

## GAME AS A FRAGMENT OF A LESSON IN PRIMARY SCHOOL

*Mariana Bokhonko*<sup>6</sup>

Received: 2021-12-02

Accepted: 2022-01-04

DOI: <http://doi.org/10.46489/gpj.2022-2-1-5>

**Abstract.** The article analyzes the role of play as one of the elements of the lesson in primary school. The characteristic features of game methods are named and how they differ from traditional methods. It is noted that the game method is a way of interaction between teacher and students (student), due to the game, which leads to the implementation of didactic tasks and learning objectives. The following game methods are distinguished: games-exercises, game discussion, game situation, educational-game game. The conditions of the game that the student and the teacher must follow to achieve the appropriate results are analyzed. During the preparation and implementation of the game method of learning, it is necessary to comply with the following basic requirements: choosing the theme of the game, defining the purpose and objectives of preparing and conducting the game (informing students of the game, preparing visuals, conducting games, summarizing). The article presents the structure of the developed game activity, which includes the following components: motivational, indicative, executive, control and evaluation. Several games on the development of students' emotions in primary school lessons are considered, the purpose of which is to enable the teacher to understand the emotional state of students through facial expressions, gestures, pantomime, movements and mood; development of the ability to regulate the emotions and feelings of children; fostering positive emotional relationships between students and teachers. In the process of research, it is proved that the effective use of the game as a fragment of the lesson in primary school gives a proper result of educational activities.

**Keywords:** game activity, game methods, primary school, educational activities.

---

<sup>6</sup> Mariana Bokhonko, Primary school teacher, "ECOLAND" school, Plugova st., 79059 Lviv, Ukraine, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4547-0172>

## ВСТУП

Сучасна початкова школа потребує застосування нових підходів, адже на теперішньому етапі розвитку початкова освіта на шляху реформування, вже змінився підхід до змісту навчання. «У соціалізації особистості дидактичні ігри займають важливе місце. В ігровій діяльності створюються сприятливі умови для розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі реалізуються здібності учня» (Khoma, 2016, 112)..

Дидактична гра в житті кожної дитини займає особливе місце і є одним із способів розвитку пізнавальної активності школярів у процесі навчання. Ще видатні педагоги К. Ушинський, А. Макаренко, В. Сухомлинський, О. Савченко вважали, що гра має бути фрагментом навчальної діяльності. Аналіз досліджень показав, що сучасні вчені також зосереджують своє увагу, досліджуючи навчально-ігрову діяльність як метод навчання: Ю. Азаров, В. Беспалова, Л. Кондрашова, К. Радіна, Г. Селевко, Л. Самгіна, О. Хачатурян та інші.

Чому гра так подобається дітям? Тому, що вона дарує дітям радість і захоплення, пробуджує в душі кожного з них добрі почуття, роздмухує вогник дитячої думки і творчості. А.С. Макаренко писав, що між грою і роботою немає великої різниці, що в кожній гарній грі є насамперед робоче зусилля думки».

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу, спостережливість, кмітливість. У грі діти займають активну позицію. Ігри на уроках пов'язані з розвитком пізнавальних інтересів школярів, розвивають усне мовлення та логічне мислення.

Особливої ваги надається ігровим способам постановки цікавих завдань, які за своєю суттю є конструктивними, потребують зіставлення різних комбінацій.

В.О. Сухомлинський писав: «Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світло, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» (Sukhomlynskyi, 1977, 95). Саме гра дає змогу привернути увагу дітей й тривалий час підтримувати інтерес до тих важливих і складних завдань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітне розв'язування завдань на уроці математики втомлює дітей, виникає байдужість до вивчення предмета. Проте розв'язання цих самих завдань у процесі гри стає для дітей вже захоплюючою та цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети – у кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він вміє, що він знає.

Мета статті – проаналізувати роль гри як фрагменту уроку в початковій школі.

