більше, які менше;

- кожна гра повинна містити елемент новизни. Не можна нав'язувати дітям гру, яка видається корисною; гра – справа добровільна. Діти повинні мати можливість відмовитися від гри, якщо вона їм не подобається, і вибрати іншу гру;

- гра – не урок. Ігровий прийом, що включає дітей у нову тему, елемент змагання, загадка, подорож у казку й багато чого іншого – це не тільки методичне багатство вчителя, але й загальна, багата враженнями робота дітей на занятті;

- емоційний стан учителя повинний відповідати тій діяльності, у якій він бере участь. На відміну від усіх інших методичних засобів гра вимагає особливого стану від того, хто її проводить. Необхідно не тільки вміти проводити гру, але й гратися разом з дітьми;

- гра – засіб діагностики. Дитина розкривається в грі у всіх своїх кращих й не кращих якостях;

- у жодному разі не можна застосовувати дисциплінарні заходи до дітей, що порушили правила гри або ігрову атмосферу. Це може бути лише приводом для доброзичливої розмови, пояснення, а ще краще, коли, зібравшись разом, діти аналізують, розбирають, хто і як виявив себе в грі і як можна було б уникнути конфлікту [81].

Використання дидактичних ігор в ГПД має базуватися на:

– поєднанні в діяльності дитини елементів гри та навчання;

– поступовому переході від ігор-забав через ігри-завдання до навчально-пізнавальних ігор;

– поступовому ускладненні навчального завдання і умов гри;

– підвищенні розумової активності дитини щодо успішного вирішення завдань у грі;

– органічному зв’язку і взаємозалежності між зовнішньою і внутрішньою (розумовою) активністю дитини і поступовому переході до інтенсивнішої розумової праці;

– єдності навчальних і виховних дій [73].

Необхідно також оптимально організувати простір кімнати, де перебуває група продовженого дня. Доцільно, щоб у групі були такі центри: центр творчих ігор, центр ігор з правилами, куточок сюжетно-рольових ігор, куточок будівельно-конструктивних ігор, куточок дидактичних ігор, бібліотечний куточок, де розміщена дитяча та енциклопедична література, періодична преса для дітей. Це допоможе вихователеві диференціювати свою роботу, задовольнити та розвинути інтереси кожної дитини.

Зокрема, існує ряд вимоги до матеріального забезпечення та організації центрів, серед яких:

Меблі та обладнання у кімнаті слід розташувати так, щоб: діти мали змогу рухатися, не наражаючись на небезпеку; мають бути створені комфортні, зручні місця для усамітнення дітей.

Приміщення має відповідати санітарно-гігієнічним вимогам. Недостатня освітленість приміщення пригнічує дитину, погано впливає на її зір та працездатність. Вікна не слід завішувати суцільними шторами, а на підвіконня ставити високі вазони.

Усі іграшки, ігри, матеріали, атрибути, предмети-замінники мають бути зосередженні за функціональними ознаками та розміщенні у відповідних центрах діяльності.

Матеріали, що використовуються у центрах мають бути: полі функціональними, тобто використовуватися по різному, залежно від мети діяльності; різноманітними, постійно оновлюватися, видозмінюватися; відповідати санітарно-гігієнічним вимогам, розташовуватися в доступних для дітей місцях, аби діти могли ними користуватися.

У кожному центрі бажано виділити місце для зберігання наочних посібників, методичної літератури, роздаткового матеріалу, виробів та робіт учнів.

Ігровий простір організовують таким чином, щоб учитель міг спостерігати за діяльністю дітей у всіх центрах.

Керівництво дидактичними іграми здійснюється за трьома основними напрямками: підготовка до проведення дидактичної гри, її проведення й аналіз.

У підготовку до гри входить:

- відбір гри відповідно до завдань навчання;

- установлення відповідності відібраної гри програмним вимогам навчання дітей;

- визначення найбільш зручного часу проведення гри;

- вибір місця гри, де діти можуть гратися, не заважаючи іншим;

- визначення кількості граючих (бажано включення в гру всього колективу дітей);

- підготовка необхідного дидактичного матеріалу для обраної гри;

- підготовка до гри самого педагога, яка включає вивчення й осмислення всього ходу гри, свого місця в грі, методів керівництва грою;

- підготовка до гри дітей: збагачення їх знаннями, уявленнями про предмети і явища навколишнього життя, необхідними для рішення ігрового завдання [70].

Проведення ігор включає:

- ознайомлення дітей зі змістом гри, з матеріалом, який буде використовуватися в грі;

- пояснення ходу й правил гри. При цьому педагог звертає увагу на поведінку дітей відповідно до правил гри, на чітке виконання правил;

- показ ігрових дій, у процесі якого педагог учить дітей правильно виконувати дії, доводячи, що якщо цього не робити, то гра не приведе до потрібного результату;

- визначення ролі вчителя в грі, його участь у якості гравця, уболівальника або арбітра;

- підведення підсумків гри – це відповідальний момент у керівництві грою, тому що за результатами, яких діти домагаються в грі, можна судити про її ефективність. При підведенні підсумків учитель підкреслює, що шлях до перемоги можливий тільки через подолання труднощів, увагу й дисциплінованість [70].

Аналіз проведеної гри спрямований на виявлення прийомів її підготовки й проведення: які прийоми виявилися ефективними в досягненні поставленої мети, що не спрацювало й чому. Це допоможе вдосконалювати як підготовку, так і сам процес проведення гри. Крім того, аналіз дозволить виявити індивідуальні особливості в поведінці, характері дітей, а отже, правильно організувати індивідуальну роботу з ними. Самокритичний аналіз використання гри відповідно до поставленої мети допомагає варіювати гру, збагачувати її новим матеріалом у наступній роботі.

Наприкінці гри педагог запитує дітей про їхні враження й обіцяє, що наступного разу можна буде погратися в нову гру й вона буде також цікавою. Діти звичайно з нетерпінням чекають цього дня.

Під час гри необхідно створити в групі атмосферу довіри, упевненості дітей у власних силах і досяжності поставлених цілей. В основі цього лежить доброзичливість, тактовність вчителя, заохочення й схвалення ним дій учнів. Не слід привчати дітей до того, щоб щодня вони чекали нових ігор або казкових героїв. Особливо широко необхідно ігри на початкових етапах навчання, оскільки провідною діяльністю дітей до вступу в школу була гра, а із вступом у школу відбувається зміна провідної діяльності на навчальну. У цих умовах перехід від однієї провідної діяльності до іншої відбувається безболісно. Слід намагатися ширше використовувати ігри, які викликають інтерес у дітей (наприклад, гру в магазин при виконанні завдань по математиці, гру з ляльками й м'ячами – по розвитку мови і т.д.)

Навіть боязкі й соромливі діти охоче включаються в подібні ігри. Вони вимагають особливої уваги: іноді така дитина знає правильну відповідь, але від боязкості не зважується відповісти, зніяковіло мовчить. Вчителю необхідно допомогти дитині подолати тривожність, похвалити за найменшу удачу, частіше викликати, щоб привчити виступати перед колективом.

У грі, як ні в якій іншій діяльності, проявляються особливості характеру дитини, виявляється рівень її розвитку. Тому гра вимагає індивідуального підходу до дітей. Слід зважати на індивідуальні особливості кожної дитини при виборі завдання, постановці питання: одному дати завдання легше, іншому – складніше, одному варто задати навідне запитання, а від іншого зажадати цілком самостійного рішення. Спочатку діти проявляють інтерес тільки до гри, а потім і до того навчального матеріалу, без якого участь у грі неможлива. Як показують спостереження за школярами молодших класів, найбільших успіхів досягають ті педагоги, які відводять на гру третю частину заняття. При недостатньому використанні гри знижується активність учнів на занятті, послабляється інтерес до навчання, при її надмірному використанні учні із труднощами перемикаються на навчання в неігрових умовах.

Принцип активності дитини в процесі навчання був і залишається одним з основних у дидактиці. Під цим поняттям мається на увазі така якість діяльності, яка характеризується високим рівнем мотивації, усвідомленою потребою в засвоєнні знань і вмінь, результативністю. У процесі гри в учнів виробляється цілеспрямованість, організованість, позитивне відношення до навчання.

Отже, вся освітня робота в групі продовженого дня, спрямована на впровадження різних ігрових методик, відштовхується від учіння до створення умов, що дають дітям можливість розвивати свій пізнавальний інтерес через ігрові ситуації. Особливої уваги заслуговують ігрові методики, використовуючи які, можна в значній мірі активізувати пізнавальний інтерес учнів, підвищити їхній емоційний рівень, зняти напруженість, попередити стомлення, сприяти успіху навчання.

**3.2. Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня**

Констатувальний експеримент довів необхідність впровадження технології використання дидактичних ігор в групі продовженого дня, яка б сприяла активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Сучасна педагогічна й навчально-методична література пропонує вихователям груп продовженого дня різноманітні методики, що стимулюють розвиток пізнавальних інтересів в учнів через дидактичні ігри. Однак у літературі важко знайти цілісний набір засобів, прийомів і методів, сукупність яких дозволяє забезпечити технологічність цього процесу.

Нами було розроблено технологіювикористання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня «Навчально-ігрові заняття з першокласниками в групі продовженого дня» (додаток Е).

Провідна ідея педагогічного досвіду полягає в необхідності розширення використання різноманітних ігрових методик з метою розвитку пізнавальних інтересів учнів молодших класів через дидактичні ігри.

Метою педагогічної діяльності є навчання, розвиток і виховання учнів на основі використання різних ігрових методик з метою розвитку пізнавальних інтересів у молодших школярів.

Досягнення планованих результатів припускає вирішення наступних завдань:

- введення в педагогічну практику вихователя групи продовженого дня використання різноманітних ігрових методик як засіб розвитку пізнавальних інтересів учнів.

- розвинути в молодших школярів пошукові способи орієнтування при виконанні завдання, а на цій основі створити інтерес до властивостей предметів і відносин між ними, до їхнього використання в діяльності.

Основним типом дидактичних ігор, які використовуються на початкових етапах, є ігри, що формують стійкий інтерес до навчання, що знімають напруженість, яке виникає в період адаптації дитини до шкільного режиму.

У проведені нами дидактичних іграх створюються такі умови, в яких кожна дитина одержує можливість самостійно діяти в певній ситуації або з певними предметами, здобуваючи власний дієвий і почуттєвий досвід.

**Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів «Навчально-ігрові заняття з першокласниками в групі продовженого дня» мала на меті:** створити в учнів перших класів стійкий інтерес до навчання, заохотити їх до нових відкриттів, активізувати пізнавальну діяльність.

Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня включає три основні групи дидактичних ігор:

* ігри, які сприяють фізичному розвитку;
* ігри, які розвивають психологічні процеси;
* ігри, які розвивають ключові та предметні компетенції молодших школярів.

Ключові компетентності:

* вміння вчитися;
* загальнокультурна;
* громадянська;
* здоров’язбережувальна;
* компетентності з ІКТ;
* соціальна.

**Таблиця 3.1**

***Предметні компетентності молодших школярів***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Предмет*** | | ***Основна компетентність*** |
| Українська мова | | комунікативна, мовна, мовленнєва, соціокультурна |
| Літературне читання | | читацька компетентність (мовленнєва, літературознавча, бібліотечно-бібліографічна, літературно-творча, емоційно-ціннісна) |
| Математика | обчислювальна, інформаційно-графічна, логічна, геометрична, алгебраїчна | |
| Природознавство | природознавча, дослідницькі уміння | |
| Я у світі | соціальна, життєва | |
| Музичне мистецтво | мистецька, музична | |
| Образотворче мистецтво | мистецька, образотворча | |
| Трудове навчання | предметно-перетворювальна | |

Розроблена технологія ґрунтувалась на наступних положеннях.

Для ґрунтовнішого засвоєння шестирічками програмного матеріалу велике значення має зв’язок їхньої навчальної діяльності з виховною роботою у другій половині дня. Необхідність забезпечення такого взаємозв’язку посилюється тим, що в 1-му класі домашні завдання не задаються, а в структуру кожного наступного уроку обов’язково вводяться елементи повторення. Щоб краще підготувати учнів до занять, педагогу необхідно турбуватись про закріплення вивченого. Як відомо, на другу половину дня не планується час для навчальної роботи, отже, слід ретельно продумувати форми зв’язку і методичні прийоми, які дали б змогу, не завантажуючи учнів, зміцнювати, закріплювати знання, здобуті ними на уроках. Тож вихователь мусить бути добре обізнаним щодо вимог, які висуваються в 1-му класі до формування навчальних умінь, засвоєння провідних понять, що найбільшою мірою характеризує загальний розвиток дитини, а тому безпосередньо пов’язане з її участю в різних видах діяльності: спілкуванні, виконанні трудових доручень, самообслуговуванні, грі, спостереженні в природі. Тобто, саме таких видів, до яких щоденно прилучається дитина в другій половині дня. Тому слід обов'язково передбачати такі види ігор, пізнавальних завдань, які б безпосередньо передували активізації засвоєного на уроках. Наприклад:

І. Гра, спрямована на формування й закріплення вміння здійснювати складовий аналіз слова

**«Весело крокую і склади рахую»**

**Мета:** вдосконалювати вміння ділити слова на склади, забезпечувати фізичний розвиток дітей.

**Хід гри.** За допомогою лічилки визначається ведучий гри (спочатку це може бути вчитель).

Учасники утворюють коло, у центрі якого стоїть ведучий. Ведучий кидає м’яч одному з гравців і називає слово. Той, хто впіймав м’яч, промовляє слово по складах і робить відповідну кількість кроків у напрямку ведучого, зупиняється і повертає йому м’яч. Якщо дитина помиляється у визначенні кількості складів, то вибуває з гри.

