

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВИТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КУ «МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»
ЗАКЛАД «ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ №11
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ
НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ
З ТЕМИ «ІМЕННИК»**

номінація «Дидактичні ігри»

Каракой Світлана Григорівна,
учитель початкових класів,
спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії,
вчитель-методист
0671767340

Веретковська Світлана Вікторівна
учитель початкових класів
0686520094

Ткач Надія Дмитрівна
учитель початкових класів
0970034896

м. Вінниця

2019

Автор - укладач Веретковська С.В., Каракой С.Г.,Ткач Н.Д. Дидактичні ігри на уроках української мови з теми «Іменник».

Методичний посібник / Веретковська С.В., Каракой С.Г.,Ткач Н.Д. Вінниця: ММК, 2019. с. 57

Рецензенти:

Поліщук О. М., заступник директора з навчально-виховної роботи школи І ступеня комунального закладу «Загальноосвітня школа І–ІІІ ступенів №11 Вінницької міської ради».

Прибиш С.В., голова методичного об'єднання вчителів початкових класів комунального закладу «Загальноосвітня школа І–ІІІ ступенів №11 Вінницької міської ради».

Рекомендовано методичною радою закладу «Загальноосвітня школа І–ІІІ ступенів №11 Вінницької міської ради» (Протокол № 3 від 14.01.2019 р.)

Методичний посібник містить теоретичні відомості про дидактичну гру, практичні рекомендації щодо її використання на уроках української мови в початкових класах. Зразки дидактичних ігор, поданих у посібнику, допоможуть вчителям максимально активізувати навчально-пізнавальну діяльність учнів на уроках і водночас сприятимуть підвищенню якості навчання, забезпеченню емоційного благополуччя та психологічного комфорту кожній дитині вже з перших днів навчання у школі. Ігрові форми допоможуть залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дадуть змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ I. ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	7
1.1 Дидактична гра як метод навчання і важливий засіб навчальної діяльності учнів.....	7
1.2 Структура дидактичної гри.....	13
1.3 Види дидактичних ігор, що використовуються в початковій школі.....	15
РОЗДІЛ II. ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНИХ ПОНЯТЬ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР	17
2.1 Застосування дидактичних ігор на уроках української мови в початкових класах.....	17
2.2 Вивчення теми «Іменник» в 1-4 класах	23
2.3 Цікаві дидактичні ігри та вправи при вивченні іменника в початковій школі.....	26
ВИСНОВКИ	55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	56

ВСТУП

Під час гри в мозку дитини встановлюються нові зв'язки – так формуються звички, здатність до навчання, розвивається інтуїція, збагачується досвід.

М. Река

На сучасному етапі школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей. Роль початкової школи у вирішенні цих питань є визначальною. Учителеві потрібно організовувати навчальну діяльність таким чином, щоб кожен учень відчув силу успіху, що надихає, відчуття радості від того, що "я знаю", "я вмію". Адже саме невдачі у навчанні призводять до того, що учень починає втрачати віру в себе, в свої можливості. І педагог повинен вчасно підтримувати учня, похвалити навіть за незначний крок до пізнання.

Дійовим засобом залучення учнів до навчальної діяльності, до одержання радості від пізнання є навчальна гра, адже за своєю природою гра - це найважливіша форма життєдіяльності дітей. Її використання на уроках у початковій школі відповідає природним потребам дитини. Саме гра має велике значення у задоволенні людської потреби пізнання світу, входячи у психічний і фізичний світ дитини з перших днів її існування. Вона активізує й урізноманітнює навчальний процес, знімає напруженість дітей на уроці, створює стабільну ситуацію успіху в навчанні. Гра забезпечує розумовий, світоглядний і особистісний розвиток кожної дитини, сприяє позитивній зміні рівнів активності учнів: від репродуктивного через пошуковий до творчого.

“В дитячому віці гра – це норма і дитина повинна завжди гратись, навіть тоді, коли виконує серйозну справу...” А.С Макаренко. За Л.С.Виготським, гра — це "уявна ситуація", яка створюється дорослим або самою дитиною, в якій реалізуються дитячі бажання, в якій внутрішні процеси дитини проявляються у зовнішньому вигляді і яка є джерелом розвитку дитини [2, 64].

У сучасний період реформування освіти в Україні та врахування психологічних основ організації навчального процесу проблема розвитку молодших школярів в грі набуває особливого значення. Гру називають джерелом радості, королевою дитинства і восьмим чудом світу. Ігрова діяльність — один із ефективних засобів підвищення якості сприймання молодшими школярами навчального матеріалу.

Навчальна задача, яка ставиться в ігровій формі, має ту перевагу, що в ігровій ситуації дитині зрозуміла сама необхідність надбання нових знань і способів дії. Дитина, захоплена грою, ніби не помічає того, що вона вчиться, хоча при цьому зустрічається з багатьма труднощами, які потребують перебудови її уявлень і пізнавальної діяльності. Якщо на уроках дитина виконує завдання дорослого, то в грі вона вирішує власну проблему.

Дидактична гра належить до традиційних і визнаних методів навчання учнів залишається одним із основних способів виробити в дітей здатність, бажання й уміння навчатися впродовж всього життя, а також застосовувати знання як основу практичної діяльності. Дидактичні ігри, ігрові вправи і прийоми дають можливість учителеві не тільки підвищити активність учнів, а й залучити пасивних до творчої розумової діяльності. Крім того, зазначають психологи, вони знижують втому школярів, зацікавлюють змістом уроку, створюють емоційне піднесення, захоплення, радість. Учені довели, що коли дитина здійснює розумову діяльність із захопленням, вона не відчуває втоми, навіть якщо витрачає багато часу на виконання завдань. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії учителя та учнів, продуктивної форми їх спілкування. Дидактичні ігри, використані не як самоціль, не заради розваги, а як вправи в цікавій формі, - важливий засіб навчання і виховання дітей. Дитячі ігри сприяють не тільки всебічному розвитку, а й підносять інтерес до знань. Спонування дітей до знань, виховання інтересу до шкільного предмета потрібні і в навчанні мови.

Актуальність обраної теми визначається тим, що використання ігрової діяльності у навчально-виховному процесі початкової школи сприяє розвитку розумових здібностей учнів, підвищенню якості знань, формуванню активності, пізнавальної самостійності, пізнавального інтересу, волі, характеру. Доцільність обраної теми полягає в тому, що досконале володіння вчителем ігрових технологій сприяє глибшому засвоєнню знань учнями, підвищенню у них рівня сформованості необхідних правописних та комунікативних умінь і навичок. Рідна мова є, без перебільшення, основним предметом в системі навчально-виховної роботи в початкових класах. «Головне для початкового навчання рідної мови полягає в тому, щоб учні здобули практичні знання і вміння, усвідомили функціональну роль виучуваних частин мови та їх найважливіших граматичних категорій у мові і мовленні», – зазначав професор М. Вашуленко.

Мета розробки – це дослідження особливостей використання гри на уроках у початкових класах, сприяння збагаченню методичних форм вивчення рідного слова в школі, розвитку найбільш ефективних технологій мовної освіти задля формування в учнів різних життєвих компетентностей, зокрема мовної та мовленнєвої.

У молодшому шкільному віці важливим засобом ефективної навчальної діяльності залишається дидактична гра. Адже саме дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність приймання школярами навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості. Досвід роботи доводить значне підвищення ефективності роботи на уроці та у позакласній діяльності саме завдяки грі.

Методична скарбничка кожного учителя багата різноманітними дидактичними іграми.

РОЗДІЛ І. ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

1.1 Дидактична гра як метод навчання і важливий засіб навчальної діяльності учнів

Гра і світ цікавого не перестають впливати на розвиток дитини в навчальному процесі школи. Гра допомагає активізувати навчальний процес, розвиває спостережливість дітей, увагу, пам'ять, мислення, збуджує інтерес до навчання. Урізноманітнення видів роботи із застосуванням гри знімає втому, гальмівні процеси мозку, загострює пам'ять.

Однак уже в молодших класах гра, її значення в навчальному процесі поступаються місцем перед навчанням. Навчання не можна пристосувати до дитячих розваг, навмисно полегшувати його тільки для того, щоб дитині воно не здавалось нецікавим. К.Д.Ушинський зазначав, що треба привчити дитину робити не тільки те, що її захоплює, а й те, що не захоплює.

Отже, дитину треба готувати до найголовнішої справи всього людського життя — серйозної, наполегливої праці, яка неможлива без напруження мислення. Завдання початкової школи — поступово навчити дітей долати труднощі не тільки фізичної, а й розумової праці, поступово прищеплювати дітям навички напруженої, творчої, розумової діяльності. Якщо дитині в навчанні все дається легко, то поступово в неї розвиваються лінощі мислення, що призводить до формування легковажного ставлення до життя і праці. Це свідчить про те, що застосування гри і використання цікавого на уроках повинно бути не надмірним і не штучним [11].

Гра - шлях дітей до пізнання світу, в якому вони живуть і який покликаний змінювати. Гра ніби синтезує пізнавальну, трудову і творчу активність. Будь-які нові знання чи вміння, набуті молодшим школярем, спонукає його до дії з ним. Характер такої дії ігровий, найбільш зрозумілий і близький цьому віку. Крім того, ігри, що використовуються в навчальному процесі, сприяють формуванню в учнів навичок та вмінь застосовувати теоретичні знання у практичній діяльності.