## РЕЗУЛЬТАТИ

Ефективними засобами збудження живого інтересу до навчання в початкових класах поряд з різними іншими методами є нестандартні уроки. Основою нестандартних уроків є практична робота, дидактична гра, що зближує навчальну діяльність з основним видом діяльності молодших школярів. Гра переключає довільну увагу дітей на навчальний процес, на розв'язування навчальної задачі. Гра спонукає учнів до виконання більшої кількості вправ, сприяє набуттю більш міцних свідомих знань, умінь і навичок. Такі уроки допомагають учителю

урізноманітнювати роботу, знімають напруження від звичної навчальної діяльності, переключають увагу школярів; вони є цінним засобом виховання розумової активності дітей, що активізує психічний процес, викликає в учнів живий інтерес до процесу пізнання. На таких уроках діти долають більші труднощі та тренують свої сили.

Як показує практика, новий матеріал, викладений в ігровій формі, з наступними проведеннями практичної роботи дає кращі результати, ніж традиційна форма викладення матеріалу.

За дослідженнями В. Крутій, дидактичні ігри: 1) органічно об'єднують триєдину мету навчання: освітню, розвивальну, виховну; 2) задовольняють різноманітні дитячі інтереси: ігрові, пізнавальні, соціальні; 3) збагачують коло уявлень про навколишній світ; 4) впливають на розвиток психічних процесів, на формування активної особистості; 5) виступають як засіб всебічного розвитку дитини, зокрема, її пізнавальних здібностей; 6) підвищують інтерес до навчання, розвивають уважність, забезпечують краще засвоєння навчального матеріалу; 7) не лише активізують розумову діяльність, а й розвивають трудові уміння та навички школярів. 8) застосовуються як метод і форма навчання молодших школярів. 9) певною мірою сприяють засвоєнню окремих знань та умінь; 10) забезпечують формування у дитини соціально прийнятих етичних норм поведінки та їх осмислення (Krutii, 2001, 12).

У процесі проведення ігор у багатьох учнів підвищується інтерес до навчального предмету. Навіть пасивні на уроках діти хочуть вступити в гру. Ігри повніше реалізують підготовку учнів до практичної діяльності, виробляють у них життєву позицію,

привчають до колективних форм роботи.

Ефективною є гра, що проводиться з настановою на перемогу.

Добираючи ту чи іншу гру, вчитель повинен пам'ятати, що процес створення гри містить ряд етапів:

- Вибір теми гри;
- Визначення мети і завдання;
- Підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка наочностей, проведення гри, підбиття підсумків) (Vysochan, 2014, 49).

Під час виконання ігрового методу навчання необхідно дотримуватись таких основних вимог:

- ігрове завдання повинно збігатися з навчальним;
- підсумок гри має бути чітким і справедливим;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- відповідність гри віковим особливостям учнів;
- різноманітність ігор;
- залучення до ігор учнів усього класу (Vysochan, 2014, 49).

Також учитель має пам'ятати, що система підбиття підсумків гри є дуже важлива та передбачає:

- доброзичливе ставлення до учня;
- позитивне оцінювання зусиль учня;
- детальний аналіз утруднень учня і його помилок;
- конкретні вказівки, спрямовані на покращення досягнутого результату.

Таким чином, ігрові уроки є важливим засобом розвитку їхнього інтересу до знань.

Готуючись до таких уроків (маємо на увазі нестандартних), вчитель має продумати:

- які вміння і навички вони повинні формувати у дітей;

- які виховні завдання вони мають реалізувати;
- який матеріал краще використати для уроку;
- чітко визначити організацію проведення уроку;
- підбиття підсумків.

Вивчення математики, української мови, читання і т.д. завжди супроводжується значним розумовим напруженням учнів. Рухливі ігри, нестандартні завдання запобігають перевтомленню, підвищують працездатність, сприяють фізичному розвитку, формує в них конкретні уявлення, полегшує оволодіння абстрактними поняттями.

Призначення ігор різноманітне. Це й ознайомлення з новим матеріалом і закріплення, повторення раніше набутих знань.