Ведучий кидає м’яч по черзі всім дітям.

Перемагає той, хто швидше опиниться біля ведучого і доторкнеться до нього рукою.

ІІ. Гра, спрямована на формування й закріплення вміння здійснювати звуковий аналіз слова та звуковий синтез

**«Сніжки»**

**Мета***:* закріплювати вміння добирати слова на певний звук.

**Обладнання***:* бутафорські сніжки.

**Хід гри***.* Діти кидають один одному бутафорські сніжки і називають при цьому слова на заданий вчителем звук. Кидати сніжки і придумувати слова треба швидко, тому що сніжки «розтають» у теплих руках.

ІІІ. Ігри на закріплення складу чисел

**«Збери яблука»**

На дошці прикріплено малюнки двох кошиків із певними цифрами. У довільному порядку на дошці розміщені яблука з написаними на них прикладами. Діти обчислюють приклади і кладуть яблука у відповідний кошик.

Можна провести змагання, об’єднавши учнів у дві команди. Перемагає команда, яка швидше збере свої яблука.

**«Цвіт-семицвіт»**

На дошці прикріплено дві-три серединки квітів із числами на них. В учнів – пелюстки до цих квітів, на кожній пелюстці записаний приклад. Якщо діти правильно розв’язують приклад – прикріплюють пелюстку до відповідної серединки. Перемагає команда, квітка якої розквітне першою.

IV. Цікаві ігри для усного рахунку

**«Слідопити»**

На дошці – малюнки звірів (слона, черепахи, носорога). Біля кожного малюнка – відповідне число.

Нижче «сліди» цих тварин з написаними на них прикладами. Розв’язавши «приклади» потрібно відшукати тварину за її слідами. Допоможи зайчику

На дошці намальовано сходинки із прикладами. Вгорі розташована морквинка, а внизу – зайчики. Учні виконують обчислення. Хто першим виконав обчислення, той дістає морквинку для свого зайчика.

**«Звільни пташку»**

На магнітній дошці прикріплено малюнки різних пташок. Біля кожної пташки є завдання: розв’язати приклад, знайти пропущене число тощо.

Створюється ігрова ситуація.

В одному лісі поселився злий чаклун, який зачарував пташок. Тепер вони не можуть ні співати, ні літати. Лише ви, діти, можете допомогти цим птахам, виконавши завдання.

Досягнення й виконання важливих завдань виховання та навчання першокласників неможливе без залучення ігор. У результаті цього розумові, емоційні та вольові процеси дітей концентруються на засвоєнні знань, умінь і навичок, закладених у структурі навчального завдання. За допомогою дидактичних ігор у дітей в невимушеній обстановці розвиваються мовленнєві вміння; ігри математичного змісту сприяють формуванню вмінь співвідносити елементи різних множин, встановлювати взаємно однозначні співвідношення між ними.

Дидактичні ігри характеризуються тим, що вони містять готовий ігровий задум, ігровий матеріал та правила (спілкування і наочних дій). Все це визначається метою гри, тобто тим, для чого ця гра створена, на що вона спрямована. Мета гри завжди має два аспекти:

1) пізнавальний (чому ми повинні навчити дитину, які способи дії з предметами хочемо їй передати);

2) виховний (які способи співпраці, форми спілкування і відношення до інших людей слід прищепити дітям).

В обох випадках мета гри повинна формулюватися не як передача конкретних знань, умінь та навичок, а як розвиток певних психічних процесів або здібностей дитини.

Дидактичні ігри можна використовувати для виконання програмових вимог предмета, для закріплення і уточнення вже набутих дітьми знань. Вони допоможуть розширити знання дітей про предмети, їх якості, матеріали, з яких виготовляються ці предмети, розвивати органи чуття, вчити узагальнювати явища, співвідносити поняття у двох мовних системах, робити висновки. Крім того, за допомогою гри здійснюються і певні завдання морального виховання: розвивається критичність до себе та інших, виховується ініціатива, самостійність, кмітливість.

Шестирічний вік – найбільш сприятливий період для розумового розвитку та соціальної підготовки дитини. Треба скористатися цією налаштованістю і реалізувати її. Як у першій, так і у другій половині дня з мудрою турботою дорослого в дітях можна розкривати повною мірою їхні задатки. Вихователі мають взяти за зразок наведені у пропонованому посібнику заняття, або використовувати їх у роботі диференційовано, враховуючи власні уподобання, загальні та індивідуальні особливості дітей своєї групи.

**3.3. Ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня**

**Мета контрольного експерименту** – оцінити ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**Критерієм ефективності технології** було визначено підвищення рівня сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

Для оцінки ефективності технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня нами були використані методи дослідження рівнів сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів, які ми підібрали на етапі констатуючого експерименту.

*Спостереження за активністю дітей на уроках, заняттях та в позаурочній діяльності* дало можливість зібрати факти, простежити сам процес становлення й розвитку пізнавальної активності учнів молодшої школи.

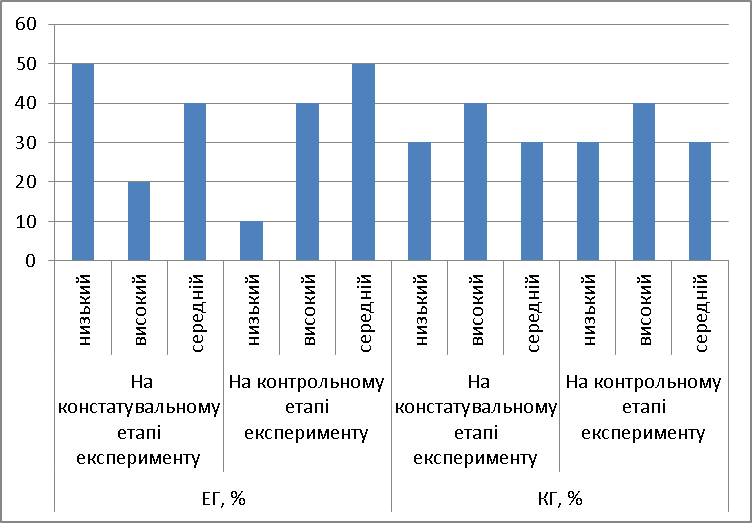
Спостереження дозволило виявити переважання, в основному, високого та середнього рівнів розвитку пізнавальної активності в молодших дошкільників експериментальної групи, в той час, як показники в контрольні групі залишились незмінними.

На низькому (репродуктивно-наслідувальному) рівні розвитку пізнавальної активності перебувало 10% дітей експериментальної групи та 30% дітей контрольної групи. Діти цієї підгрупи не проявляли ініціативності й самостійності в процесі виконання завдань, втрачали до них інтерес при ускладненнях і проявляли негативні емоції (прикрість, роздратування), не задавали пізнавальних запитань; потребували поетапного пояснення умов виконання завдання, показу способів використання тієї або іншої готової моделі, мали потребу у допомозі дорослого. На середньому (пошуково-виконавському) рівні пізнавальної активності виявилося 50% експериментальної групи та 30% контрольної групи. Ця група дітей характеризувалася більшим ступенем самостійності в прийнятті завдання й пошуку способу його виконання. Відчуваючи труднощі у розв'язанні завдання, діти не втрачали емоційного відношення до них, а зверталися по допомогу до педагога, ставили запитання для уточнення умов його виконання й одержавши підказку, виконували завдання до кінця, що свідчить про інтерес дитини до даної діяльності й про бажання шукати способи розв'язку завдання, але спільно з дорослим. Значно збільшилась кількість дітей в експериментальній групі з високим рівнем пізнавальної активності – 40%. Кількість дітей з високим рівнем пізнавальної активності в контрольній групі залишилась без змін. Дана підгрупа дітей відрізнялася проявом ініціативності, самостійності, інтересу й бажання вирішувати пізнавальні завдання. У випадку ускладнень діти не відволікалися, проявляли завзятість і наполегливість у досягненні результату, яке приносило їм задоволення, радість і гордість за досягнення (табл. 3.2, рис. 3.1).

**Таблиця 3.2**

***Порівняльні результати спостереження за дітьми з метою виявлення рівня розвитку пізнавальної активності***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ЕГ, % | | | | | | КГ, % | | | | | |
| Рівні розвитку пізнавальної активності | На констатувальному етапі експерименту | | | На контрольному етапі експерименту | | | На констатувальному етапі експерименту | | | На контрольному етапі експерименту | | |
| низькй | високй | середнй | низький | високий | середній | низький | високий | середній | низький | високий | середній |
| 50 | 20 | 40 | 10 | 40 | 50 | 30 | 40 | 30 | 30 | 40 | 30 |



***Рис. 3.1.*** *Порівняльні результати спостереження за дітьми з метою виявлення рівня розвитку пізнавальної активності*

Отримані результати дозволяють зробити висновок про ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня щодо розвитку пізнавальної активності учнів початкових класів.

Пізнавальна самостійність учнів вивчалась за допомогою «Методики експертної оцінки самостійності учня» (За А. Осніцкім).

Відповідно до отриманих у результаті анкетування даних, виділяються три рівні розвитку пізнавальної активності:

У 40% експериментальної та 20% контрольної групи висока пізнавальна самостійність; захоплений процес самостійної діяльності, прагнення до подолання труднощів, учні можуть і прагнуть виконати завдання без сторонньої допомоги; активно поводяться при виконанні завдань, мають мотивацію до досягнення успіху.

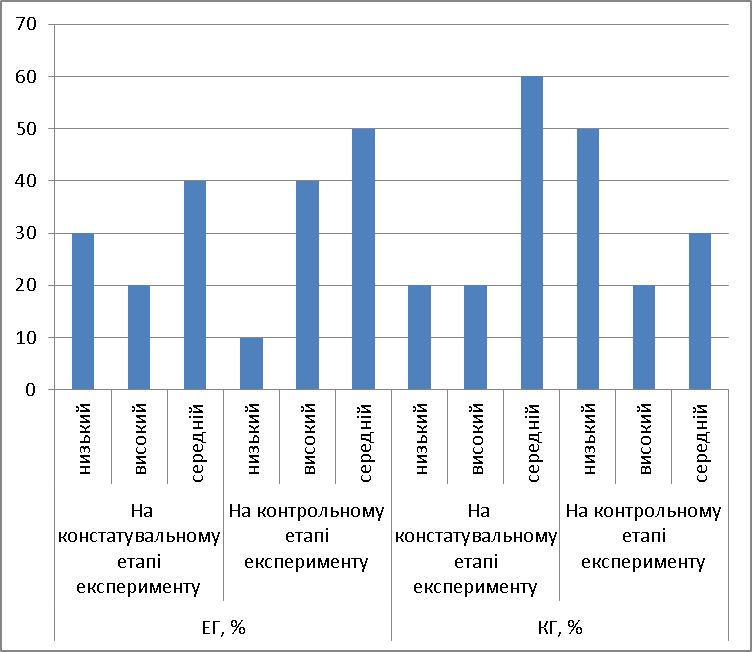
У 50% експериментальної та 30 % з контрольної групи пізнавальна самостійність, що вимагає спонукань учителя; залежність самостійної діяльності від ситуації; подолання труднощів за допомогою інших, очікування допомоги.

У 10% експериментальної та 50% контрольної групи виявлено пізнавальну інертність; уявну самостійність дій; повну бездіяльність при ускладненнях (табл. 3.3, рис. 3.2).

**Таблиця 3.3**

***Порівняльні результати анкетування за дітьми з метою виявлення рівня розвитку пізнавальної активності***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ЕГ, % | | | | | | КГ, % | | | | | |
| Рівні розвитку пізнавальної активності | На констатувальному етапі експерименту | | | На контрольному етапі експерименту | | | На констатувальному етапі експерименту | | | На контрольному етапі експерименту | | |
| низький | високий | середній | низький | високий | середній | низький | високий | середній | низький | високий | середній |
| 30 | 20 | 40 | 10 | 40 | 50 | 20 | 20 | 60 | 50 | 20 | 30 |



***Рис. 3.2.*** *Порівняльні результати анкетування за дітьми з метою виявлення рівня розвитку пізнавальної самостійності*

Отже, технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на групі продовженого дня є ефективною щодо розвитку пізнавальної самостійності учнів початкових класів.

Методика «Бесіда про школу» (А. Нєжнова) дала можливість виявити рівень пізнавального мотиву молодших школярів, через безпосередню діяльність.