Науковці одностайні, стверджуючи, що учні початкової школи не мають природної мотивації до вивчення будь-якого навчального предмета. Гра цілком реально може виступати певним каталізатором, поштовхом до навчання, адже без мотиву не може відбуватися жодний вид діяльності.

Навчальні ігри допомагають:

- активізувати навчальну роботу в класі, підвищити активність і ініціативність школярів;
- дати відчуття свободи і розкутість, особливо нервовим, слабким і невпевненим в собі дітям;
- поліпшити взаємовідносини вчителя з класом після конфлікту (якщо такий був);
- укріпити дружні відносини у класі.

Гра ставить учня в умови пошуку, викликає радість перемоги, а звідси прагнення бути швидким, обачним, зібраним, винахідливим, уміти чітко виконувати завдання, чесно і гідно дотримуватись правил гри. Вона допомагає дитині рухатися і від близького до зрозумілого, від доступного – до більш складного й абстрактного.

Існує багато навчальних ігор, але особливе місце серед них займають дидактичні ігри

Дидактична гра – «творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників»[1,31]. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагогів і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності й неудаваної цікавості. В терміні «дидактична гра» наголошується її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості учнів.

Витоки дидактичних ігор ми можемо знайти в народній педагогіці. Ігри та іграшки, які створив народ, завжди допомагали дітям пізнавати світ граючись. Тому ігри пізніше дуже тісно пов'язались з навчанням, постійно

удосконалюючись. Оцінюючи дидактичну гру та її роль в системі навчання, А. П. Усова писала: “Дидактичні ігри, ігрові завдання та прийоми дозволяють підвищити сприйнятливість дітей, різноманітити навчальну діяльність дитини, приносять цікавість” [1,170].

За своєю сутністю дидактична гра як педагогічна категорія може бути методом, формою, технологією, моделлю, що залежить від структурного компонента, з погляду якого розглядаються означені підходи.

За відсутності універсальної класифікації дидактична гра не має чітко визначеного місця в системі методів навчання[2,34].

Дидактична гра – метод, спрямований на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати новим джерелом в процесі формування, удосконалення її пізнавальних здібностей. [24, с. 27]. Під час гри у дітей формуються і закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. Гра в початкових класах, а також сучасні ігрові технології є одним з найефективніших шляхів удосконалення уроку. Дидактичні ігри спрямовані на поглиблення та удосконалення знань, умінь і навичок учнів. Це дає можливість використовувати їх під час пояснення нового матеріалу, для його закріплення й повторення, перевірки засвоєного, на уроках узагальнення знань.

У процесі ігор, особливо дидактичних, у дітей розвиваються:

- самостійність у мисленні;
- творчі задатки;
- кмітливість і винахідливість;
- життєва активність;
- відповідальність;
- колективна дисципліна;
- наполегливість і цілеспрямованість.

- Дидактичні ігри можна включати у систему уроків. Це передбачає попередній відбір ігор та ігрових ситуацій для активізації різних видів сприймання та обмірковування, де їх використання найбільш своєчасне й

ефективно порівняно з іншими методами. Педагогічні дослідження дали можливість виділити оптимальні способи використання ігрової діяльності в системі уроків:

- весь урок будується як сюжетно-рольова;
- під час уроку як його структурний елемент;
- під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання, елементів змагання) [17].

Головні умови ефективності застосування дидактичних ігор - органічне включення в навчальний процес; захоплюючий сюжет, наявність справді ігрових елементів, зокрема зачинів, римування; обов'язковість правил, які не можна порушувати; використання лічилок; емоційне ставлення самого вчителя до школярів (його слова й рухи цікаві, несподівані для дітей) [19]. Коли якусь гру використовують надто часто, виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому разі не слід залишати незмінними ігрові дії, в зміст треба вносити щось нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної лічилки або ігрового зачину.

Пояснення вчителя під час проведення гри має бути лаконічним і зрозумілим, пробуджувати інтерес. Чим молодші учні, тим доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робити. (Зрозуміло, участь класовода залежить від змісту гри.) [22]. Наприклад, гру «Відгадай», мета якої — розвиток зв'язного мовлення, вміння точно й коротко описати предмет, доцільно почати з розповіді-зразка, щоб діти зрозуміли, як розповідати про характерні ознаки предмета.

Деякі вчителі вважають, що дидактичні ігри найдоцільніше проводити наприкінці уроку, оскільки в цей час діти найбільше стомлені. Це не завжди правильно, нерідко саме ігрова ситуація може бути найкращим початком уроку. В ігровій формі можна ефективно ознайомити дітей з новим способом дій, пожвавити процес тренувальних вправ [3]. Діти із задоволенням виправляють

помилки Незнайка, «розмовляють» з Чомучкою, вчаться в «лісовій школі» або діють разом з казковим героєм, виконуючи тренувальні вправи. В іграх-вправах молодші школярі знаходять виходи з лабіринтів, розв'язують ребуси, складають загадки. Усе це не тільки поживляє навчальний процес, а й запобігає втомі.

На уроках вчитель у поєднанні з іншими методичними прийомами використовує ігри, загадки, вікторини, ігри-подорожі залежно від теми, мети уроку, змісту навчального матеріалу, знань учнів та ін. Використовують їх як для перевірки і закріплення здобутих знань, так і для поглиблення та розширення їх на всіх етапах уроку — при подачі нового матеріалу, закріпленні вивченого.

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил. Перевагу слід віддавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги

Різниця між звичайною грою і дидактичною полягає в тому, що у дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль, а у дидактичних — спеціально планується і пристосовується до навчальних цілей. Дидактична гра націлена на вирішення програмових завдань, засвоєння конкретного пізнавального матеріалу. Вона дає можливість „захвати" від дітей на деякий час дидактичну задачу і, таким чином, полегшити процес одержання знань.

Суть дидактичної гри полягає в тому, що школярі розв'язують навчальні задачі, пропонувані в ігровій формі, і опановують принципи розумової діяльності, набувають уміння застосовувати знання в різних ситуаціях. Як відомо, у дітей молодшого шкільного віку слабо розвиненні довільні процеси сприймання, пам'яті, уваги. Засвоєння навчального матеріалу відбувається методом багаторазових варіативних вправ, але дитині для цього недостатньо вольових зусиль. Тоді гра, стримуючи плин психічних процесів, реалізує мету значно швидше і міцніше, ніж будь-який педагогічний засіб.

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

- наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;
- активізація мислення й поведінки школяра;
- високий ступінь задіяності у навчальному процесі;
- обов'язковість взаємодії учнів між собою та вчителем або програмовим матеріалом;
- посилення емоційності і творчий характер заняття;
- самостійність у прийнятті рішення;
- бажання набути уміння і навички за відносно короткий термін.

Ігрові форми навчання сприяють використанню різноманітних способів мотивації:

1. Мотиви спілкування:

- учні, разом вирішуючи задачу, беручи участь у грі, вчаться спілкуватися, враховувати думки товаришів;
- при вирішенні колективних задач використовуються різні можливості учнів;
- колективне емоційне переживання під час гри сприяє закріпленню міжособистісних відносин.

2. Моральні мотиви:

У грі кожний учень може проявити себе, свої знання, вміння, свій характер вольові якості, своє відношення до діяльності, до людей.

3. Пізнавальні мотиви:

- кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює учнів до досягнення мети (перемоги) і усвідомлення шляху досягнення (необхідно знати більше за інших);
- у грі команди або окремі учасники з самого початку рівні (немає ні відмінників, ні двієчників, є учасники). Результат залежить від самого учасника, рівня його підготовки, можливостей, вмінь, характеру;
- безособистісний процес у грі набуває особистісного характеру.

Учні використовують соціальні маски;

- ситуація успіху створює сприятливий емоційний фон для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а поразка у грі і стимулює пізнавальну діяльність (реванш);
- змагання - невід'ємна частина гри, що найбільше симпатизує дітям;
- у грі завжди є деяка таємниця - неотримана відповідь, яка активізує розумову діяльність учнів, стимулює до пошуку відповіді.

1.2 Структура дидактичної гри

А.Макаренко називав гру усвідомленою діяльністю, а радість гри – «радістю творчою», «радістю перемоги». Виконуючи під час гри ігрове завдання, учні виявляють активність, бажання і потребу розв'язати його. Як і дидактичні, ігрові завдання можуть бути найрізноманітнішими. Дидактичні та ігрові завдання відображають взаємозв'язок навчання і гри [5, с.367].

Суть дидактичної гри полягає у розв'язанні пізнавальних завдань, сформульованих у цікавій формі. На відміну від ігор взагалі дидактична гра має суттєву ознаку – наявність чітко визначеної мети навчання й відповідного їй педагогічного результату, що можуть бути обґрунтовані, подані наочно й характеризуються пізнавальною спрямованістю.

Дидактична гра відрізняється від пізнавальних завдань наявністю притаманних грі **структурних елементів**.

Основні структурні компоненти дидактичної гри:

- ігрове завдання (дидактична задача),
- правила гри,
- ігрові дії,
- пізнавальний зміст або дидактичне завдання,
- обладнання,
- результати гри.

Структура дидактичної гри - це основні елементи, які надають їй форми навчання та гри одночасно: дидактичні та ігрові завдання, ігровий задум, ігрові дії, правила, пізнавальний зміст, результат.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми і спрямовують зміст навчання на процеси пізнавальної діяльності дітей з урахуванням вікових особливостей дітей.