А. С. Макаренко зазначав, що тільки гра є педагогічно цінною, в якій особистість активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює людські взаємини. За цих умов вона виконує в грі різні ролі: організатора, виконавця, творця, знаходить умови для виявлення своїх здібностей та життєвої активності.

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі компоненти:

- спонукальний - потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний — вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський - дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольно-оцінний — корекція і стимулювання активності ігрової діяльності (Savchenko, 2002, 191).

Ігровий метод – це спосіб взаємодії учителя і учнів (учня), зумовлений грою, що веде до реалізації дидактичних задач і цілей навчання.

Ігровий метод навчання характеризується трьома основними ознаками:

- визначає ціль, спрямовану на зміст освіти, що підлягає засвоєнню;
- передбачає вид навчально-пізнавальної діяльності, яку він організує;
- визначає характер взаємодії вчителя й учнів.

Водночас ігровий метод навчання, як і будь-який інший, передбачає наявність знань про:

- цілі діяльності, що є знаннями про результати цієї діяльності. Без такої попередньої цілі діяльності суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою, тобто усвідомленим рухом до мети;
- необхідний для досягнення мети спосіб діяльності;
- необхідні і можливі засоби інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- об'єкт діяльності, без якого діяльність не буває. Саме знання про об'єкт і його властивості супроводжується в методі необхідним знанням про зміни об'єкта під впливом діяльності та механізм його перетворення.

Для ігрових методів характерні особливості, що відрізняють їх від традиційних:

наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;

активізація мислення і поведінки; високий ступінь задіяності в навчальному процесі;

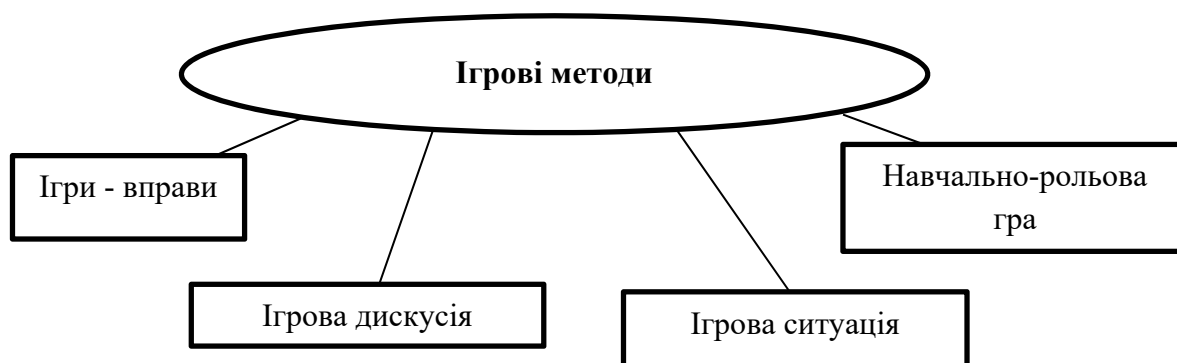
обов'язковість взаємодії вчителів між собою та навчальним або програмовим матеріалом;

посилення емоційності, творчий характер заняття;

самостійність у прийнятті рішення;

бажання набути вмінь і навичок за

відносно короткий термін.



**Рис. 1. Класифікація ігрових методів**

Узагальнено автором.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі в грі.
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдання гри.
4. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
5. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
6. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
7. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливе порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Залежно від конкретної педагогічної мети уроку, його змісту, індивідуальних психологічних особливостей дітей та рівня їхнього розвитку, можна проводити сюжетно-рольові ігри з одним учнем, групою або всіма учнями класу. Ці ігри організують тоді, коли необхідно на практиці показати, як правильно застосовувати знання.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на

кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

Розглянемо декілька ігор щодо розвитку емоцій учнів на уроках початкової школи. Мета яких полягає в можливості розуміння вчителем емоційного стану учнів через міміку, жести, пантоміміку, рухи і настрій; розвиток здібності регулювати емоції та почуття дітей; виховання позитивних емоційних відносин між учнями та вчителем:

1. **"Люблю-не люблю"** (2 хв.)