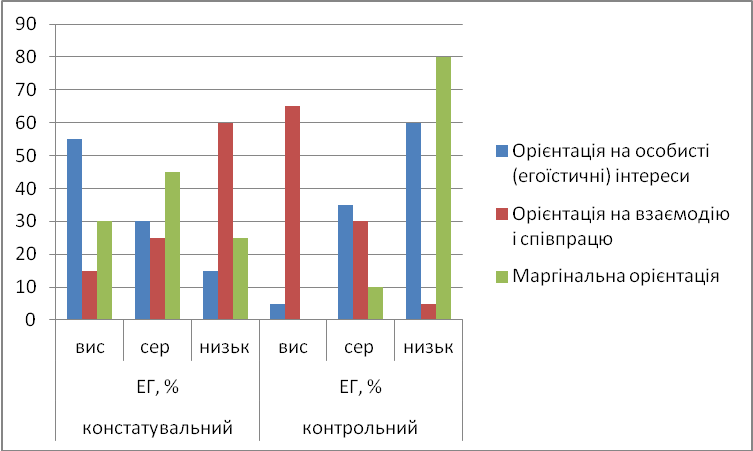
Порівняння результатів констатувального та контрольного експериментів представлені в (табл. 3.4).

**Таблиця 3.4**

***Внутрішня позиція молодших школярів***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Соціальна позиція | констатувальний | | | | | | | контрольний | | | | | | | |
| ЕГ, % | | | КГ,% | | | | ЕГ, % | | | КГ,% | | | | |
| вис | сер | низьк | | вис | сер | низьк | | вис | сер | | низьк | вис | сер | низьк |
| Орієнтація на особисті (егоїстичні) інтереси | 55 | 30 | 15 | | 60 | 30 | 10 | | 5 | 35 | | 60 | 60 | 30 | 10 |
| *Продовження таблиці 3.4* | | | | | | | | | | | | | | | |
| Орієнтація на взаємодію і співпрацю | 15 | 25 | 60 | | 20 | 55 | 25 | | 65 | 30 | | 5 | 20 | 55 | 25 |
| Маргінальна орієнтація | 30 | 45 | 25 | | 20 | 40 | 40 | | 0 | 10 | | 80 | 20 | 40 | 40 |

В КГ показники не змінилися. На рис. 3.3. представлено динаміку формування внутрішньої позиції молодших школярів в ЕГ.



***Рис. 3.3.*** *Динаміка сформованості внутрішньої позиції*

*молодших школярів в ЕГ*

Таким чином, можемо зробити висновок, що на контрольному етапі у молодших школярів ЕГ переважає сформована внутрішня позиція: навчальна орієнтація дитини та позитивне ставлення до школи. Такі діти мають пізнавальний мотив, прагнуть найуспішніше виконувати вимоги, що висуває школа. Учні чітко дотримуються всіх указівок учителя, сумлінні й відповідальні, засмучуються через незадовільні оцінки. Показники учнів експериментальної групи за всіма складовими пізнавальної активності збільшились.

Отже, цей експеримент довів ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 3**

У контексті теми дослідження ми розглянули ГПД, як важливу платформу для ігрової діяльності, оскільки, група продовженого дня є однією із форм виховання дітей і допомагає організувати найсприятливіші умови для їхнього відпочинку, навчання і виховання, поєднання навчально-виховної роботи на уроках і в позаурочний час. Дидактичні ігри в групі продовженого дня забезпечують, враховуючи вікові особливості першокласників, розумовий, моральний, естетичний, фізичний, духовний розвиток, створюють умови для організації продуктивної праці, відкривають можливості всебічного виявлення і розвитку індивідуальних, здібностей, запитів та інтересів дітей.

Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів «Навчально-ігрові заняття з першокласниками у групі продовженого дня» мала на меті: створити в учнів перших класів стійкий інтерес до навчання, заохотити їх до нових відкриттів, активізувати пізнавальну діяльність.

Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня включає три основні групи дидактичних ігор:

* ігри, які сприяють фізичному розвитку;
* ігри, які розвивають психологічні процеси;
* ігри, які розвивають ключові та предметні компетенції молодших школярів.

Контрольний експеримент довів ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня, так як показники учнів експериментальної групи за всіма складовими пізнавальної активності збільшились.

**ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ**

Магістерська робота мала на меті теоретично обґрунтувати та практично дослідити особливості використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

*За першим завданням* було вивчено та проаналізовано спеціальну літературу з проблеми дослідження.

1. Розвиток пізнавальної діяльності молодших школярів є ключовою проблемою у вирішенні завдання підвищення ефективності і якості навчального процесу в початковій школі.

2. Погоджуючись з А. Бєліковим, ми вважаємо, що пізнавальна діяльність – це елемент цілісного процесу навчання, що представляє собою цілеспрямована, систематично організована, керована ззовні або самостійна взаємодія учня з оточуючою дійсністю, результатом якої є оволодіння ним на рівні відтворення або творчості системою наукових знань і способами діяльності.

*За другим завданням* було розглянуто науково-теоретичні засади проблеми використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

1. Ми з’ясували, що важливе значення для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів є гра. Адже на основі повноцінної ігрової діяльності складається провідний вид діяльності молодшого школяра – навчання. Тож, використання ігрового підходу в початковій школі як основного у навчанні дозволить ефективно сформувати необхідні навички, сприятиме активізації пізнавальної діяльності.

2. Дослідники наголошують на наявності наступних функціональних особливостей пізнавально-ігрової діяльності: забезпечує доступність викладу програмного матеріалу; активізує розумову діяльність учнів, увагу дітей, творчі сили й пізнавальну діяльність молодшого школяра; розвиває кмітливість, самостійність мислення, інтелект кожної дитини; допомагає серйозну, напружену працю зробити цікавою для кожного учня. Грі властива також активізація емоційної складової в організації пізнавальної діяльності.

3. У дидактичній грі діти опиняються у ситуації, що дозволяє їм критично оцінювати свої знання в активній дії, приводити ці знання в систему. Дидактичні ігри, з одного боку, сприяють формуванню навчальних навичок і вмінь, вивченню нового матеріалу або повторенню й закріпленню пройденого, тобто вирішують певні дидактичні завдання. З іншого боку, вони сприяють розвитку мислення, пам'яті, уваги, спостережливості. У процесі гри в дітей виробляється звичка мислити самостійно, зосереджуватись, проявляти ініціативу. Ці аргументи можна вважати серйозною підставою для більш широкого використання дидактичних ігор в процесі навчання.

4. Група продовженого дня є однією з форм виховання дітей і допомагає організувати найсприятливіші умови для їхнього відпочинку, навчання і виховання, поєднання навчально-виховної роботи на уроках і в позаурочний час. Вона забезпечує, враховуючи вікові особливості, їхній розумовий, моральний, естетичний, фізичний, духовний розвиток, створює умови для організації продуктивної праці, відкриває можливості всебічного виявлення і розвитку індивідуальних здібностей, запитів та інтересів дітей.

5. Мета групи продовженого дня в сучасних умовах не може зводитися тільки до догляду й нагляду за дитиною. Форма й зміст її організації мають необхідні можливості для реалізації ключових положень виховання та всебічного розвитку особистості в початковій школі. Основу його будуть становити базові національні цінності й основні напрямки виховання й соціалізації.

*За третім завданням* з метою практичного вивчення особливостей використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів нами проведено на базі ЗОШ №1 м. Ніжин констатувальний експеримент. Експериментальна робота реалізувалась в межах 3-х етапів підготовчого, власне експерименту, обробки та аналізу результатів.

1. Було підібрано два блоки діагностичних методик: І блок мав на меті дослідження використання педагогами ГПД можливостей дидактичних ігор в активізації пізнавальної активності молодших школярів; ІІ блок методик був спрямований на з’ясування рівнів сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

2. Для діагностики сформованості пізнавальної активності молодших школярів ми обрали наступні компоненти пізнавальної діяльності: пізнавальна активність, пізнавальна мотивація та вольові прояви пізнавальної діяльності (пізнавальна самостійність).

3. Дослідження показало, що педагоги ГПД мають низький рівень мотивації, обізнаності та практичного використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

4. Щодо вивчення сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів, то ми з’ясували, що переважають низький та середній рівні розвитку компонентів пізнавальної діяльності. Порівняння результатів контрольної та експериментальної груп показало, що в контрольній групі результати дещо кращі.

*За четвертим завданням* було обґрунтовано організаційно-педагогічні умови використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

1. У контексті теми дослідження ми розглянули ГПД, як важливу платформу для ігрової діяльності, оскільки, група продовженого дня є однією із форм виховання дітей і допомагає організувати найсприятливіші умови для їхнього відпочинку, навчання і виховання, поєднання навчально-виховної роботи на уроках і в позаурочний час.

2. Дидактичні ігри в групі продовженого дня забезпечують, враховуючи вікові особливості першокласників, розумовий, моральний, естетичний, фізичний, духовний розвиток, створюють умови для організації продуктивної праці, відкривають можливості всебічного виявлення і розвитку індивідуальних, здібностей, запитів та інтересів дітей.

*За п'ятим завданням* було розроблено методичне забезпечення технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

1. Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів «Навчально-ігрові заняття з першокласниками в групі продовженого дня» мала на меті: створити в учнів перших класів стійкий інтерес до навчання, заохотити їх до нових відкриттів, активізувати пізнавальну діяльність.

2. Технологія використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня включає три основні групи дидактичних ігор:

* ігри, які сприяють фізичному розвитку;
* ігри, які розвивають психологічні процеси;
* ігри, які розвивають ключові та предметні компетенції молодших школярів.

*За шостим завданням* була здійснена експериментальна перевірка доцільності та ефективність використання технології дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня.

1. Критерієм ефективності технології було визначено підвищення рівня сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів.

2. Для оцінки ефективності технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня нами були використані методи дослідження рівнів сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів, які ми підібрали на етапі констатуючого експерименту.