Ігровий задум - наступний структурний елемент дидактичної гри. Ігрові завдання - це завдання, які виконуються дітьми в ігровій діяльності. Постановка двох завдань (дидактичних та ігрових) відображає взаємозв'язок навчання та гри. Виконуючи під час гри ігрове завдання, діти виявляють активність, бажання і потребу розв'язати його. Як і дидактичні, ігрові завдання можуть бути найрізноманітнішими. Дидактичне завдання в грі свідомо маскується, воно постає перед дітьми у вигляді цікавого ігрового задуму. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність, кмітливість.

На створення ігрової атмосфери істотно впливає **ігровий початок**. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

Ігрові дії - засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст.

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

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

Підбиття підсумків гри в зв'язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей, які показали найкращі результати тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

Різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку.

Проте, як показали дослідження вчених-психологів (Д.Б.Ельконін, Л.В.Артемова та ін.) і педагогів (І.О.Школьна, О.Я.Савченко та ін.), гра не забезпечує стійкого позитивного ставлення молодших учнів до навчального процесу, якщо використовується епізодично.[17;70]

Правила кожної дидактичної гри обумовлені її змістом та ігровим задумом, вони визначають характер і способи ігрових дій учня, організовують і спрямовують її стосунки з іншими школярами,сприяють формуванню особистості дитини в колективі. Ігровий задум в дидактичних іграх здебільшого виражений у самій назві. Ігрові дії надають дидактичній грі ігрової форми і викликають у дітей інтерес до її змісту [20].

1.3 Види дидактичних ігор, що використовуються в початковій школі

Класифікація ігор носить загальний характер, тому що кожний тип гри об'єднує різноманітні і складні види ігрової діяльності. Дидактичні ігри включають кілька елементів : навчальну задачу, зміст, правило і ігрову дію.

Граючи, діти вчитимуться мові, обчисленням, розв'язувати задачі, конструювати, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити самостійні висновки, обґрунтовувати їх.

Мета дидактичної гри – підвищити інтерес учнів до знань, сприяти зміцненню та пізнанню учнями нових навичок.

Існують різні види дитячих ігор:

1. По ігровій методиці: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизація.
2. По характеру педагогічного процесу: навчальні, пізнавальні, репродуктивні, комунікативні, тренінгові, виховні, продуктивні, діагностичні, контролюючі, розвиваючі, творчі, психотехнічні, узагальнюючі.
3. По області діяльності: інтелектуальні, соціальні, психологічні, фізичні, трудові.
4. По ігровому середовищу: без предметів, з предметами, комп'ютерні, технічні, настільні, телевізійні, з засобами переміщення, кімнатні, на місцевості.

Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує волюві якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини. Її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодших школярів зароджується інтерес до розумової праці.

У навчальному процесі ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи.

Дидактичні ігри можуть:

- бути тільки в словесній формі;
- поєднувати слово й практичні дії;
- поєднувати слово й наочність;
- поєднувати слово і реальні предмети.[19;40]

РОЗДІЛ II. ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНИХ ПОНЯТЬ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

2.1 Застосування дидактичних ігор на уроках української мови в початкових класах

Мова - є одним з чудес стосунків та спілкування між людьми. В ній є чимало захоплюючого і дивовижного. Метою кожного вчителя є забезпечення практичного засвоєння учнями правил сучасної української мови, грамотно висловлювати та формувати думки, орфографічно та охайно вести записи. А ще розвивати, збагачувати мову учнів, викликати інтерес до мовних явищ. Найперші "помічники" у цьому, особливо в початкових класах, є дидактичні ігри.

Дидактична гра - це гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. Як ігровий момент навчання, дидактична гра постає у двох видах:

- 1) власне дидактична гра, яка ґрунтується на самонавчанні та самоорганізації учнів;
- 2) гра - заняття, (гра - вправа), під час якої учні засвоюють доступні знання в ігровій формі під керівництвом вчителя.

Необхідно звернути увагу, що учні здійснюють перехід від ігрової діяльності до учбової. Тому у дидактичній грі взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вчитель одночасно навчає дітей і бере участь в їхній грі, а учні граючись навчаються.

Основним стимулом, мотивом виконання дидактичного завдання є не пряма вказівка вчителя чи бажання учнів чогось навчитися, а природне прагнення до гри, бажання виграти. Саме це спонукає учнів до розумової активності. Багато ігор вимагають не тільки розумових, але й вольових зусиль: організованості, витримки, уміння дотримуватись правил гри. Також дидактичні ігри надають можливість розвивати в учнів довільність таких

процесів, як уваги, пам'яті, розвивають кмітливість та винахідливість.

На уроках української мови різноманітні граматичні ігри дають можливість у захоплюючій формі розвивати, збагачувати мову учнів, поглиблювати знання, закріплювати вивчений на уроках матеріал, запам'ятовувати норми і правила літературної вимови та письма. Звичайно, перед грою буквально кількома реченнями треба настроїти дітей на гру. Особливу увагу звернути на з'ясування умов гри. Майже в кожному разі навести приклад, а то й кілька. Тільки переконавшись, що завдання і умови гри зрозумілі кожному учаснику, можна розпочинати гру.

Гра є гра. Швидкість, першість - одвічна основа будь-якого змагання - наявна і мовних іграх, однак не вирішальна. Вирішальним є правильність, безпомилковість, а при письмі - ще й каліграфія, охайність.

Найбільш активних, сумлінних учасників ігор слід всіляко відзначати, заохочувати.

Найефективнішими є ті уроки української мови, на яких використовують різноманітні форми роботи, збагачують їх знахідками своїх творчих шукань. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливість ефективної взаємодії учителя та учнів, продуктивної форми їх спілкування [4, с.32].

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.

Дидактична гра – творча форма навчання, виховання і розвитку дітей. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість. Тому їх можна використовувати під час вивчення будь-якої теми. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливість ефективної взаємодії учителя та учнів, продуктивної форми їх спілкування.

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання. Дидактичні ігри добираються відповідно до програми.

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

- ігри мають відповідати навчальній програмі;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- відповідність гри віковим особливостям учнів;
- правила гри прості і чітко сформульовані;
- дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати;
- справедливий підсумок уроку;
- різноманітність ігор;
- залучення до ігор учнів всього класу;
- не дозволяти нетолерантних взаємин між дітьми під час гри;
- гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці.

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує від учителя багато часу для приготування відповідного обладнання, а від учнів запам'ятовування громіздких правил. Щоб гра викликала інтерес, варто використовувати різноманітні елементи унаочнення, а умови гри – ускладнювати.

Дидактичні ігри можуть використовуватися на різних етапах уроку [14, с.44].

Часто дидактичні ігри та ігрові ситуації є найкращим початком уроку. Вони проводяться з метою збудити думку, інтерес учня, привернути увагу до теми, що вивчатиметься на уроці, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. У вигляді загадки, ребуса, шаради, кросворду може бути дана **тема уроку**.

На **етапі актуалізації знань** учням варто пропонувати дидактичні ігри репродуктивного характеру, коли увага гравців фіксується на пошуках раціональних шляхів виконання завдань, допомоги один одному, у результаті учні вчаться правильно оцінювати свої ігрові дії, зіставляти з ігровими діями інших учнів. Вчителю варто пропонувати дидактичні ігри репродуктивного характеру: «Засели будиночки», «Телефон», «Відшукай іменник», «Хто? Що?», «Рід», «Іменники на одну букву».

На **етапі засвоєння нового матеріалу** можна використовувати складніші ігри частково-пошукового характеру. Учасникам гри надається можливість відчувати, яким чином від якісного виконання завдання кожним учасником залежить виконання ігрового завдання партнером і, в кінцевому підсумку, результат гри. Учитель на цьому етапі формує у школярів уявлення про значимість якісного виконання свого ігрового завдання. Під час закріплення і повторення навчального матеріалу слід планувати дидактичні ігри пошукового характеру. Учні вчаться моделювати, аналізувати та оцінювати дії партнерів по гри. Позитивні взаємовідносини між гравцями, вміння розподілити матеріал, уміння домовитись у гри позитивно впливають на активізацію навчальної діяльності учнів.

Пропонується використовувати складніші ігри частково-пошукового характеру: «Чарівний стілець», «Лото», «Хто перший», «Продовж ланцюжок», «Подай сигнал», «Утвори слово», «Пропоную – вибираю», «Відмінковий ланцюжок». Учасникам гри надається можливість відчувати, яким чином від якісного виконання завдання кожним учасником залежить виконання ігрового завдання партнером і, в кінцевому підсумку, результат гри.

На **етапі контролю знань** можна застосовувати дидактичні ігри творчого характеру: «Кола на воді», «Весняні іменники», «Ідемо в ліс», «Ланцюжок загадок», «Римування», «Квіти рідного краю», «Професія». Учні дається можливість творчо виконувати ігрові завдання. Акцент на творчості передбачає зацікавленість учасників у кінцевому результаті гри команди, прагнення виконувати ігрове завдання швидко і правильно. Увага дитини у гри спрямована

на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання.