Мета: розвиток уяви і мімічних рухів.

Хід вправи: я називатиму різноманітну їжу, а ви мімікою реагуєте, показуючи своє відношення до даного продукту чи страви:

-БОРЩ; -МАННА КАША; -КИСІЛЬ; -САЛО; -ГРЕЧКА; -МОРОЗИВО; -РИБА; -ЦИБУЛЯ; -ШОКОЛАД.

2. **"Є чи нема?"** (2хв.)

Хід вправи: встаньте, візьміться за руки. Я буду зачитувати твердження,

якщо ви згодні, то піднімаєте руки вгору і кричите

"ТАК", якщо не згодні, опускаєте руки і кричите "НІ".

- Чи є в полі світлячки? - Чи є в морі рибаки? - Чи є крила у телятка?

- Чи є дзьоб у поросятка? - Чи є гребінь у гори? - Чи є двері у нори? - Чи є хвіст у півника? - Чи є ключ у скрипки? - Чи є рима у вірша? - Чи є в нім помилки?

### 3. Гра "Взуття" (5хв.)

Хід вправи: я називаю взуття, а ви по черзі повинні пройти в цьому уявному взутті:

- Туфлі на високих підборах; - Валянки; - Балетні тапочки; - Кросівки; - Калоші великого розміру; - А тепер кожний походить в своєму улюбленому взутті.

### 4. "Берізки" (4 хв.)

Хід вправи: зараз вам потрібно відтворити дерева в різні пори року відповідно до слів: ( звучить музика "Пори року" )

- ЛІТО. Берізки розмовляють між собою, шелестом листочків, помахуючи гілочками.

## References

Vysochan L. M. (2014). Hra, yak zasib vyvchennia osvitnoi haluzi "pryrodoznavstvo" v pochatkovii shkoli. Molodyi vchenyi, 4(07)(2), 49-52. [http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv\\_2014\\_4%2807%29%282%29\\_14](http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2014_4%2807%29%282%29_14)

Krutii V. A. (2001). Aktyvizatsiia navchalnoi diialnosti molodshykh shkoliariv u protsesi vykorystannia dydaktychnykh ihor. Instytut pedahohiky APN Ukrainy.

Pochatkova shkola. (n.d.). <https://mon.gov.ua/ua/tag/pochatkova-shkola>

Savchenko O. Ya. (2002). Dydaktyka pochatkovoї shkoly: Pidruchnyk dlia

-ОСІНЬ. Облітає листя на берізках. Все частіше дує сильний вітер, який гойдає дерева зі сторони в сторону.

-ЗИМА. Гілочки на березах тремтять від холоду. Сніг нахилає їх аж до землі.

-ВЕСНА. Сніг тане. Гілочки піднімаються вгору. Бруньки лопають і з них появляються ніжні листочки.

### 5. "Пантоміма" (5 хв.)

Хід вправи: всім учасникам роздається по одній фразі, вони по черзі виходять на середину і мімікою показують, що в них написано, інші відгадують:

- О горе мені, горе... - Ой, який щасливий день! - Бідна я, нещасна! - Ура! Я їду на море! - О скільки років, скільки зим... - Караул! Караул! - Не хочу, не буду...

- Ой боюсь, боюсь, боюсь...

## ВИСНОВКИ

Таким чином, цінність ігрового методу полягає в тому, що в такій діяльності освітня, розвиваюча і виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

studentiv pedahohichnykh fakultetiv. Heneza.

Sukhomlynskyi V. (1977). Sertse viddaiu ditiam. Radianska shkola.

Khoma O. (2016). Dydaktychna hra yak odyz iz zasobiv piznavalnoi diialnosti uchniv na urokakh ukrainskoi movy v pochatkovii shkoli. Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii, 7, 99-111.

[http://nbuv.gov.ua/UJRN/pednauk\\_2016\\_7\\_13](http://nbuv.gov.ua/UJRN/pednauk_2016_7_13)