3. Контрольний експеримент довів ефективність технології використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів в групі продовженого дня, так як показники учнів експериментальної групи за всіма складовими пізнавальної активності збільшились.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Абрамова Г. С. Индивидуальные особенности формирования учебной деятельности. Москва, 1992. С. 216.
2. Авилова Н. С. Дидактическая игра как средство развития познавательной активности учащихся. Молодой ученый. 2018. № 4. С. 218–221.
3. Автушенко Наталья Павловна. Активизация воспитательной работы в группе продленного дня сельской школы как фактор предупреждения педагогической запущенности младших школьников: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Калуга, 2003. 191 c.
4. Балыкина Е. Н. Компьютерная дидактическая игра как компонента современных педагогических технологий. *Развитие методоло­гических исследований и подготовка кадров историков в Республике Беларусь, Российской Федерации и Республике Польша*: сб. науч.ст. / под науч. ред. проф. А. Н. Нечухрина. Гродно: ГрГУ, 2012. С. 303–312.
5. Беликов В. А. Образование. Деятельность. Личность. Москва: Издательство "Академия Естествознания", 2010.
6. Беликов В. А. Личностная ориентация учебно-познавательной деятельности. Челябинск: Факел, 1995. 141 с.
7. Березюк О. С., Власенко О. М. Інноваційні технології у підготовці майбутнього вчителя. *Інновації в освіті: інтеграція науки і практики*: збірник науково-методичних праць / за заг. ред. О. А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 97–106.
8. Бібік Н. М. Формування пізнавальних інтересів молодших школярів. Київ: ІВМН, 1997. 92 с.
9. Біла книга національної освіти України. Акад. пед. наук України / за ред. В. Г. Кременя. Київ, 2009.
10. Богданович М. В. та ін. Методика викладання математики в початкових класах: навч. посіб. Київ: А.С.К., 2001. 368 с.
11. Большакова І. Ігротека для першокласників. *Палітра педагога.* 2005. № 1.
12. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологии развития ребенка. *Вопросы психологии*. 1966. № 6. С. 64–76.
13. Выготський Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. / под ред. А. Р. Лурия, М. П. Ярошевского. Москва: Просвещение, 1982. Т. 1: Вопросы теории и истории психологии. С. 72.
14. ГПД у НУШ. Планування та організація роботи: посібник для вихователів груп продовженого дня, вчителів початкових класів, заступників директорів із навчально-виховної роботи. URL: https://naurok.ams3.digitaloceanspaces.com/uploads/files/138093/88799.pdf
15. Дергачева Л. М. Методические аспекты использования дидактических игр при организации учебного процесса в школе. *Применение новых технологий в образовании:* материалы XVI Междунар. конф., Троицк, 28–29 июн. 2005 г. / МОО Фонд новых технологий в образовании «Байтик». Троицк: Тровант, 2005. С. 24–25.
16. Дубравина И. В. Возрастная и педагогическая психология: учебное пособие. Москва: Академия, 2002. 249 с.
17. Дубяга С. М. Педагогічні технології в початковій школі: навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів напряму підготовки «Початкова освіта». Мелітополь: Вид-во «Мелітополь, 2015. 160 с.
18. Ефимов В. М., Пельман Г. Л., Чахоян В. А. Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства. Москва: Изд-во Моск. ун-та, 1982. 78 с.
19. Забашина Н. О. Виховна робота в групі продовженого дня в 1-4 класах. Київ: Веселка, 2009. 125 с.
20. Занков Л. В. Дидактика и жизнь. Москва, 1968.
21. Запорожец А. В. Избранные психологические труды: в 2 т. Москва, 1986. Т. 1: Психическое развитие ребенка. 297 с.
22. Зимняя И. А. Педагогическая психология. Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. 480 с.
23. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. Москва: Флинта, 1998. С. 32.
24. Кайдаш Е. Развитие познавательных интересов младших школьников. *Начальная школа.* 1991. № 7. 80 с.
25. Карцева Г. А. Группа продленного дня как форма организации свободного времени учащихся. Тамбовский государственный музыкально-педагогический институт. URL: http://www.tsutmb.ru/nauka/internet-konferencii/2016/akt-problemi-skd/1/karceva.pdf
26. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики. Москва: Просвещение, 1990. С. 96.
27. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики. Москва: Просвещение, 1990. 96 с.
28. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Словарь по педагогике. Москва: ИКЦ *«МарТ»*; Ростов н/Д: Издательский центр *«МарТ»*, 2005.
29. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. Москва: Издательский центр «Академия», 2001. 176 с.
30. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів. *Початкова школа.* 1999. № 11. C. 16.
31. Кузик О. П. Організація роботи в групі продовженого дня в 1-4 класах. Київ, 2009.
32. Курилова С. Ю. Образовательные горизонты дидактической игры в контексте активизации познавательной деятельности младшего школьника. *Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. Аспирантские тетради*. Санкт-Петербург. 2007. № 18 (44). С. 379–383.
33. Лекомцева Е. Н., Пикин А. С. Формирование познавательной активности младшего школьника. Ярославский педагогический вестник. 2017. № 3. С. 57–60.
34. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. 2-е изд. Москва: Политиздат, 1977.
35. Леонюк Н. П. Применение элементов игрового процесса в системах контроля знаний. *Высшая школа: проблемы и перспективы:* материалы 9-ой Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 11–12 нояб. 2009 г. В 2 ч. / Республ. ин-т высшей школы; редкол.: М. И. Демчук и др. Минск, 2009. Ч. 1. С. 301–303.
36. Лифанова Т. М. Дидактические игры на уроках естествознания: методические рекомендации. Москва: Издательство ГНОМ и Д, 2001. 32 с.
37. Ляпина Г. А. Игра как средство активизации учебно-воспитательного процесса. Алма-Ата: Изд-во МЄКТЕП, 1978. 64 с.
38. Медынский Е. Н. Энциклопедия внешкольного образования лекции, читанные на педагогическом факультете Уральского университета. Москва; Пг.: Госиздат, 1923.
39. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре: пособие для учителя. Москва: Просвещение, 2001. 128 с.
40. Микитинська М. І., Мацько Н. Д. Ігри в ГПД для 1-3 класів. Київ, 1980.
41. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. Москва: Академия, 2000. 456 с.
42. Назаров А. Обобщенная модель познавательной деятельности индивида. *Психологическая наука и образование*, 2000. № 3. С. 40–60.
43. Никитин Б. П. Ступеньки творчества или Развивающие игры. Москва: Просвещение, 1991. 160 с.
44. Оконь В. В. Основы проблемного обучения. Москва, 1968.
45. Педагогический словарь: в 2 т. / гл. ред. И. А. Каиров. Москва: Изд-во Академии пед. наук, 1960. Т. 1. 774 с.
46. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад; редкол.: М. М. Безруких, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. Москва: Большая Российская энциклопедия, 2002. 528 с.
47. Педагогічний словник / за ред. дійсн. члена АПН України М. Д. Ярмаченка. Київ: Педагогічна думка, 2001. 516 с.
48. Петерсон Л. Г. Построение непрерывной сферы образования. Москва: АПК и ППРО, УМЦ «Школа 2000», 2007. 124 с.
49. Петровский А. В. Общая психология: учебник для студентов педагогических институтов. 3-е изд. перераб. и доп. Москва: Просвещение, 1986. 464 с.
50. Пидкасистый П. И. Самостоятельная познавательная деяте­льность школьников в обучении. Москва, 1980
51. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. Москва, 1996.
52. Подласый И. П. Педагогика начальной школы: учебное пособие. Москва: Владос, 2000. 400 с.
53. Пометун І. О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. Київ: Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
54. Попович А. В. Формування у молодших школярів інтересу до музикування на дитячих інструментах. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2011. Вип. 7. С. 280–284.
55. Проскура Е. В. Развитие познавательных способностей дошкольника. Киев, 1985.
56. Психолого-педагогический словарь. / сост. Е. С. Рапацевич Минск, 2006. С. 169.
57. Пчёлко А. С. Основы методики начального обучения математике. Москва, 1965. С. 40–42.
58. Робоча книга вихователя групи продовженого дня: навчальний посібник / укладач Я. М. Шуль. Тернопіль: Астон, 2004. 212 c.
59. Российская педагогическая энциклопедия: в 2 т. / гл. ред. В. В. Давыдов. Москва: Большая Российская энциклопедия, 1993. Т. 1. 608 с.
60. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. Київ: Абрис, 1999. 287 с.
61. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. Москва: Народное образование, 1998. 256 с.
62. Скаткин М. Н. Активизация познавательной деятельности учащихся в обучении: материал к научной конференции по дидактике / 11- 12 мая/. Москва, 1965. С. 5.
63. Сластенин В. А. и др. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / под ред. В. А. Сластенина. Москва: Издательский центр "Академия", 2013. 576 с.
64. Сластенин В. И. Ведущие тенденции, принципы и условия формирования инновационной деятельности учителей. *Современные педагогические технологии*: учеб.-метод. пособ. Москва, 2005.
65. Словарь практического психолога / сост. С. Ю. Головин. Минск: Харвест; Москва: АСТ, 2002. 800 с.
66. Словарь-справочник по социальной психологии / сост. В. Крысько. Санкт-Петербург: Питер, 2003. 416 с.
67. Урунтаева Г., Афанькина Ю. Игра как средство развития младших школьников. *Начальная школа*. 1992. № 2. С. 12–14.
68. Ушинський К. Д. Вибрані педагогічні твори. Київ: Радянська школа, 1949. С. 213.
69. Философский энциклопедический словарь / ред. C. С. Аверинцев; Э. А. Араб-Оглы, Л. Ф. Иличев и др. Изд. 2-е. Москва: Советская Энциклопедия, 1989. 815 с.
70. Цавалюк, Т. О. Психологічний супровід формування інтелек­туальних почуттів у молодшому шкільному віці: автореф. дис. на здоб. наук. ступ. канд. психол. наук: 19.00.07 - педагогічна та вікова психологія / Ін-т психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. Київ, 2016. 23 с.
71. Шамова Т. И. Активизация учения школьников. Москва: Педагогика, 1982. 208 с.
72. Шаповалов В. В. О познавательном интересе и приемах его активизации. *Начальная школа*. 2009. № 7. С. 26–29.
73. Шевченко А. В. Розвивальні ігри для дітей молодшого шкільного віку. Київ: Богдан, 2016. 72 с.
74. Шиліна Н. Організація самопідготовки у групі продовженого дня. *Початкова школа*. 2013. № 11. С. 36–40.
75. Школьная И. А. Педагогические условия активизации игровой деятельности детей. Київ, 2002. 246 с.
76. Шмаков С. А. Её величество - игра: забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. Москва: NB Магистр, 1992. 160 с.
77. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. Москва: Педагогика, 1988. 145 с.
78. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва: Педагогика, 1978.
79. Эльконин Д. Б., Давыдов В. В. Вопросы психологии учебной деятельности младших школьников. Москва: Издательство Академии педагогических наук РСФСР, 1962. 287 с.
80. Яблонська А. В. Цікава самопідготовка. URL: <http://allyourknowledgebeginswithwonder.blogspot.com/p/blog-page_43.html>
81. Янкина Н. В., Ирешева О. А. Применение дидактических игр при работе с дошкольниками. Молодой ученый. 2015. № 20. С. 511–514.
82. Ярослав Н. С. Пізнавальні психічні процеси та пізнавальна діяльність особистості: навч.-метод. посіб. Ніжин: Вид-во Ніжинського держ. педагогічного ун-ту ім. Миколи Гоголя, 2004. 110 с.
83. Яцента Л. Ігрові форми навчання. Тернопіль: Астон, 2001. 64 с.

**Додаток А**

**Анкета для вихователів ГПД**

Шановні колеги! Просимо Вас заповнити пропоновану анкету.

В анкеті із наведених варіантів відповідей підкресліть ту (або кілька), яку ви вважаєте вірною. На запитання, до яких не запропоновано варіантів відповідей, дайте власну відповідь.

Спасибі.

**Визначення особистісного статусу**

1.1. Ваш вік?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1.2. Яку освіту маєте?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1.3. Ваше місце роботи, посада\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1.4. У якій групі ЗДО Ви працюєте?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1.5. Який педагогічний стаж маєте?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**І. Мотивація щодо використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів**

2.1. Чи вважаєте актуальною проблему активізації пізнавальної діяльності молодших школярів?

- так

- ні

- частково.

2.2. Чи важливим на Вашу думку є використання дидактичних ігор в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів?

- так

- ні

- частково.

2.3. Чи вважаєте Ви використання дидактичних ігор ефективним щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів?

- так

- ні

- частково

**ІІ. Обізнаність щодо особливостей використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів**

3.1. Продовжте вислів:

1. Пізнавальна діяльність це…..
2. Дидактична гра це…
3. До показників пізнавальної активності, властивої учням відносять……
4. Обов’язковою складовою дидактичних ігор є наявність…………..
5. Дидактичні ігри виконують наступні функції

3.2. Назвіть компоненти пізнавальної діяльності:

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

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

3.3. З яких етапів складається підготовка та проведення дидактичних ігор?

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

3.4. Назвіть види дидактичних ігор за формою організації.

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

**ІІІ. Практична діяльність вихователів з використання засобів народної педагогіки в процесі трудового виховання.**

4.1. Чи використовуєте ви на групі продовженого дня дидактичні ігри з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів?

- так

- ні

- частково

4.2. Які саме види дидактичних ігор ви використовуєте?

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

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

4.3. Що заважає Вам використовувати дидактичні ігри з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на групі продовженого дня?

**Додаток Б**

**Програма спостереження**

Мета спостереження – визначення особливостей використання педагогами дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Суб’єктом спостереження є експериментатор.

Об’єктом – освітній простір ГПД

Предмет спостереження - особливості організації процесу активізації пізнавальної діяльності.

Вид спостереження: цілеспрямоване, вибіркове, безпосереднє, систематичне, стандартизоване.

Форма фіксації результатів спостереження: протокол

Бланк фіксації результатів спостереження

|  |  |
| --- | --- |
| Урок | Частота використання дидактичних ігор |
| Читання |  |
| Я досліджую світ |  |
| Математика |  |
| Іноземна мова |  |
| Образотворче мистецтво |  |
| Музика |  |
| Фізкультура |  |
| Українська мова |  |
| ГПД |  |

**Додаток В**

**Програма спостереження**

Мета спостереження – діагностика пізнавальної активності молодших школярів.

Суб’єктом спостереження є експериментатор.

Об’єктом – навчально-виховний процес в початковій школі.

Предмет спостереження – сформованість пізнавальної активності молодших школярів.

Вид спостереження: цілеспрямоване, вибіркове, безпосереднє, систематичне, стандартизоване.

Форма фіксації результатів спостереження: протокол

***Бланк фіксації результатів спостереження***

|  |  |
| --- | --- |
| **Пізнавальна діяльність учнів** | Частота використання |
| тривалість і стійкість інтересу до розв'язку пізнавальних завдань |  |
| активність дитини на уроці |  |
| емоційне залучення дитини в діяльність, прояв позитивних емоцій у процесі діяльності |  |
| Наявність пізнавальних питань |  |
| ініціативність у пізнанні |  |
| поінформованість дитини в даній області |  |

**Додаток Г**

**ЕКСПЕРТНА ОЦІНКА**

**САМОСТІЙНОСТІ УЧНІВ (ЕОС)**

А.К. Осніцкій

Інструкція. «У кожному рядку, позначеною буквою “а”, “б” або “в”, необхідно вибрати по одній відповіді. Номер обраного варіанта відповіді обведіть кружком або позначте хрестиком».