Завдяки ігровим діям і правилам дидактичні ігри, що використовуються на уроках української мови, роблять навчання цікавішим, сприяють розвитку довільної уваги, формуванню передумов для глибокого оволодіння змістом передбаченого програмою матеріалу. Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для вчителя результатом гри є рівень засвоєння школярами знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодження гармонійних взаємин. Встановлено, що організація уроку з використанням дидактичних ігор дає можливість оперативно внести в навчальний процес необхідні корективи. Дидактичні ігри, ігрові вправи і прийоми дають можливість учителеві не тільки підвищити активність учнів на кожному етапі уроку під час вивчення, а й залучити пасивних до творчої розумової діяльності. Крім того, зазначають психологи, вони знижують утому школярів, зацікавлюють змістом уроку, створюють емоційне піднесення, захоплення, радість. Учені довели, що коли дитина здійснює розумову діяльність із захопленням, вона не відчуває втоми, навіть якщо витрачає багато часу на виконання завдань. І навпаки, дитина швидко втомлюється, якщо виконує легкі й одноманітні завдання [16, с.353]

Вибір гри в першу чергу залежить від того, яка дитина, що їй необхідно, які виховні завдання вимагають свого розв'язання. Якщо гра колективна, необхідно добре знати, який склад граючих, їх інтелектуальний розвиток, фізична підготовленість, особливості віку, інтереси, рівні спілкування й сумісності тощо.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися. Самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

Дидактична гра - це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Якщо спочатку учень зацікавиться лише грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі в грі. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Дидактичні ігри на уроках української мови можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмисленого засвоєння, формування графічних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання.

Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посилені кожному учню, максимально розвиваючи їх здібності. Якщо спочатку учень зацікавиться лише грою, то його дуже швидко зацікавить пов'язаний з нею матеріал, у нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі в грі. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей чи явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

У дидактичних іграх діти спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз й синтез, абстрагуються від несуттєвих

ознак, роблять узагальнення. Багато ігор вимагають уміння висловлювати своє думку в зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи термінологію.

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. (Кожен учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри - зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

2.2 Вивчення теми «Іменник» в 1-4 класах

Знайомство з частинами мови починається з вивчення іменника як найбільш уживаного учнями лексико-граматичного класу слів. Іменник – це перша частина мови, яка з'являється у мовленні дітей. Найефективнішими є ті уроки, на яких використовують дидактичні ігри та ігрові прийоми, які належать до традиційних і визнаних методів навчання та виховання.

Кожний урок української мови, на якому учні знайомляться з іменником та його категоріями – складна, цілісна, динамічна система змісту навчального матеріалу й організації роботи з ним, яка насамперед спрямовується на засвоєння матеріалу, зазначеного в темі уроку. Та чи можна зробити ці уроки радісними і цікавими для учнів? Чи здатні вони розкрити творчий потенціал особистості учня і вчити вчитися на уроці? Ствердно відповісти на ці питання можна в тому випадку, коли навчання вирізняється стилем, формами і засобами. Якщо воно інноваційне і в своїй основі має нетрадиційний підхід, самостійний вибір, цікавий матеріал, ігрову ситуацію, то в учнів формується стійкий інтерес до вивчення рідної мови, розвивається творча особистість. Вивчення іменників в початкових класах передбачає, по-перше, формування граматичного поняття іменник, по-друге, формування навичок правопису

відмінкових закінчень іменників, по-третє, збагачення словника учнів іменниками, розвиток навичок точного використання їх у мові. Ці завдання розв'язуються не ізольовано, а у взаємозв'язку. Лексичні і граматичні ознаки іменника досить складні, а тому вивчення цієї частини мови вимагає поступового накопичення конкретного матеріалу для узагальнення знань про іменник як частину мови.

Система роботи над вивченням теми "Іменник" має бути цілеспрямованим процесом, який передбачає певну послідовність ознайомлення учнів із смисловим значенням і граматичними ознаками цієї частини мови; а також поступове ускладнення вправ, спрямоване на формування навичок точного вживання іменників у мовленні і правильне їх написання. Засвоїти поняття «іменник» означає усвідомити значення предметності у зв'язку з формальними ознаками іменника та вміти користуватися комплексом його ознак.

Певне граматичне поняття формується у початкових класах поступово – від оволодіння його суттєвими ознаками до об'єднання їх в єдине ціле.

Певне граматичне поняття про іменник формується у початкових класах поступово – від оволодіння його суттєвими ознаками до об'єднання їх в єдине ціле.

Загальне поняття про іменник полягає формуватися у дитини у 1 класі НУШ на п'ятому тижні навчання учні одержують перші уявлення про слова назви предметів що відповідають на питання хто? що?, на одинадцятому тижні дізнаються про вживання великої букви в іменах людей, кличках тварин деяких географічних назвах, на чотирнадцятому - розпізнають велику і малу літеру у власних і загальних назвах.

Саме тут учитель навчає дітей розрізняти предмет і слово, що його називає. Подальше формування поняття «іменник» передбачає роботу над лексичними значеннями іменника і його граматичною ознакою - відповідає на питання хто? що?

Підготовка учнів до усвідомлення поняття "іменник" передбачає навчання розрізнити предмет і його назву, розвиток умінь класифікувати слова за певною смисловою ознакою (назви овочів, фруктів, транспорту тощо). Тому ефективним способом навчання учнів є поєднання навчально-пізнавальної та ігрової діяльності.

Діти відшуковують слова назви предметів в текстах, стіні слів, друкують у щоденниках вражень, також проводяться дидактичні ігри з словами, предметами під час ранкової зустрічі та на уроках української мови.

У 2 класі виконуючи різноманітні вправи учні спостерігають за граматичними ознаками іменника, вчать ставити запитання до слів що означають назви конкретних речей, рослин (що?) та слів що означають назви людей і тварин (хто?), змінювати іменники за числами (один - багато). Під час такої роботи діти привчаються спостерігати, свідомо встановлювати зв'язки:

- ✓ між предметом і словом, що його називає;
- ✓ між словом і питанням на яке відповідає.

Поглиблюють знання про власні та загальні іменники.

У 3 класі під час вивчення розділу «Частини мови» продовжується робота над формуванням поняття «іменник». Учні ознайомлюються з деякими його граматичними ознаками: має рід, змінюється за числами. Так учні від логічного поняття предметності переходять до усвідомлення граматичних ознак іменника. Осмислюючи різницю між власними і загальними назвами, навчаючись розрізняти іменники чоловічого, жіночого та середнього роду, усвідомлюючи їх здатність змінюватися за числами, відмінками і роль закінчення як засобу оформлення цих змін, школярі поглиблюють знання про іменник як частину мови.

На етапі узагальнення знань, умінь та навичок систематизуються ознаки іменника як частини мови. Це робиться шляхом колективного складання речень за картинками, фотоматеріалами. Учні називають іменники, визначають їх рід, число, встановлюють зв'язки з іншими словами в реченні.

До кінця 4 класу в молодших школярів має сформуватися розуміння іменника як частини мови, правопис відмінкових закінчень. Під час вироблення навичок відмінювання постійно поглиблюється знання про рід, число та відмінок іменника.

Діти повинні усвідомити, що іменниками є не лише слова, які означають назви предметів у звичайному розумінні цього слова, а явища природи суспільного життя, стану, назви дій, якостей, абстрактних понять.

Наприкінці навчання в початковій школі визначення іменника можна дати в такому вигляді: називає предмет; відповідає на питання хто? або що?; має рід; змінюється за числами; змінюється за відмінками; виступає підметом або другорядним членом речення.

2.3 Цікаві дидактичні ігри та вправи при вивченні іменника в початковій школі

Єдиним вірним шляхом пояснення матеріалу є навчання через гру. Крім того, залежність дітей від гаджетів набуває страхітливого масштабу, через що розвиток дрібної моторики майже відсутній. Завдання, які стоять перед вчителем – це пояснити теоретичний матеріал у вигляді гри з максимальним застосування наочним предметів для розвитку дрібної моторики. Завдання здавалося б нездійсненним, якби не використання наборів LEGO.

Робота направлена на розвиток творчих здібностей, креативного мислення та комунікативних компетентностей у дітей молодшого шкільного віку. Тож різноманітні вправи зараз будуть у нагоді, а особливо ті, які розвивають критичне мислення, вміння вправлятися з проблемним завданням, оцінювати ризики та навіть розвивати власний стиль виконання завдань.

Гра «Склади слова»

Час виконання: 5-10 хвилин.

Діти вчаться: співпрацювати в команді, вирішувати проблемні завдання, проявляти ініціативність.

Основні завдання:

1. Кожній цеглині призначається своя літера, фломастером можна написати її на цеглині.
2. Педагог пропонує дітям скласти якомога більше слів з запропонованих літер та записати їх.
3. Під час роботи вчитель інформує про кількість часу, що залишився.

Гра «Конвеєр»

Утворюємо коло. Всі учасники обирають по одній цеглинці будь-якого кольору. Витягуємо вперед праву руку – кладемо на долоню цеглинку.

На «раз» - лівою рукою беремо цеглинку,

на «два» - передаємо сусідові зліва (за годинниковою стрілкою) і називаємо іменник у множині чи визначаємо рід.

Рухи мають виконуватися злагоджено і одночасно усіма учасниками. Спочатку рахунок ведемо у повільному темпі, потім у швидшому.

Дидактична гра «Постав запитання до слова»

Мета: вміти розрізняти іменники, що відповідають на питання хто? що?; сприяти розширенню і активізації словника; виховувати увагу.

Учні показують правильне запитання за допомогою цеглинок двох кольорів.