**Прізвище \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Клас (група) \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Може виконати  учбово-теоретичні завдання: | **може**  **і прагне (високий рівень)** | **може,**  **але не прагне (середній рівень)** | **прагне,**  **але не може (середній рівень)** | **не прагне**  **і нe може**  **(низький рівень)** |
| 1. а) самостійно | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. б) за допомогою вчителя | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Може виконати учебно-  практичні завдання: | **може**  **і прагне** | **може,**  **але не прагне** | **прагне,**  **але не може** | **не прагне**  **і нe може** |
| 3. а) самостійно | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 4. б) за допомогою вчителя | 13 | 14 | 15 | 16 |
| Виконуючи доручення, віддає перевагу | | **завжди**  **(високий рівень)** | **іноді**  **середній рівень)** | **ніколи**  **(низький рівень)** |
| 5. а) обійтися без розпитів | | 17 | 18 | 19 |
| 6. б) питатися поради | | 20 | 21 | 22 |
| Його (її) інтереси зв'язані: | | **так** | **не відомо** | **немає** |
| 7. а) із цікавим предметом | | 23 | 24 | 25 |
| 8. б) із чимсь іншим | | 26 | 27 | 28 |
| Його (її) відрізняє бажання: | | **завжди** | **іноді** | **ніколи** |
| 9. а) приносити користь | | 29 | 30 | 31 |
| 10. б) вирізнитися | | 32 | 33 | 34 |
| 11. в) допомогти кому-небудь | | 35 | 36 | 37 |
| Схильний ( схильна): | | **усім** | **вибраним** | **нікому** |
| 12. а) до наслідування | | 38 | 39 | 40 |
| Схильний ( схильна): | | **з усіма** | **з вибраними** | **ні з ким** |
| 13. а) до суперництва | | 41 | 42 | 43 |
| 14. б) до співробітництва | | 44 | 45 | 46 |
| Оцінюю прагнення: | | **високо** | **середньо** | **низько** |
| 15. а) домагатися успіху | | 47 | 48 | 49 |
| 16. б) уникати невдач | | 50 | 51 | 52 |
| 17. в) хоча б зрівноважити успіхи й невдачі | | 53 | 54 | 55 |
| Активність спрямована: | | **найбільше** | **у середньому** | **найменше** |
| 18. а) на себе | | 56 | 57 | 58 |
| 19. б) на справу | | 59 | 60 | 61 |
| 20. в) на взаємодію | | 62 | 63 | 64 |
| Цього року просунувся (просунулася): | | **значно** | **середньо** | **майже ні** |
| 21. а) у придбанні вмінь | | 65 | 66 | 67 |

Примітка. Експертну оцінку краще проводити для всього класу по черзі по кожному з перерахованих у таблиці якостей, де перший стовпець - прізвища оцінюваних учнів, а в наступні стовпці (пронумеровані від 1 до 21) вноситься експертна оцінка по кожному пронумерованому рядкові опитувача ЕОС.

Висловлення опитувача ЕОС, що співвідноситься з показниками самостійності учнів:

|  |  |
| --- | --- |
| **№ висловлень** | **Характеристики суб'єктного досвіду учнів** |
| 1–4, 9–12, 17–19 | можливості й прагнення учня виконати завдання без сторонньої допомоги |
| 5–8, 13–16, 20–22 | можливості й прагнення, пов'язані з виконанням завдань у взаємодії з дорослими |
| 23–34 | інтереси й прагнення, пов'язані з активною поведінкою учнів |
| 35–46 | схильності, що виявляються в діях учня |
| 47–55 | відношення учня до успіхів і невдачам |
| 56–64 | соціальна спрямованість учнів |
| 65–67 | уявлення про власне просування в набутті вмінь |

**Додаток Д**

**МЕТОДИКА “БЕСІДА ПРО ШКОЛУ” (Т.А. НЄЖНОВА)**

**Мета**: дослідження внутрішньої позиції школяра і виявлення бажання дитини йти до школи, орієнтація на шкільно-навчальну діяльність.

**Матеріал:** перелік питань, ручка.

**Процедура проведення**

Бесіда проводиться індивідуально. В ході обстеження дитині задаються питання, відповіді на які дозволяють виявити один з трьох типів орієнтації у відношенні школи і навчання. Переважна орієнтація на зміст навчальної діяльності свідчить про наявність у дитини внутрішньої позиції школяра.

**Варіанти відповідей та їх оцінка**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Запитання бесіди** | **Варіанти відповідей** | **бали** |
| 1. Чи хочеш ти йти до школи? | А – дуже хочу  Б – так собі, не знаю  В – не хочу | 2  1  0 |
| 2. Чому ти хочеш іти до школи? | А – інтерес до навчання, занять, хочу навчитись читати, писати, стати грамотним, розумним, багато знати, довідатись про нове  Б – інтерес до зовнішньої шкільної атрибутики: нова форма, книги, портфель  В – позашкільні інтереси: у садку набридло, у школі не сплять, там весело, усі діти ідуть до школи | 2      1    0 |
| 3. Чи готуєшся ти до школи? Як ти готуєшся (тебе готують) до школи? | А – освоєння деяких навичок читання, письма, лічби: з мамою вчили літери, лічили, розв’язували задачки  Б – придбання форми, шкільного приладдя  В – заняття, що не стосуються школи | 2    1  0 |
| 4. Чи подобається тобі в школі? Що тобі подобається (не подобається)? Найбільше? (Попередньо в дитини запитати, чи була вона у школі). | А – уроки, шкільні заняття, що не мають аналогів у дошкільному житті дитини  Б – позашкільні заняття та інші, не пов’язані з навчанням, моменти: перерва, заняття в позаурочний час, особистість учителя, зовнішній вигляд школи, оформлення класу  В – уроки художньо-фізкультурного циклу, знайомі і близькі дитині в дошкільному дитинстві | 2    1       0 |
| 5. Якби тобі не треба було ходити до школи й у дитячий садок, чим би ти займався вдома, як би проводив свій день? | А – заняття навчального типу: писав би літери, читав  Б – дошкільні заняття: малювання, конструювання  В – заняття, що не мають відношення до школи: ігри, допомога по господарству, догляд за тваринами | 2    1    0 |

**Інтерпретація результатів**

**Високий рівень** – **10-9 балів** – говорить про навчальну орієнтацію дитини та позитивне ставлення до школи (внутрішня позиція школяра достатньо сформована);

**Середній рівень – 8-5 балів** – свідчать про інтерес дитини переважно до зовнішньої атрибутики шкільного життя (початкова стадія формування внутрішньої позиції школяра);

**Низький рівень – 4-0 балів** – дитина не проявляє інтересу до школи (внутрішня позиція школяра не сформована).

**Додаток Е**

**Навчально-ігрові заняття з першокласниками в групі продовженого дня**

***Березень***

**Заняття №1**

1. ***Навчально-ігрове заняття.***

***Дидактична гра: «Чарівні клітини»***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***м*** | ***а*** | ***м*** | ***а*** |  | |
| ***а*** | ***н*** | ***а*** | ***н*** | ***а*** | ***с*** |
| ***м*** | ***а*** | ***м*** | ***а*** |  | |
| ***а*** | ***н*** | ***а*** | ***н*** | ***а*** | ***с*** |
|  | ***а*** |  | ***а*** |  | |
| ***с*** | ***с*** |

Встав у ці клітки букви *м, а, м, а, а, н, а, н, а, с, м, а, м, а, а, н, а, н, а, с, а, с, а, с,* щоб вийшло в ширину по два слова *мама* і по два слова *ананас*, стільки ж слів повинно вийти і в довжину.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***п*** | ***о*** | ***с*** | ***у*** | ***д*** |
| ***о*** | ***д*** | ***у*** | ***д*** |  |
| ***с*** | ***у*** | ***м*** | ***а*** |
| ***у*** | ***д*** | ***а*** | ***р*** |
| ***д*** |  | | |

Встав у ці клітки букви *п, о, с, у, д, о, д, у, д, с, у, м, а, у, д, а, р, д,* щоб вийшли слова *посуд, одуд, сума, удар.*

***Дидактична гра: «Із двох слів одне»***

Поєднай слова лівої і правої колонок так, щоб з них утворилося одне слово.

|  |  |
| --- | --- |
| Жар | Фільм |
| Кіно | Вік |
| Паса | Сир |
| Бук | Нота |
| Чоло | Птиця |
| Жито | Мир |
| Дон | Жир |
| Банк | Лан |
| Всюди | Дуга |
| Сто | Бас |
| Бак | Хід |
| Рай | Ніжка |
| Три | Роль |
| План | Ніг |
| Па | Шет |
| Кома | Лиця |
| Світ | Рик |
| Бук | Пан |
| Авто | Блок |
| Книго | Пілот |
| Мото | Люб |
| Тюль | Вар |

1. ***Математика.***

***Дидактична гра: «Заскли віконечко»***

На дошці намальований будинок із віконцями, у яких записані приклади з пропущеними цифрами. На даху будинку записане число – відповідь до цих прикладів. Учні мають записати пропущені цифри.

***Добери «Весняні» слова***

Перед дітьми – вже знайома їм картина І. Левітана «Весна. Велика вода».

**Вихователь:**

* + Які слова можна утворити від слова *весла? (Весняний, веснянка, весняночка, веснонька, веснівка, весніти).*
  + Про що можна сказати *весняний! (Струмочок, дощ, день, промінчик).*
  + Про що можна сказати *весняна? (Вода, травичка, річка, проталинка).*
  + Про що ми скажемо *весняне? (Небо, сонце, тепло, повітря).*

**Заняття №2**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

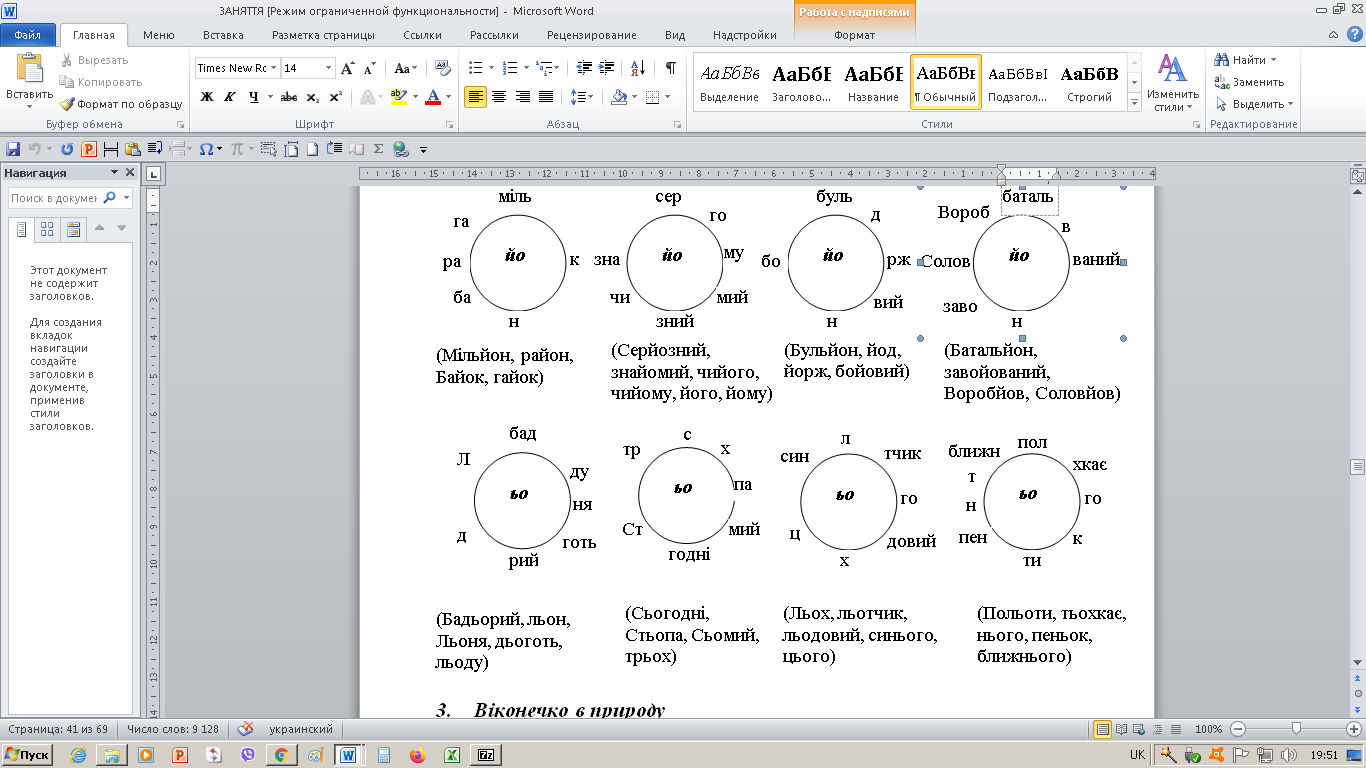
***Дидактична гра: «Спіймай слово з м’яким знаком»***

Учитель називає слова. Учні оплеском у долоні ловлять слова з ***Ь***.

1. ***Математичні сходинки.***

***Дидактична гра: «Чарівні кола»***

Учитель роздає учням аркуші паперу, на яких накреслено коло з ***йо*** чи ***ьо*** у середині, а навколо – частини слів і букв.