Тема «Іменник»

1 клас

I. Ігри та вправи на формування загального поняття про іменник

Гра «Чарівна паличка»

Мета. Формувати вміння розуміти слова, що відповідають на питання хто? або що?

Зміст гри. Вчитель розповідає, що «зла чаклунка» зачарувала предмети в класі і з допомогою чарівної палички потрібно розчаклувати їх, правильно ставлячи питання до слів хто? або що?

Гра «Кіт у мішку»

Мета: Відгадування предмета на дотик, вміння ставити запитання до нього.

Матеріал. Об'ємні іграшки, дрібні предмети: горіхи, жолуді, каштани тощо. Ними заповнити мішечок з тканини.



Зміст гри. Учні зав'язують очі, і він напомацьки дістає з мішечка предмети, на дотик визначає, що саме у нього в руці, називає вголос і лише по тому витягає руку з мішечка і показує цей предмет, ставить до нього запитання.

Гра «Хто це? Що це?»

Мета: поглибити знання учнів про слова — назви предметів; розвивати вміння групувати слова.

Зміст гри.

На екрані записані слова: ластівка, малина, слон, вовк, барвінок, лев, крокодил, лисиця, клен, осика, береза, калина, горобина, дуб. Діти повинні розділити слова на 2 групи (тварини, рослини).

Гра «Збирання врожаю»

Мета: формувати узагальнене уявлення про овочі та фрукти.

Зміст гри. Гру проводять на прогулянці. Діти об'єднуються у дві групи — «овочі» і «фрукти». Відповідно кожна дитина — це якийсь «овоч» або «фрукт».

Обирають «садівника». Креслять два великих кола. Один — «город», другий — «сад». Усі діти стоять довільно.

Садівник. Зберу я овочі в городі й фрукти в саду,
добре і сито зиму проведу!

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

Рухлива гра «На воді, в повітрі, на землі»

Мета: закріплювати уявлення дітей про різні види транспорту, вміння розрізняти їх за призначенням.

Зміст гри. Діти вибирають картинки, що зображують різні види сухопутного, водного, повітряного транспорту. За сигналом вчителя повинні зібратися біля прапорця з відповідною назвою «На воді», «В повітрі», «На землі». Потім хто-небудь із дітей стає «водієм», решта — «пасажирами». Вони «подорожують» групами.

Гра «Аукціон»

Мета: вміти назвати слова назви предметів за завданням вчителя; розвивати мислення, пам'ять.

Зміст гри.

Учитель пропонує назвати слова назви предметів, що починаються, наприклад, з літери «ем», комахи, птахи, рослини, дерева і т.д.. Виграє той, хто називає останнє слово.

Гра «Чарівний капелюх»

Мета: закріплення знань про вживання великої букви в іменах людей, кличках тварин, деяких географічних назвах; встановлення неформального контакту з дітьми, отримання



більшої інформації про дитину.

Зміст гри. Для проведення цієї гри потрібні «Чарівний капелюх» і невеличкі кольорові аркуші паперу. На кожному аркуші слід заздалегідь написати запитання, наприклад:

Як звуть твою маму?

Як звуть твого тата? (братика, сестричку, бабусю, дідуся, тітку, дядька)

Чи є у тебе вдома тварини? Як їх звуть?

У якому місті ти живеш?

Яка річка протікає в нашому місті?

Як називається наша Батьківщина?

Кількість аркушів має бути не меншою, ніж кількість учнів у класі.

Запитання можуть повторюватись.

Діти сидять у колі і починаючи з вчителя, кожен виймає з капелюха аркуш, називає своє ім'я і дає відповідь на запитання. Далі передає капелюх іншому учневі. Кожному учаснику гри можна ставити додаткові запитання про вживання великої букви в іменах, кличках тварин.

Гра «Давай познайомимось»

Обладнання: індивідуальні картки з завданнями.

Завдання: записати відповіді.

Хід гри: уявіть, що ви потрапили на іншу планету. Тут вас зустрічають інопланетяни. Вони хочуть з вами познайомитись. Розкажіть їм про себе.

Матеріал для гри:

<i>Моє прізвище</i>
<i>Моє ім'я</i>
<i>Ім'я моєї мами</i>
<i>Ім'я мого батька</i>
<i>У мене є братик</i>
<i>Мою сестричку звати</i>
<i>Мій товариш</i>

Гра «Веселі прищіпки»

Мета: закріплювати знання про слова назви предметів що відповідають на питання хто? що?; сприяти розширенню і активізації словника; виховувати допитливість, зосередженість.

Хід гри. Вчитель роздає дітям картки на яких намальовані слова назви предметів. За допомогою двох різнокольорових прищіпок показати слова назви предметів що відповідають на питання хто? що?

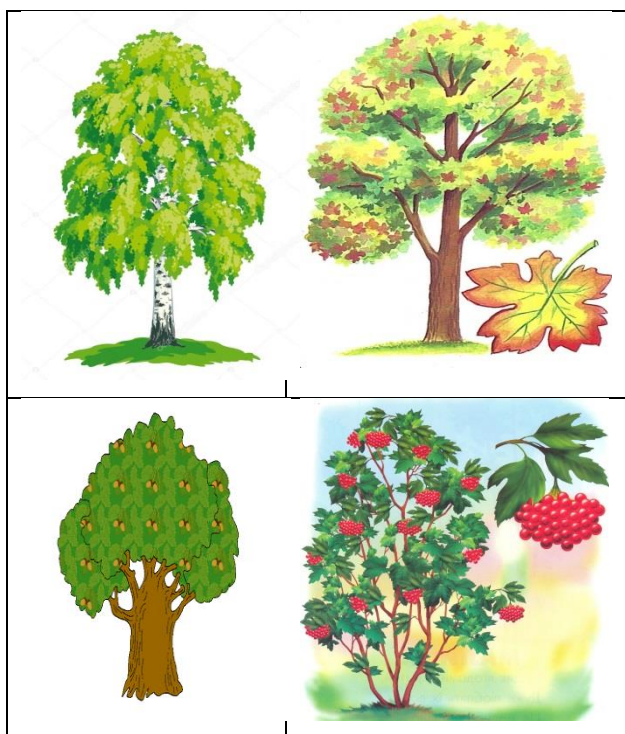


Дидактична гра «Четвертий зайвий»

Мета гри: формувати вміння узагальнювати, групувати предмети за певною ознакою, добирати до них узагальнююче слово (свійські тварини, дикі звірі, птахи, комахи, фрукти, овочі, ягоди); розвивати логічне мислення, пам'ять; виховувати посидючість, наполегливість.

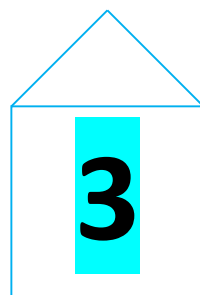
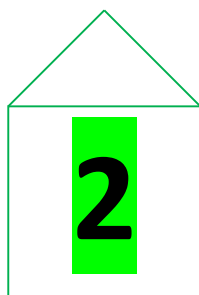
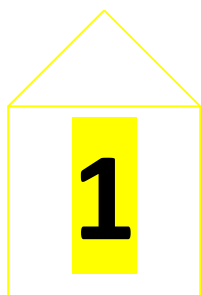
Зміст гри. Вчитель виставляє набір малюнків або називає певну групу тварин (наприклад, комахи, птахи, риби і т. ін.), але поміж них одна тварина — іншого виду. Поглянь на малюнки. Хто (що) на них зображений? Хто (що), на твою думку, тут зайвий?





Гра «Засели будиночки словами»

Мета: розвивати мислення; стимулювати нові ідеї.



Зміст гри. На дошці малюнки трьох будиночків. У них живуть слова назви предметів. На них зазначено кількість складів, які повинні бути в назві мешканця будинку. Діти називають слова.

Гра "Я — тобі, ти — мені"

Мета: поглибити знання учнів про слова — назви предметів; розвивати вміння групувати слова.

Зміст гри.

Учитель промовляє слова, а учні — "повертають" слова і ставлять запитання до них.

Хмара, пташка, місяць, книга, школа, диван, ліс, урок, озеро, дощ, кінь, пшениця, слива, зима, молоко, вишня, барабан, дятел, лось, сорока, пенал, сцена, сонце, читач, вулиця, вогонь, дерево, бібліотека.

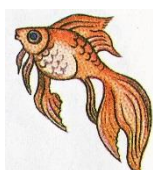
Дидактична гра «Хто? Що?»

Мета: закріплювати знання про слова назви предметів що відповідають на питання хто? що?; сприяти розширенню і активізації словника; виховувати увагу.

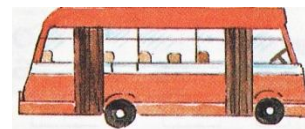
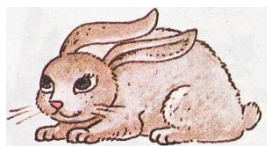
Зміст гри. Один учень кидає м'яч в руки іншому і задає питання «хто?» або «що?», учень віддає м'яч і каже своє придумане слово.

Гра « Шифрувальники»

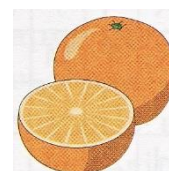
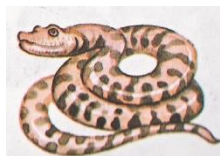
Зміст гри. Скласти слово за першими літерами малюнків. Знайти серед них зайве, скласти з ним речення.