1. ***Віконечко в природу***

***«Скажіть про погоду по-різному»***

Дібрати до запропонованих висловів протилежні за змістом:

* + несамовитий вітер – легенький вітерець;
  + бліде сонце –...
  + сіре небо –...
  + дрібний дощик –...
  + невеличкі хмаринки –…

1. ***Весела перерва*** *(робота з карткою «Загадкові фотографії»)*

**Заняття №3**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Впиши букви, щоб вийшли слова з м’яким знаком»***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***т*** | ***ю*** |  |  |  | ***ь*** |  |
| ***в*** | ***е*** |  |  |  |  | ***ь*** |
| ***л*** | ***о*** |  |  |  | ***ь*** |  |
| ***к*** | ***а*** |  |  |  | ***ь*** |
| ***д*** | ***ж*** |  |  |  | ***ь*** |
| ***п*** | ***і*** |  |  |  | ***ь*** |

Встав букви, щоб у першому і другому рядках вийшли назви диких тварин, у третьому і четвертому – назви риб, у п’ятому – назва комахи, у шостому – назва свійського птаха *(тюлень, ведмідь, лосось, карась, джміль, півень).*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***т*** |  | ***л*** | ***ь*** |  | ***а*** |
| ***к*** |  | ***л*** | ***ь*** |  | ***а*** |
| ***в*** |  | ***л*** | ***ь*** |  | ***а*** |
| ***п*** |  | ***л*** | ***ь*** |  | ***а*** |
| ***л*** |  | ***л*** | ***ь*** |  | ***а*** |
| ***к*** |  | ***л*** | ***ь*** |  | ***а*** |

Встав букви, щоб у першому і другому рядках вийшли назви риб, у третьому і четвертому – назви дерев, у п’ятому – назва іграшки, у шостому – назва великого круглого предмета *(тюлька, кілька, вільха, пальма, лялька, кулька).*

***Дидактична гра: «Переклади слова»***

Між цими буквами зашифровані українські слова, які можна легко прочитати, якщо знайдеш таємний ключ.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Q | М | S | R | И | V | W | Л | U | F | О | S | D | R |  | |
| N | L | К | R | Q | Н | S | N | И | V | R | Г | S | V | А | N |
| W | S | Д | R | N | О | F | V | Р | U | О | L | Г | W | S | А |

***Кросворд: «Природознавець»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***1*** |  |
|  |  | | | | | | | | ***2*** |
| ***3*** |  |  | ***4*** |  | | | | | | |  |
|  |  |  |  |
|  | ***5*** |  |  |  |  |  | ***6*** |  |  |
|  |  | | | | |  | *Вовк.*  *Тигр*  *Звір*  *Равлик.*  *Ветеринар.*  *Нору.*  *Кенгуру.*  *Ему.*  *Ріг.* | |
|  |  |
| ***7*** | ***8*** |  |  |  | ***9*** |  |
|  | | |  |  | | |  |
|  |  |

1. Санітар лісу.
2. Заступник царя лісу – лева.
3. Хижа тварина.
4. Річкова черепашка.
5. Лікар який лікує тварин.
6. Мишка від кішки втікає у …
7. Знаменита тварина Австралії.
8. Вид страусів.
9. Зброя носорога.

**Заняття №4**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Спіймай апостроф»***

Учитель називає слова. Учні оплеском у долоні ловлять слова з апострофом. Для гри можна використати такі слова:

Б’ють, шиють, буряк, бур’ян, м’ята, тьмяний, тім’я, в’ю, п’ять, рум’яний, свято, в’язка, ваза, сім’я, сімка, солов’ї, солома, в’язи, вазон, подвір’я, крякати, в’янути, ранок, п’ю, дев’ять, матір’ю.

1. ***Математика***

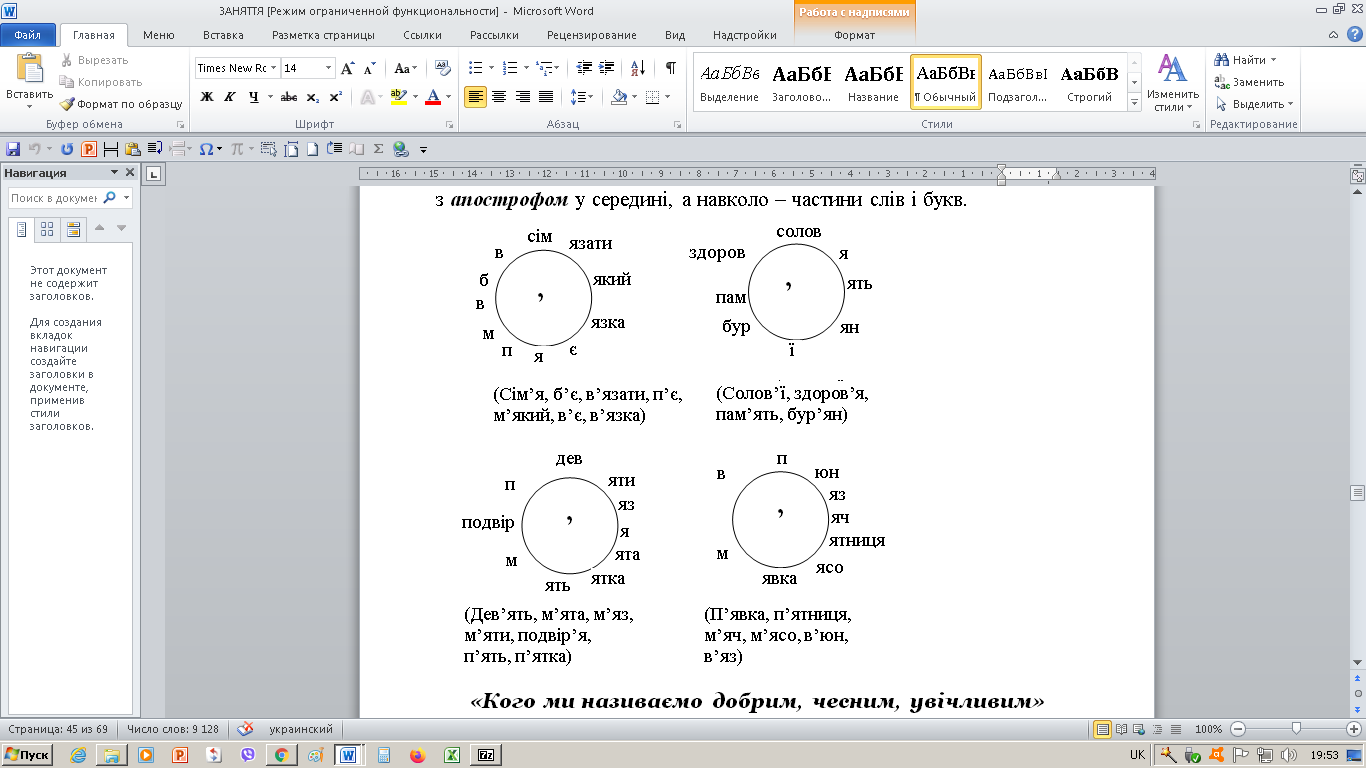
***Дидактична гра:*** ***«Сидячи за столом»***

Перед дітьми на партах лежать геометричні фігури. Вихователь пропонує дітям назвати їх і дає завдання:

* + Відкладіть усі круги. Якого вони розміру й кольору.
  + Відкладіть зелені фігури. Якої вони форми? Скільки їх?
  + Відкладіть чотирикутники. Назвіть їх по-іншому. Скажіть скільки тут різних чотирикутників?
  + Відкладіть усі фігури, крім трикутників. Якої вони форми?
  + Відкладіть жовті маленькі фігури. Якої вони форми?

***Дидактична гра: «Чарівні кола»***

Учитель роздає учням аркуші паперу, на яких накреслено коло з ***апострофом*** у середині, а навколо – частини слів і букв.



***«Кого ми називаємо добрим, чесним, увічливим»***

Вихователеві із дітьми необхідно обговорити людські якості! Спільно з ними слід сформувати правила того, як розвинути в собі ці якості.

* 1. Доброта. *Правила доброти*
     + Допомагати слабким, маленьким, хворим, старим, а такої тим, хто потрапив у біду.
     + Пробачати помилки іншим.
     + Не бути жадібним.
     + Не заздрити.
     + Жаліти інших.
  2. Чесність. *Правила чесності*
     + Сказав – зроби!
     + Не впевнений – не обіцяй!
     + Помилився – визнай!
     + Забув – переспроси!
     + Говори те, що думаєш!
     + Не можеш сказати правду – поясни, чому!
     + Не розголошуй чужу таємницю тощо.

**Заняття №5**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Алфавітний ланцюжок»***

Гра проводиться по рядах. Перший учень називає першу букву в алфавіті, другий – другу, третій – третю і т. д.

Виграє той ряд, в якому учні не будуть помилятися. Ця гра може мати й такий варіант. Викликані учні повинні називати за алфавітом слова, які означають назви тварин і рослин. Наприклад: тварини – акула, бобер, баран, беркут, ведмідь, ворона, голуб, деркач, дятел, жирафа, журавель, зебра, зозуля, ішак, індик, їжак, йорж, кенгуру, канарейка, лев, лин, мавпа, муха, носоріг, осел, одуд, перепел, рись, рак, соловейко, тигр, тріска, удав, устриця, фазан, ховрах, хрущ, цап, цвіркун, чиж, черв’як, шимпанзе, щука, щур; рослини – абрикос, айстри, береза, бузок, верба, волошки, гречка, горіх, дуб, деревій, жасмин, кактус, капуста, лимон, малина, м’ята, настурція, нарцис, огірок, овес, петунія, полин, реп’ях, ромашка, смородина, соняшник, тополя, туя, фіалка, фікус, хвоя, хрін, цибуля, чай, часник, шавлія, щавель, яблуня, ячмінь.

Якщо на якусь букву учні не придумають відповідного слова, то треба назвати лише букву.

Виграє той, хто жодного разу не помилиться.

1. ***Математичні сходинки.***

***Дидактична гра:*** ***«Живий тиждень»***

Діти об’єднуються в команди по 7 чоловік. У кожної команди є своя парта, на якій лежать картки з цифрами зображенням донизу. Комплект карток на парті певного кольору.

Діти пересуваються по класу, за сигналом біжать до своїх парт, беруть по одній картці й шикуються в належному порядку відповідно до цифр у своїй команді.

***Дидактична гра: «Слово у словах»***

Знайди спільне для всіх слово

До⁫⁫ка

Школ⁫⁫ка

⁫⁫ус

Камен⁫⁫

⁫⁫мо

Стол⁫⁫

Кав’⁫⁫ня

Ммал⁫⁫

Бо⁫⁫ин

⁫⁫марок

⁫⁫лик

Скл⁫⁫

1. ***Ігри на розвиток мислення.***

***Дидактична гра: «Що плаває, що тоне?»***

**Мета:** розвивати допитливість, спостережливість, логічне мислення.

Обладнання: предмети з металу та дерева – лінійка, ложки, олівці, цвяхи, інші речі із цих матеріалів.

ХІД ГРИ

Вихователь розкладає предмети в різному порядку та пропонує дитині вгадати, що з них потоне, а що – попливе. Свої припущення дитина перевіряє, кидаючи предмети в таз із водою. Речі, що плавають, дитина складає в одне місце; ті, що тонуть, – в інше. Коли всі предмети будуть перевірені, дитина зрозуміє, що плавають дерев’яні речі, а тонуть – металеві. Якщо їй це не вдається, дорослий повинен наштовхнути її на правильний висновок.

***Квітень***

**Заняття №1**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Хто? Що?*** *(Назви предмети)****»***

У дітей є різноколірні картки з питаннями: хто? що? Учитель називає слова: *учень, пенал, крейда, учителька, перо, жовтеня, ручка, зошит, піонер, дошка, парта, підручник, школяр, учитель, зірка.* Учні картками показують, яке питання треба поставити до названого слова.

Виграє той, хто найменше матиме помилок.

***Дидактична гра: «Назви одним словом***

**Мета:** продовжувати вчити дітей узагальнювати предмети, уживати слова-узагальнення.

ХІД ГРИ

Вихователь називає дітям три слова, що стосуються однієї групи, а дитина повинна назвати їх одним поняттям-узагальненням. Дуже часто такі поняття складаються з двох слів, і чим точнішою є відповідь, тим краще.

***Наприклад:***

* + - Молоко, каша, котлета – ... *(їжа);*
    - компот, сік, чай – ... *(напої);*
    - молоток, пила, рубанок – ... *(столярні інструменти);*
    - скрипка, сопілка, рояль – ... *(музичні інструменти);*
    - дзиґа, лялька, башточка – ... *(іграшки);*
    - орел, коршун, сокіл – ... *(хижі птахи);*
    - сосна, кедр, ялина – ... *(хвойні дерева);*
    - телевізор, міксер, праска – ... *(побутові прилади);*
    - жовтий, зелений, червоний – ... *(кольори);*
    - Захід, Схід, Південь – ... *(сторони світу);*
    - Україна, Польща, Америка – ... *(країни);*
    - персик, абрикос, апельсин – ... *(фрукти).*

Гру можна ускладнити, якщо перед тим, як назвати слово-узагальнення, дитина повинна додати нове до названих слів, що стосуються цієї групи.

1. ***Математичні сходинки***

***Дидактична вправа:*** ***«Назви число»***

Кидаючи м’яч, вихователь називає число і просить збільшити його (або зменшити) на одиницю. Той хто відповідає правильно кидає м’яч іншому гравцеві, вимовляючи будь-яке число і прохає зменшити (або збільшити) його на 1.

Ускладнення: Ведучий просить назвати попередні і наступні числа.

***Дидактична гра: «Яке слово найбільш підходить?»***

**Мета:** розвивати швидкість мислення.

ХІД ГРИ

Запропонувати дитині закінчити вираз, обравши правильний варіант відповіді з перелічених.

* 1. Зимовий місяць ... *(вересень, липень, лютий, березень).*
  2. Рік складається з ... *(34 місяців, 3 місяців, 7 місяців, 12 місяців).*
  3. У дерева завжди є ... *(листя, квіти, плоди, корінь).*
  4. У річці завжди є ... *(вода, риба, водорості, береги).*
  5. Батько старший за свого сина ... *(часто, завжди, ніколи, іноді).* За кожну правильну відповідь – 1 бал.

**Заняття №2**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Який?, Яка? Яке? Які?*** *(Назви ознак)****»***

У дітей є різноколірні картки з питаннями: який? яка? яке? які? Учитель називає слова, що означають назви предметів і назви ознак. Учні повинні показати картками лише ті слова, що означають назви ознак.

Слова для гри:

зелений, біла, будинок, сірий, смачне, слюсар, золоте, золото, червоний, яблуко, синя, сине, синій, злий, добрий.

Виграє той, хто найменше матиме помилок.

***Дидактична гра: «Спільний склад»***

Знайди спільний склад – і все піде на лад: ти зможеш скласти ці слова.

Пол … ина

Рак … ина

Див … иха

Низ … ина

Яр … ина.

Реч … ина

Пуп … ина

Сир … ина

Пр. … ина

***Кросворд: «Котик»***

1

2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  | 3 |  | 4 |  | 5 |  | 6 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. Улюблена жива страва кота.
2. Миша.
3. Кіт.
4. Сало.
5. Риба.
6. Рись.
7. Вуса.
8. Хвіст.
9. Хто спершу їсть, а потім вмивається?
10. Що бачить кіт, коли спить?
11. Котяча їжа, яка плаває у воді.
12. Дика кішка.
13. За допомогою чого кіт полює на мишей?
14. Гордість кота.

**Заняття №3**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Який?, Яка? Яке? Які?*** *(Назви ознак)****»***

У дітей є різноколірні картки з питаннями: що робить? що роблять? що робив? що зробив? Учитель називає слова, що означають назви предметів і назви дій. Учні показують картками лише ті слова, що означають назви дій.

Слова для гри:

*малює*, *співає*, співак, *грають*, *написала*, лист, *пишуть*, *намалював*, маляр, *пофарбували*, *скосили*, *посіяли*, сіяч, *бігає*, *вчить*.

***Дидактична гра: «Крути слова ці так і сяк – вони не зміняться ніяк»***

Якщо ти правильно поставиш букви у клітинки, то складеш слова, що однаково читаються вперед і назад.

О ⁫ О

Р ⁫⁫⁫ Р

М ⁫⁫⁫ М

Н ⁫⁫⁫ Н

К ⁫⁫⁫ К

Д ⁫ Д

П ⁫ П

А ⁫ А

Р ⁫ Р

А ⁫ А

Б ⁫ Б

К ⁫ К

*(Око, ада, біб, кок, дід, пуп, Алла, ротор, радар, мадам, наган, корок).*

***Дидактична гра: «Яке слово зайве?»***

**Мета:** розвивати вміння класифікувати.

ХІД ГРИ

Вихователь повідомляє дітям, що вони читатимуть ряди слів, у кожному з яких є зайве слово. Його потрібно знайти, назвати і пояснити, чому воно зайве.

1. Тюльпан, лілія, квасоля, ромашка.
2. Річка, озеро, море, міст.
3. Лялька, скакалка, земля, м’яч.
4. Стіл, килим, крісло, ліжко.
5. Аґрус, тополя, береза, липа,
6. Курка, орел, індик, півень.
7. Круг, квадрат, трикутник, ромб.
8. Саша, Коля, Петров, Юра.
9. Веселий, швидкий, смачний, сумний.
10. Березень, листопад, квітень, гривень.

За правильно знайдене зайве слово дитина отримує 1 бал, за правильне пояснення – ще 1 бал.

**Заняття №4**

1. ***Навчання грамоти.***

***Дидактична гра: «З кожного слова – буква»***

Щоб утворити нове слово, слід узяти з першого слова першу літеру, з другого – другу, з третього – третю і так далі.

***РАКЕТА*** – ***Р***иба, р***А***к, ма***К***арони, пол***Е***, сала***Т***, пір’їн***А***.

Слива, птах, порт, цибуля, коромисло, малюнок, чоловік.

⁫⁫⁫⁫⁫⁫⁫

Білка, замок, танок, сарделька, райдуга, ліхтар, колиска.

⁫⁫⁫⁫⁫⁫⁫

Річка, соловей, мама, горішок, голубка, бавовна.

⁫⁫⁫⁫⁫⁫

Дятел, жнива, стіна, крупа, гастроном, молоко.

⁫⁫⁫⁫⁫⁫

Вітер, червень, дорога, горб, слава.

⁫⁫⁫⁫⁫

Блискавка, град, правда, квітка.

⁫⁫⁫⁫

Шия, скло, слово, масло, ручка.

⁫⁫⁫⁫⁫

Парк, сіно, ліс, рідня, лілія.

⁫⁫⁫⁫⁫

Метро, дощ, сова, гора.

⁫⁫⁫⁫

*(Струмок, бандура, ромашка, Дніпро, верба, брат, школа, пісня, мова).*

***Дидактична гра: «Математична загадка»***

Прочитати приховане слово можна за допомогою двох математичних дій: додавання й віднімання. Перша буква залишається незмінною. До неї ми додаємо букви, а ті, що віднімаємо, – викреслюємо.

К – З + О – Т – П + Л –Я + И + С – Ж + К – Г + А

Ж – Д – Ю + У – В +Р + А –Х +В – Є +Е – Ц + Л – Ї + Ь

Л – Ю + І – Й – Ф + Т – Н + О

*(Колиска, журавель, літо).*

1. ***Віконечко в природу***

***Дидактична гра: «Запитання – відповідь»***

***«Четвертий зайвий»***

Березень, квітень, січень, травень

Ведмежа, лисеня, телятко, білченя.

Снігопад, бурулька, дощик, вітер.

**Заняття №5**

1. ***Навчання грамоти.***

***Дидактична гра: «Хитромудра математика»***

Якщо до одного додати один – скільки буде? Ось ти й помилився! Не два, а – один. Таке трапляється лише в хитромудрій математиці або ж у математичній граматиці. Спробуй до одного слова додати друге, щоб утворилося нове слово. Для цього букви можна переставляти як завгодно.

*Приклад:*

**літо + вир = вітрило**

* + віник + сад = доглядач саду;
  + пачка + лом = скляне пристосування для освітлення;
  + сова + бут = пасажирський транспорт;
  + рак + торт = сільськогосподарська машина;
  + сак + воля = городній овоч;
  + тон + риба = родичка сумки;
  + сила + кок = ліжко для немовляти.

*(Садівник, лампочка, автобус, трактор, квасоля, торбина, колиска).*

***Шаради***

її біля моря зустрінеш:

красиву, крилату, стрімку.

Коли ж в слові наголос зміниш,

Поп’єш запашного...

*(ча'йку – чайку')*

Ця чорна пташка нам усім відома,

вона завжди кружляє біля дому.

А от його побачу за умови,

коли зміню я наголос у слові.

*(воро'на - во'рона)*

Якщо є ***С*** у цьому слові –

Виходить дерево фруктове.

Як тільки ***З*** замінить букву

Тоді на землю піде дощ з небес.

*(****С****лива –* **З***лива)*

*Її* з буквою ***Р*** ти знайдеш навесні.

Покриває вона наші ріки навкруг.

Ну а з буквою ***Н*** і тобі, і мені

Буде завжди в житті і учитель, і друг.

*(к****Р****ига – к****Н****ига)*

1. ***Віконечко в природу***

***Дидактична гра: «Природа нас годує й напуває»***

Вихователь називає продукти харчування, а діти – готові страви.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Продукти харчування, які дала нам природа*** | ***Що ми з них готуємо*** |
| Хліб (зерно).  Овочі.  Молоко.  М’ясо.  Риба.  Ягоди, фрукти. | * + Рибні страви (рибна юшка, форшмак, риба копчена, риба смажена, фарширована).   + Борщ, суп, салат.   + Хліб, каша, пиріжки.   + Сир, сметана, твердий сир.   + Ковбаси, окіст, м’ясний рулет, шинка.   + Варення, компоти.   + М’ясні страви (шашлик, котлета, біф-штекс, відбивна, тюфтельки, гуляш). |

**Додай словечко**

Дозрівай, зерно пшениці,

Ми спечемо... *(паляниці).*

Для дітей і для батьків

Напечемо... *(калачів).*

Для маленької публіки

Зв’яжемо в’язку... *(бубликів)*

Усім до душі

Будуть наші... *(книші).*

Наберемо зерен вволю

На пшеничному ми …*(полі).*

Н. Григорєєва

***Травень***

**Заняття №1**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Математична граматика»***

Це дуже проста математика. Але віднімати й додавати потрібно не числа й цифри, а букви й склади. В результаті цих дій одержите знайоме слово.

*Наприклад:* ПОРТ + РЕТ = ПОРТРЕТ

ЗОЛОТО – ЛОТО + ШИТ =

ЛІНІЙ + КА – ЙКА + Я =

КНОП + КА – ОПКА + ИГА =

ПАР + КАН – КАН +ТА =

ВЧИНОК – НОК + ТЕЛЬ =

РУ + КАВ – КАВ + ЧКА =

СЛО + ВО – О + НИК =

ШКО + ДА – ДА + ЛА =

МАКА + Р – АР +СИМ =

*(Зошит, лінія, парта, вчитель, книга, ручка, словник, школа, Максим).*

***Дидактична гра: «Перетвори слова»***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| м | а | с | л | о |
|  |  |  |  |  |

*Перетвори:*

МАСЛО на будівельний

матеріал

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| д | р | о | в | а |
|  |  |  |  |  |

ДРОВА на поняття краси

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| д | в | е | р | і |
|  |  |  |  |  |

ДВЕРІ на прізвище геніального

Італійського композитора

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| к | р | у | ч | а |
|  |  |  |  |  |

КРУЧА на деталь у дверях

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| в | о | л | о | с |
|  |  |  |  |  |

ВОЛОС на те, з чого

Складається речення

*(Смола, врода, Верді, ручка, слово).*

1. ***Віконечко в природу***

***Дидактична гра: «Що ми знаємо про травень»***

Відгадайте, що відбудеться в травні?

* + Чутно перший грім.
  + Зацвітуть перші кульбаби, вилетять перші хрущі, ворони й горобці почнуть носити їжу своїм пташенятам і задзвенить перша пісня солов’я.
  + Зацвітуть клен, аґрус, чорниця, суниці, черемха.
  + Почнуть літати над будинками, городами стрижі.
  + З’являться перші метелики-капустянки.
  + Шпаки почнуть носити їжу пташенятам.
  + Розквітнуть бузок, жовта акація, яблуні; зацвітуть кмин, ясен, бузина, конвалії; зазеленіє липа.
  + Вилетять із гнізд малюки-горобенята.
  + У селах люди почнуть сіяти огірки, кавуни, дині, гарбузи.
  + Голівки кульбабок вкриються білим пушком; зацвіте кінський каштан.
  + У лузі чутно хрипкий, скрипучий голос деркача: «Крек-крек!» а в полях – подькання перепела: «Подь-полоть, подь-полоть!».
  + Чому травень часто називають «травень-цвітень»?
  + Ознайомтеся з прикметами травня.
  + Травнева травичка голодного годує.
  + Дощ у травні хліб піднімає.
  + Вивчіть напам’ять вірш.

**Заняття №2**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Антоніми»***

З поданих слів склади пари.

*Приклад:* БІЛИЙ – ЧОРНИЙ

ХВОРИЙ – ЗДОРОВИЙ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ДУЖИЙ | СУМНИЙ | М’ЯКИЙ |
| ТВЕРДИЙ | ДОВГИЙ | НИЗЬКИЙ |
| ГАРЯЧИЙ | ДОРОСЛИЙ | ВУЗЬКИЙ |
| ВИСОКИЙ | СОЛОДКИЙ | ВЕСЕЛИЙ |
| ШИРОКИЙ | ЛІВИЙ | СКЛАДНИЙ |
| ПРАВИЙ | ХУДИЙ | СИТИЙ |
| ПОВІЛЬНИЙ | ДИТЯЧИЙ | ХОЛОДНИЙ |
| ПРОСТИЙ | ГІРКИЙ | КОРОТКИЙ |
| ГОЛОДНИЙ | СЛАБКИЙ |  |
| ТОВСТИЙ | ШВИДКИЙ |  |

***«Магічний кросворд»***

Після розв’язання кросворда одержиш слова, які однаково читаються згори донизу і зліва направо.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  | |
| 4. |  |  |  |  | | |
| 5. |  |  |  |
| 6. |  |

1. Назва птаха, у якого лисиця виманила сир.
2. Дерево з тремтливим листям.
3. Загальна назва карася, щуки, коропа, сома…
4. Ворон ворону…не виклює.
5. «…тобі, небоже, що мені негоже».
6. Перша буква в абетці.