(корова)



(коза)



(гуска)

Гра «Добрі господарі»

Мета: удосконалювати навички швидкого, виразного, свідомого читання, вміти розрізняти слова назви предметів серед інших слів.

Зміст гри і завдання. Учитель пропонує дітям „пересіяти” через ситечко всі слова в тексті і прочитати лише слова назви предметів. Заздалегідь підготовлений мішечок. Діти відшуковують такі слова, читають з певною інтонацією і, імітуючи, „кидають” в мішечок. За кожне правильно знайдене і прочитане слово учасник одержує очко. У кого більше очок, той – кращий господар.

Матеріал для гри: мішечок, ситечко, текст, фішки.

Дидактична гра «Розумні долоньки»

Мета: вміти розрізняти слова назви предметів що відповідають на питання хто? що?; сприяти розширенню і активізації словника; виховувати увагу.

Учні сигнальними картками показують правильне запитання.



Малина, вафлі, лікар, бублик, калач, яблука, лимон, пекар, космонавт, шоколад, халва, кукурудза, кішка, портфель, яблуко, льотчик, машина, вітерець, братик.

Гра «Прохання Золотої рибки»

Мета: закріплювати знання про слова назви предметів; сприяти розширенню і активізації словника.

Зміст гри. З картонної коробки або цупкого паперу зроблений акваріум. В акваріумі розміщені рибки, ці рибки — «чарівні».



Вони різнокольорові, але, крім того, на кожній рибці написані слова. В голівку кожної рибки вставлені скріпки. На столі лежать «вудочки». (Це паличка до якої прикріплений магніт.)

Учень виходить до столу, бере «вудочку» і ловить рибу. Потім читає це слово, ставить питання. Якщо завдання виконано правильно, то рибку можна забрати собі, а не прочитав — залишає рибку в акваріумі.

Гра «Складовиця»

Їжачок Колько назбирав у лісі грибочків, але він не знає як вони називаються. Допоможіть їжачкові прочитати назви грибів.

БО РО КИ ПЕНЬ ВИ ЇЖ



СИ МУ РИ

ХО МО О

(Боровики, опеньки, сиріжки, мухомори)

- Який гриб отруйний?

Гра «Впіймай велику букву»

Мета: закріплювати знання про вживання великої букви в іменах людей, кличках тварин, деяких географічних назвах.

Зміст гри. Вчитель читає слова. Учні плещуть в долоні, коли слово пишеться з великої букви: дівчинка, Денис, друзі, Дружок, дуб, Дніпро, диня, Даринка, діти, Дмитрик.

Гра « Телефон»

Мета: правильно повторити почуті іменники в тій чи іншій послідовності, що прочитав учитель.

Зміст гри. Учитель читає іменники кожного рядка, учні повторюють їх в тій же послідовності. Переможцем вважається той, хто правильно повторить іменники.

Матеріал для гри: картки іменників у вчителя.

1 картка

Баклажан, помідор, морква, огірок, капуста.

2 картка

Літак, вертоліт, ракета, автобус, автомобіль..

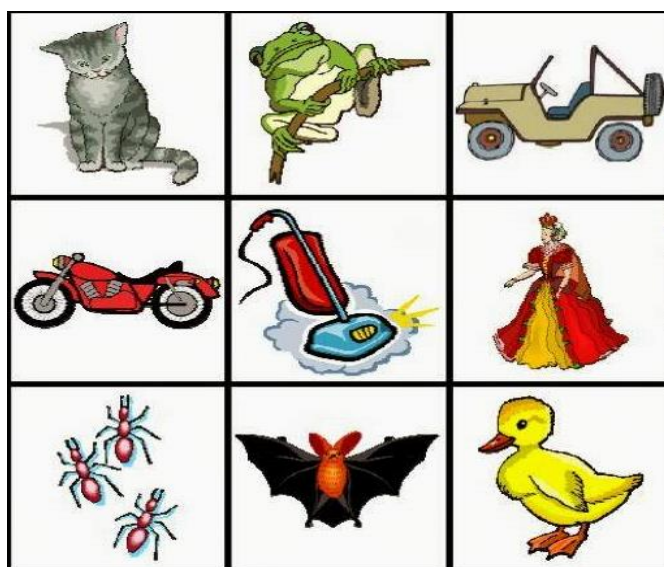
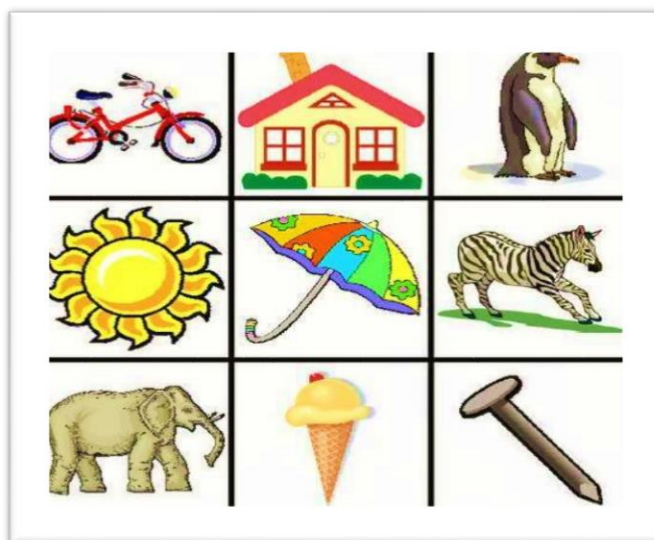
3 картка

Смородина, вишня, малина, персик, слива.

Гра «Живе» «Неживе»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про слова-назви предметів, що відповідають на питання Що? Хто?

Хід гри. Учні працюють в парах. Роздаються по дві картки і кілька фішок двох кольорів. Потрібно закрити фішкою одного кольору всі картки з зображенням слів, що відповідають на питання хто?, а фішками іншого кольору на питання що?



«Подарунки святого Миколая»

Мета: вміти правильно добирати слова.

Зміст гри.

- Допоможіть святому Миколаю розділити подарунки так, щоб ніхто не почувався скривдженим. Подумайте, які подарунки з двох складів можна подарувати дівчаткам, а з трьох складів – хлопчикам.

Гра «Впізнай назву предмета за описом»

Мета: поглибити знання учнів про слова — назви предметів; розвивати вміння групувати слова.

Зміст гри.

Учитель промовляє слова, а учні — добирають слова і ставлять запитання до них.

Струнка, білокора, ошатна ... (берізка).

Сірий, косий, боягузливий ... (зайчик).

Кругле, стигле, соковите ... (яблуко).

Білий, пухнастий, холодний ... (сніг).

Могутні, розлогі, гіллясті ... (дерева).

- На які питання відповідають ці назви предметів?



Гра «Зимові слова»

Мета: розвивати у молодших школярів логічне мислення.

Зміст гри.

Учитель читає слова – назви предметів, учні називають ті, які живуть тільки взимку.

Сніг, велосипед, мороз, вікна, лижі, пороша, віхола, день, вітер, лід, вулиця, ковзани, поле, бурулька, іній, туман, дерево, дощ, ожеледь.

Гра «Впіймай слово»



Мета: розвивати у молодших школярів логічне мислення.

Зміст гри.

Учитель читає слова, учням потрібно впіймати слово – назву предмета, плеснувши в долоні.

Ведмідь, малював картину –
 осику, березу, ялину
 й між ними червону калину.
 А поруч поставив пасіку
 і вікна відкрив у поле,
 а сам у кущі сховався,
 щоб не кусали бджоли.
 Бо дуже хотілося меду
 рудому ведмедю. (М. Сингаївський)

2 – 3 клас

«Казкова грамати́ка» пропонується дітям у віршованому вигляді, а її ключові частини подані у формі лічилок:

Книжка, дошка, кабінет,
 Печиво, повидло, мед,
 Чоботи, штани, кашкет,
 Знайте, діти, наперед
 Кожен з них – це є предмет.
 Що це? – Вареник.
 Хто це? – Письменник.
 Поверне предметам їх назви іменник.

Гра «Хто більше?»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про слова назви предметів; розвивати вміння групувати слова; розвивати мовлення дітей.

Зміст гри. Клас поділяється на дві команди.

Перша команда придумує іменники, які містять один склад із трьох звуків, один з них – м'який приголосний, відповідають на питання що?.

Друга команда добирає такі ж іменники, але відповідати вони мають на питання хто?

(Що ? – ліс, йод, лід, ніс, рік, дім. Хто? – дід, віл, кіт, рись).

Гра «Хто швидше?»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про слова – назви предметів; розвивати вміння групувати слова; розвивати мовлення дітей.

Зміст гри. Учні одночасно починають і пишуть протягом умовного часу (5хв) слова, що відповідають на питання що? (назви предметів у класній кімнаті або назви меблів чи одягу). Скільки слів запише учень - стільки дістає очок.

Віднімається по два очка за допущені помилки.

Гра «Хлопчики – дівчатка»

На картках з однієї сторони записані іменники, щоб їх було видно всьому класу, а зворотній бік одних карток пофарбовано червоним кольором, інших — зеленим. Учитель бере одну з карток, показує класу і перевертає зворотнім боком. Якщо картка червоного кольору, то дівчатка хором ставлять запитання до іменника, якщо зеленого — хлопчики. Виграє той, хто менше зробить помилок.