*(1 – ворона, 2 – осика, 3 – риба, 4 – ока, 5 – на, 6 – А).*

***Кросворд «Робот»***

*По вертикалі:*

1. Що оживлює героїв книжок на екрані?

2. Що ми маємо спільного з пилкою?

3. Високе почуття.

4. Антонім до слова «вхід».

6. Співочий колектив.

9. Те, з чого складається речення.

11. Попередник вогню.

12. Умовний період історії.

14. Сильний вітер.

15. Атмосферні опади.

*По горизонталі:*

3. Як зветься «конячка», яка тягне потяг?

5. Дикий бик.

7. Заглибина в долині.

8. Двоколісний транспорт.

10. Передача звукової інформації через ефір або проводами.

13. Фрукт.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | **1** |  | | | | | | | | **2** |
|  |  |
|  |  |
|  | | **3** | |  |  |  |  | | | |  |  |  | **4** |  | |
|  | |  | **5** |  |  | **6** | |  | **7** |  |  |  |
|  |  |  | |  | |  | |  | | | |  |
|  | |  | |  |
| **8** | |  |  |  | **9** | | | |  |  |  |  |
|  | | | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | | | |
|  | | | |
| **10** |  | |  | **11** |  |  |  | | | |  |  | **12** |  |  |  |
|  | | | |  |  | | | | | | | |  |  | | |
|  |  |
|  |  |
| **13** | **14** |  |  | |  | |  | **15** |  |
|  |  |  | | | | | |  |  |
|  |  |
|  |  |

*(По вертикалі: 1 – кіно, 2 – зуби, 3 – любов, 4 – вихід, 6 – хор, 9 – слово, 11 – іскра, 12 – епоха, 14 – буря, 15 – сніг.*

*По горизонталі: 3 – локомотив, 5 – як, 7 – яр, 8 – велосипед, 10 – радіомовлення, 13 – абрикос).*

**Заняття №3**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Сім днів»***

Знайди в цих словах назви днів тижня

ЦЯП’ЯТИН

ДІЛОКЕНОП

АДРЕСЕ

РОКОВІВТ

ТАСУБО

ВЕРЧЕТ

ІЛЯНЕД

***Дидактична гра: «Приховані імена»***

У цих словах заховані імена. Знайди їх.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ФІЛОСОФІЯ | СПІВАНОЧКИ | ТОПОЛЯ |
| КРАЯНИ | ВІРАЖ | ТИТАН |
| МІШУРА | ПРОГАЛИНА | РОСАВА |
| РОЗЛУКА | ВАЛЯНЦІ | ВЕСІЛЛЯ |
| МАКСИМУМ | ПОЛЕГКІСТЬ | МАДАМ |
| ГАЛЯВИНА | ДОЛЯ | ПІРАТ |
| ГЛУХОМАНЬ | ЛЕВАДА | ЛАВАНДА |
| МАНДОЛІНА | ШИНЕЛЯ | МАГНАТ |
| РОМАНТИКА | РАБОВЛАСНИК | ШЕВЕЛЮРА |
| ЛІВАН | СОСЮРА | КАВАЛЕРІЯ |

***Дидактична гра: «Сміхота»***

Слова, як і діти, люблять жартувати. З того виходить сміхота. Жарти жартами, але слова мусять стати на свої місця.

КІШКА вивела курчат,

КВОЧКА миє кошенят.

ПЕСИК їсть пахуче сіно,

КОНИК гавка на людину.

ЩУКА під кущем живе,

ЗАЄЦЬ річкою пливе.

ДОЩИК грає на сопілці,

ХЛОПЧИК миє шубку білці.

ГРУША йде до магазину,

ТАНЯ впала у корзину.

По дорозі ЦАП повзе,

Капустину ЖУК гризе.

ВУЖ літає угорі,

ШПАК ночує у норі.

Доки я хвоста чесав,

то КІТ вірша написав.

**Заняття №4**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Твої улюблені казки»***

Ці запитання стосуються твоїх улюблених казок. Із трьох наведених відповідей відбери правильну.

* 1. Хто звався Сірком в однойменній казці:

ВОВК, СОБАКА ЧИ ГОСПОДАР?

* 1. Яка інша кличка у лисички та вовчика у відомій українській  
     казці?

а) ЛИСИЧКА: КУРОКРАДКА, ВЕРТИХВІСТКА, СЕСТРИЧКА.

б)ВОВЧИК: СІРЯК, ПАНІБРАТ, ЗЛЮКА.

* 1. Хто був паном Коцьким:

ВОВК, ВЕДМІДЬ, ЗАЄЦЬ, КІТ?

* 1. Хто звільнив заячу хатку від пораненої кози у казці «Коза у заячій хаті»:

ШЕРШНІ, ЛИСИЧКА, ВЕДМІДЬ?

* 1. Хто у казці «Котик і півник» тричі викрадає півника:

КОТИК, ЛИСИЧКА, КАБАН, ВОВК?

* 1. Хто мав ім’я Ох в однойменній казці:

СИН, БАТЬКО, ЛІСОВИЙ ЦАР?

* 1. За допомогою якого інструмента маленький королевич визволив вовка у казці «Залізний вовк»:

ЛОПАТИ, КЛЮЧА, ПАЛИЧКИ?

* 1. Якою зброєю бився зі змієм Гориничем Кирило Кожум’яка:

ЛУКОМ, БУЛАВОЮ, МЕЧЕМ?

* 1. Який саме овоч з’їла жінка, після чого у неї народився син Котигорошко:

МОРКВИНУ, ОГІРОК, ГОРОШИНУ?

* 1. Що розтопило дівчину Сніжницю в однойменній казці:

ВОГОНЬ, СОНЦЕ, ДОЩ?

* 1. На якому дереві переховувався від зміїв Телесик:

НА ДУБІ, ЯВОРІ, ЯСЕНІ?

***Дидактична гра: «Загадковий хлопчик»***

Хлопчик завітав до крамниці, де купив апель***син***и, ко***син***ку, пляшку води «Ро***син***ка», ко***син***ець і ***син***ьку. Все це він відніс у будинок № 13 і передав одній жінці. Ким доводиться цей хлопчик жінці? Відповідь тобі підкажуть закупки, які зробив хлопчик.

*(Син)*

1. ***Математика***

***Дидактична гра: «Живі числа»***

На столі 2 комплекти перевернутих чисел двох кольорів. Вихователь дає завдання:

* сусіди числа «5» вийдіть і назвіть себе. Виконавши завдання, пари гравців повертаються на місце.

1. ***Віконечко в природу***

***Дидактична гра: «Їдемо вздовж струмка»***

**Обладнання:** синя стрічка, ножиці, журнали.

**Підготовка:** відрізати шматок синьої стрічки так, щоб він був довший за довжину кімнати.

Покласти цей шматок на підлогу у вигляді звивистої стежечки. Це – «струмок». Вирізати з журналів картинки із зображенням тваринок, які живуть поблизу струмків. Прикріпити картинки вздовж струмка. Можна вирізати картинки, на яких зображені жаби, черепахи, качки, бобри, водяні павуки, птахи та ведмеді! Відрізати два шматочки синьої стрічки (завдовжки 12 см кожний). Покласти ці стрічки паралельно одна до одної наприкінці струмка. Це буде «річка». Відрізати такий шматок синьої стрічки, щоб із нього можна було утворити коло діаметром 25 см. зробити із цієї стрічки коло за річкою *(«море»).*

ХІД ГРИ

**Вихователь.** Станьте біля витоку струмка *(протилежний від моря* *край).* Уявіть, що цей струмок починається в горах. Він утворюється зі снігу! Сніг тане, і з нього утворюється струмок. Покажіть це рухами! *(Розіграти п’єсу пантоміму.)* Повільно ворушіть пальцями, водночас опускаючи руки вниз й удаючи, ніби йде сніг. Потім сніг повільно тане на підлозі! А тепер то піднімайте, то опускайте руки, утворюючи «хвилі» струмка.

– А тепер ходімо вздовж струмка! Йдіть повільно. Наближаючись до картинки із зображенням тваринки, розказуйте, що ви знаєте про неї. *(Варіанти розповідей: у жаби шкіра повсякчас мокра; у черепах міцні панцирі; качки живуть і у воді, і на березі, вони навчають своїх каченят плавати; бобри будують свої хатки у воді; водяні павуки ловлять їжу на поверхні води; пташки мами годують своїх пташенят комахами, які живуть неподалік струмків; ведмеді ловлять у струмках рибу.)*

– Дійшовши до кінця струмка, зверніть увагу на те, який він став широкий. Струмочок перетворився на річку. Потім зверніть увагу на велике коло із синьої стрічки. Це море, в яке впадає річка.

**Заняття №5**

1. ***Навчально-ігрове заняття. Грамоти вчиться: завжди пригодиться***

***Дидактична гра: «Анаграми»***

Анаграми – це слова (іменники), що складаються з одних і тих же букв, розташованих у будь-якій послідовності. Інколи з тих самих букв можна скласти два, три і більше слів.

Приклад: КЛОУН – КУЛОН, АРФА – ФАРА

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| КОЛОСОК  ЖАЛО  МАРШ  СЕРП  АТЛАС  ЗАМОК  МАРКА | БИРКА  КАРЕТА  БРАК  ЛІТО  РУДА  ШАРФ  КАНАЛ  ПЕТЛИЦЯ | МАСЛО  ЛИСТОК  КОЧЕРГА  МАЯК  БОКАЛ  КУМАЧ  ЛОПАТА |

*(Осколок, ложа, шрам, прес, салат, мазок, рамка, рибка, ракета, краб, тіло, удар, фарш, накал, теплиця, смола, столик, кочегар, ямка, колба, чумак, оплата).*

***Кросворд: «Знак мʼякшення»***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ь |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  | ь |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  | ь |  | |
| 4. |  |  |  |  |  |  | ь |  | | |
| 5. |  |  |  |  |  | ь |  | | | |
| 6. |  |  |  |  | ь |
| 7. |  |  |  | ь |
| 8. |  |  | ь |

1. Машина.
2. Мешканець України.
3. Дзвінке скло.
4. Зимовий місяць.
5. Нагорода.
6. Родич зайця.
7. Половина доби.
8. Частка (частина мови).

***Дидактична гра: «Хто такий»***

Перед тобою – порівняння. Сполучи їх з відповідними словами, розміщеними праворуч.

НАПРИКЛАД:темний, як … ніч

|  |  |
| --- | --- |
| ХИТРИЙ, ЯК …  ЧЕРВОНИЙ, ЯК …  МОВЧАЗНИЙ, ЯК …  ГОЛОДНИЙ, ЯК …  МУДРИЙ, ЯК …  УПЕРТИЙ, ЯК …  БОЯГУЗЛИВИЙ, ЯК …  НАБУНДЮЧЕНИЙ, МОВ …  ГРІЗНИЙ, МОВ …  ДУРНИЙ, МОВ …  КОЛЮЧИЙ, ЯК …  ЗЛИЙ, ЯК … | ЛЕВ  ОСЕЛ  СОВА  РАК  БАРАН  ЗАЄЦЬ  СОБАКА  ЇЖАК  ЛИСИЦЯ  ІНДИК  ВОВК  РИБА |

1. ***Математика***

***Дидактична гра: «У якій руці скільки?»***

У вихователя 4 кружечки, які він демонструє дітям. Вихователь розкладає їх у 2 руки. Діти повинні відгадати, скільки кружечків в одній руці, скільки в другій разом. Наприклад: 2 і 2, разом 4. Як я розклала?

Нагадувати дітям, щоб вони не забували говорити не лише скільки кружечків в одній руці, але й скільки їх усього.

1. ***Віконечко в природу***

***Дидактична гра:*** ***«Екологічний іспит»***

* Буде більше білочок – … *(буде більше насіння, проросте більше рослин).*
* Збільшиться кількість грибів, будуть …*(ситими та здоровими тварини, а люди дихатимуть густим грибним повітрям).*
* Більше птахів, менше … *(шкідників – гусені, личинок).*
* Збережеться більше дерев, трави – … *(стане більше кисню, гнізд для птахів, ліків для тварин і людей, затінку від сонця й просто краси).*
* Чисте озеро – це …*(багато риби, щедрий стіл; відпочинок людей).*
* Знати й любити природу, допомагати їй … *(означає сприяти красивому, здоровому життю на планеті Земля!).*

*Важливе запитання до всіх:*

* Людина – частина природи чи її господар?