Гра «В заметах знайди іменник»

Із білого паперу виготовляємо невеликі картки, з одного боку яких записуємо слова різних частин мови. Картки розкладаємо на підлозі білим вверх. Кожна картка — це замет. Виходить двоє учнів. Вони по черзі піднімають картки, роблять крок вперед (крокують по заметах), читають слова і називають лише іменники. Клас слідкує за відповідями цих двох учнів. Той, хто назвав відповідь неправильно, провалюється в замет. Учень, який провалився, назначає собі заміну з дітей, які сидять за партами.

Примітка: можна грати, поділивши клас на дві команди.

При підведенні підсумків враховується швидкість виконання завдань і кількість помилок.

Гра "Лото назв"

Дидактична мета: поглибити знання учнів про слова -- назви предметів; розвивати вміння групувати слова; розвивати мовлення дітей.

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

Матеріал до гри. Для гри використовувати іменники.



Гра «П'ять назв»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про власні та загальні іменники.

Зміст гри. Ведучий вибирає яку-небудь букву алфавіту і пропонує гравцям дібрати 5 загальних назв, що означають:

1) тварину 2) рибу 3) птаха 4) квітку 5) дерево. Подібне завдання до власних назв (прізвище видатної людини, ім'я чоловіка, ім'я жінки, назва міста, села).

За кожне правильно дібране слово – бал, за помилку знімається 2 бали.

Гра «Незвичайний поїзд»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про власні та загальні іменники.

Зміст гри. У кожний вагон «посадіть» слова – пасажирів.

У 1 вагон – слова, які означають назви птахів;

У 2 вагон – слова, що є назвами риб;

У 3 вагон – слова, що означають назви звірів;

У 4 вагон – слова, що є назвами комах.

На дошці чи на таблиці записані слова.

Вовк, кит, голуб, їжак, олень, лящ, качка, коза, дятел, заєць, півень, муха, хом'як
щука, вуж, вівця, тюлень, корова, собака, синиця, ведмідь, змія, кінь, оса, сом,
шпак, зозуля, кішка, рись.

Гра «Абетковий суп»

Дидактична мета: вчити писати з великої літери імена, по батькові та прізвища; розвивати мовні вміння; формувати культуру спілкування.

Зміст гри. Учитель роздає дітям картки з буквами (ь, и, й). Кожен учень добирає ім'я, прізвище та по батькові на задану букву, пояснюючи їх написання.

Гра «Піжмурки»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про назви істот і неістот.

Зміст гри. Для гри потрібно приготувати лист паперу і наклеїти на нього зображення різних предметів (клас ділиться на команди). Вибирають командирів від кожної команди. Командири повинні закрити очі, повернути кілька разів пальцем у повітрі, а потім опустити палець на малюнок. Нехай відкриє очі і побачить, кого спіймав. Якщо спіймав істоту, потрібно поставити

питання хто?, неістоту - що? Виграє та команда, представник якої не помилився.

Гра «Побудуй піраміду»

Мета: розвивати мислення; стимулювати нові ідеї.

Діти записують словникові слова з пам'яті з додаванням кількох букв.

Ім'я

Грім

Лимон

Кишеня

Виразно

Дециметр

Велосипед

Гра «Хто швидший»

Обладнання: картки з іменниками чоловічого, жіночого, середнього роду.

Завдання: вибрати іменники чоловічого, жіночого, середнього роду.

Хід гри: гра проводиться з класом. Перший ряд вибирає серед запропонованих слів іменники чоловічого роду, другий ряд – жіночого роду, а третій – середнього роду.

Матеріал для гри: картки з іменниками.



Гра «Зимові іменники»

Обладнання: зошит, ручка.

Завдання: за 1 хвилину написати в зошитах іменники зимової тематики.

Хід гри: працюють учні класу або окремої групи в зошитах. Переможцем вважається той учень, який написав правильно найбільшу кількість іменників.

Тематику слів можна змінювати в залежності від пори року.



Гра «Червоний – зелений»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про числа іменників.

Ігровий матеріал: по два кружечки (червоний – зелений).

Вчитель пропонує дітям уважно вслухатись в слова і визначити їх число.

Якщо одина, учні піднімають зелений кружечок, якщо множина – червоний. Виграє той, хто жодного разу не помилився.

Гра «Допоможіть Незнайкові»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про іменник.

Допоможіть Незнайкові

Розгубився наш Незнайко,

Ви йому допоможіть.

Де тут є іменники скажіть.

Завдання: підкреслити іменники.

Кефір, сметана, молоко, біле.

Прокинувся, ковдра, поснідав, школяр.

Карась, щука, великий, річка.

Гра «Новосілля»

Розподілити букви (слова) в « будиночки» згідно завдання.

Наприклад, іменники в однині та множині, істоти і неістоти і т.д.

Гра «Один – багато»

Дидактична мета: поглибити знання учнів про числа іменників.

На дошці записуються слова або промовляються вчителем. Діти ділять їх на 2 колонки та записують в зошити за зразком:

Один	Багато
Горобець	Горобці
Олівець	Олівці

2. Роздаються по групах картинки, а діти записують в 2 колонки словами.



Гра «Знайди зайве слово»

Мета: розвивати у молодших школярів логічне мислення.

Проведення гри.

Учитель читає слова учням або написані на картках, необхідно вилучити зайве.

- а) Полтава, Дніпро, Львів, Київ, Одеса.
- б) Дунай, Десна, Вінниця, Дністер, Рось.
- в) Пушок, Сірко, Рекс, Дружок, Чернівці.
- г) Микола, Оксана, Леонід, Петренко, Софія.

Гра «Збери букет»

Леся та Іванко збирають букет для мами. Але Леся може брати тільки квіти, назви яких починаються з м'яких приголосних. А Іванко - назви яких починаються з твердих приголосних. Допоможіть дітям. Лесі допомагають дівчатка, а Іванкові - хлопчики.

Пролісок, нарцис, троянда, півонія, айстра, тюльпан, ромашка, лілія, фіалка...

Гра «Хто більше»

Учні поділяються на дві команди. Перша команда добирає і записує іменники, які вживаються тільки в однині, друга – тільки в множині (в однині – молодь, лічба, читання, ходьба, доброта, сміливість, хоробрість, радість, любов; в множині – ножиці, граблі, ворота, дрова, макарони, гроші, канікули, іменники, жнива, харчі). Перемагає команда, яка дібрала більше відповідних іменників.

Гра « Чарівний стілець»

Обладнання: стілець, аркуш паперу, ручка, конверт із картками з позначенням: ч. р., ж. р., с. р.

Завдання: по сигналу написати сім іменників чоловічого, жіночого або середнього роду.

Хід гри: викликаються три учні, займають місце на стільці за партою, із картки в конверті дізнаються іменники якого роду слід записати на аркуші. Переможцем вважається той учень, який перший справиться із

завданням. Гру можна урізноманітнити, працюючи групою (кожен учень групи пише лише один іменник).

Гра «Наповни скриньку»

Назвати якомога більше іменників (чоловічого роду, жіночого роду, середнього роду).



Гра «Перестав букви та утвори словникові слова»

I варіант

цлиувя, ремпетд, аБтьщикінав, ересвнєь, ийрвочн, єзаьц, тчианян,
їкаУран, елзортеів.

II варіант

ртеат, фепольрт, ивдна, илмки, акелрадрн, идатин, втмоксона, ремте,
ийговчер, йвонкожаро.

Гра «Наше слово»

Учні поділяються на три групи: чоловічий, жіночий та середній рід. Учитель проказує іменники. Група, плескає у долоні, якщо названий іменник відповідає її роду.

Гра «Детективне агентство»

Учні працюють в командах чи по рядах, передаючи заламіновані картки з написаними іменниками. Серед даних слів першому ряду потрібно знайти і підкреслити іменники чоловічого роду, 2 ряд – жіночого роду, 3 ряд – середнього роду. Який ряд швидше справиться, той і виграє.

Корабель, ворона, грім, суниці, Наталка, радість, дружба.
 Дядько, хвиля, літак, вулиця, велосипед, коридор, календар.
 Директор, деревце, смерека, медаль, лисиця, хвилина, гроза.

Гра «Читай, перевіряй, пиши»

Учитель готує декілька наборів карток, які складає у конверти. На картках написані слова, серед яких, деякі навмисно написані неправильно. Діти працюють в малих групах.



Умови гри: помітити наявні орфографічні помилки, переписати слова у зошит правильно (без помилок) та підкреслити олівцем контрольні моменти. Визначити рід іменників.

Ігровий матеріал:

Жміл, цукор, олівець, україна.

(джміль, цукор, олівець, Україна).

Цукерка, висна, якор, бобуся.

(цукерка, весна, якір, бабуся).

Годинник, папір, асвальт, медвідь, бджола.

(годинник, папір, асфальт, ведмідь, бджола).

Виграє та група, яка виправить всі помилки та запише слова в зошит.

Гра «Знайди своє місце»

Встав правильно букви. Допиши пари слів за зразком: один – багато.

2-й клас

I варіант

Вул...ця -

Порт...ель -

Д...ктант -

Пр...дмет -

Т...л...візор

Ол...нь -



II варіант

Д...ван -

Ч...р...вик -

Г...рой -

Кал...ндар -

М...даль -

Яс...н -

3-й клас*I варіант*

Абр...кос -

В...рблюд -

Д...путат -

Кр...ниця -

Ап...льсин -

Л...лека -

II варіант

С...кунда -

Хв...лина -

Ферм...р -

Ч...решня -

П...ріг -

Вогн...ще -

Гра «Буквоград»**Дидактична мета:**

Барвінок приніс таблиці зі словами. Потрібно скласти з букв цих слів нові слова.

**Снігуронька**

кінь

Жайворонок

жар

Ігри для 4класу

Прийом «Асоціативний куш»

Асоціація спонукає до вільного і відкритого мислення. При складанні асоціативного куща учні записують в центрі ключове слово чи фразу (виділяють її певним чином), записують будь-які слова чи фрази, які спадають на думку (з заданої теми), після заповнення «куща» учні визначають проблеми, для розгляду яких необхідна додаткова інформація.

Гра «Гірлянда асоціації»

Мета. Систематизувати знання, уміння і навички учнів по темі «Іменник».

Правила гри. Гра проводиться у групах. Учні складають усі асоціації з запропонованим іменником, а зачитує один учень від групи.

Наприклад, слово *весна*.

Написати все, що учні знають про це слово (частина мови, частини основи, дібрати споріднені слова, визначити звуки і букви, підібрати антонім, визначити рід і число)

Прийом «Кубування»

(Цей метод навчання полегшує розгляд різних сторін теми).

Ця стратегія, де використовується куб, на гранях якого даються вказівки для учнів. Учитель пропонує в процесі роботи викласти власні думки з пропонованої теми.

	Лексичне значення слова	
	До джерел слова	
Речення, тексти, фразеологізми, прислів'я, приказки	Сполучення слів	Спільнокореневі слова
	Синоніми, антоніми, омоніми	

Цей метод допомагає дитині визначити, яка інформація йому знайома, і що він узнав нового. Це найголовніше, бо учень може сказати собі: «Це я знаю, але хочу узнати більше».

Приклад «Кубування»

(Робота в групах)

1) Лексичне значення слова.

Ведмідь – дика кошлата тварина, що живе у лісі, зимує у барлозі, любить мед.

2) До джерел слова.

Ведмідь – означає «поїдавший мед», медоїд.

3) Спільнокореневі слова.

Ведмідь, ведмежа, ведмедик, ведмежатник, ведмежий.

4) Сполучення слів:

Великий, крупний, клишоногий, вайлуватий, старий, голодний, чорний, бурий, гімалайський, білий.

- Побачити, зустріти, вислідити (ведмедя).
- Реве, ричить, смокче (лапу), спить.

5) Синоніми.

Ведмідь клишоногий, топтигін, ведмежа.

6) Фразеологізм:

- Ведмідь на вухо наступив (немає музичного слуху).
- Ведмежа послуга.
- Дивитися ведмедем.

Прислів'я: Два ведмеді в одному барлозі на живуть;

Для ведмедя зима – одна ніч.

Загадка: Клишоногий, вайлуватий,

Смокче у барлозі лапу,

Вміє голосно ревіть,

Називається ... (ведмідь).

Гра «Чарівний кубик»

Завітав сьогодні в клас.

На урок до нас Кубик, діти, не простий,

Кубик, діти, чарівний.

Він доріжку прокладає,

Знання ваші перевіряє.

Кожна грань різного кольору, а на ній завдання.

1,2 - починається гра

3,4,5 - потрібно відповідать.

1. Жовта - підбери слова антоніми: радість – смуток, сонце – місяць, запитання - відповідь, грубість-ласка, Незнайко-Знайко

2. Зелена - синоніми: завірюха-віхола, куняти-дріммати, думати-міркувати, алфавіт - абетка, дорога-шлях, вогнище - ватра.

3. Синя - підбери словосполучення антоніми: СУМНА осінь-радісна весна.

4. Червона - замініть вираз одним словом і підберіть антонім до цих слів.

5. Блакитна - малюнок замінити фразеологізмом.

6. Фіолетова - Складіть речення за малюнками. Омоніми.

Морж. Дзвіночки. Дзвінок

Під час використання цього прийому, учням пропонується виконати те завдання, яке випало йому під час кидання куба.

Гра «Знайди свій відмінок»

Мета. Закріпити знання учнів про відмінки іменників.

Правила гри. На вітрилах розміщені відмінки. Вітрила розміщені довільно.

Потрібно поставити вітрило до кораблика з відповідною формою відмінка, за допомогою питань.

Гра «Відмінковий ланцюжок»

Завдання. Вчитися правильно відмінювати іменники.

Хід гри. Гравці діляться на групи. Ведучий називає іменник у називному відмінку і вказує закінчення, потім пропонує гравцям першої групи по черзі змінювати іменник за відмінками. Після місцевого відмінка ведучий називає інший іменник тієї ж відміни знову в називному відмінку. Продовжують ланцюжок учні другої групи. Якщо закінчення іменника в усіх відмінках визначено правильно, ряд одержує 10 балів, за кожну помилку знімається 2 бали.

Гра «Професія»

Обладнання. Ланцюжки слів.

Завдання. За ключовими словами назвати професію, визначити рід, число і поставити іменник-відгадку в орудному відмінку однини.

Хід гри. Клас ділиться на дві команди. Учитель читає ланцюжки ключових слів, а діти називають професію. Визначають рід, число і ставлять іменник – відгадку в орудному відмінку однини.

Матеріал для гри.

1. Учні, дошка, щоденник, школа, клас.
2. Бинт, шприц, лікарня, ліки.
3. Хліб, колос, зерно, жнива, урожай.
4. Ковпак, каструля, сковорідка, ложка.

Дидактична гра «Оживи іменник»

Від поданих слів утвори слова, які відповідають на запитання *хто?*

ЩО?	ХТО?
бібліотека	
море	
скрипка	
футбол	
дружба	

ласощі ліс кухня Україна	
---	--

ВИСНОВКИ

У будь-який вид діяльності на уроці можна внести елементи дидактичної гри, і тоді традиційне заняття здобуває захоплюючу форму, тому що навчальні ігри допомагають дітям стати креативними особистостями, учать творчо ставитися до будь-якої справи. Творчо ставитися до справи – значить виконувати її якісно, на більш високому рівні. Отже, завдання педагога полягає в тому, щоб знайти максимум прийомів, за допомогою яких буде підвищуватися прагнення дитини до активної пізнавальної діяльності. Тому так важливо використовувати дидактичні ігри на уроках в початкових класах, бо вони формують стійкий інтерес до подальшого вивчення предмету, упевненість в собі, а також сприяють активізації пізнавальної та творчої діяльності учнів початкових класів, розвивають їх мислення, пам'ять, кмітливість, увагу, виховують ініціативність, збагачують мову й закріплюють словниковий запас.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баханов К. О. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник – довідник / К. Баханов. - Запоріжжя: Просвіта, 2002.- С. 208.
2. Валлон А. Психическое развитие ребенка. -М.: Просвещение, 1967.-С. 224.
3. Варзацька Л.О.Гра як засіб пізнання // Поч. школа. - 1988.-№12. -С.34-35.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологии развития ребенка // Вопросы психологии. - 1966.-№6. -С.64-76.)
5. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання / С. Воробйова // Рідна школа. – 2012. – №10. – С.46-48.
6. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. - М.: Просвещение, 1986.-С. 220.
7. Дідух М.В. Ігрові прийоми навчання читати // Початкова школа. - 1991.- №1.-С.10-13.
8. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації / Л.С. Ільяницька // Школа. - 2004. - №7. - С. 27-28.
9. Калюк Л.К. Розвиток математичних умінь учнів у процесі гри // Поч. шк. - 1993.-№2.-С 25-29.
- 10.Король Я.А., Король Я.Р. Ігровий метод у навчанні математики шестирічних першокласників // Поч. школа. - 1987. - №1. - С. 42-45.
11. Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри / Н. Кудикіна // Відкритий урок. – 2006. – №5-6. – С.32-36.)
- 12.Люблінська Г.О. Дитяча психологія. - К.: Вища школа, 1974. - 356 с
13. Макаренко А. С. Гра // Макаренко А. С. Твори: в 7 т. – К.: Рад.школа, 1954. –Т. 4. – С. 367-368.)
14. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Математичні ігри в 1-3 класах. - К., 1980.
15. Немцова Л.И. Игры на уроках математики // Нач. школа. - 1988. - №10. , С 39-42.
- 16.Паламарчук В.Ф. Як виростити інтелектуала. -Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 2000. – С. 152.

17. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии. -М.: Педагогика, 1976. С. 564.
18. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. - К.: Абрис, 1999. – С. 287.
19. Савчук Н. Г. Навчальні літературні ігри / Н. Г. Савчук // Українська мова та література. – 2006. – № 34-34 (434-435). – С. 40.
20. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі / В. Саюк // Рідна школа. – 2009. – №7. – С. 50-52.
21. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям // Сухомлинський В. О. Вибрані твори: в 5-ти томах. – К.: Рад.школа, 1977. – Т.3. – С. 95–98, С. 176–185.
22. Толізіна Ю.В. Педагогіка.-М.:Лік,2003-С.64-89
23. Тополя Л.В. Дидактичні ігри, їх види, цільове призначення і функції в навчальному процесі // Міжнародний збірник наукових робіт. –Донецьк: ТЕАН, 2011.– Вип.16.– С.167–173.
24. Туров А,А. Педагогіка-Х.:Видавництво «Ранок»,2002-С.37-98)
25. Федоренко В.Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови / Валерій Леонідович Федоренко – Харків: Основа, 2010. – С. 424.
26. Яцента Л. Ігрові форми навчання читання. - Тернопіль: Астон, 2001. С. 64.