**Ігрові технології як засіб формування позитивної мотивації учнів**

**Содоль Ірина Василівна,** вчителька початкових класів

ліцею № 144 ім. Г. Ващенка міста Києва, старша вчителька

**Анотація.** Розкрито важливість застосування ігрових технологій в початковій школі, в також погляди на гру українських педагогів.

**Ключові слова:** ігрові технології; навчальний процес; педагогічні ігри; творчі завдання; класифікація; розвиток особистості.

Розвиток освіти в Україні на сьогодні характеризується модернізацією навчання, відбувається процес удосконалення й підвищення його ефективності, що не можливе без застосування інноваційних технологій. Використання сучасних педагогічних технологій під час навчання, дозволяють урізноманітнити форми й засоби освітнього процесу, підвищувати творчу активність учнів, розвивати їхні пізнавальні здібності.

Одним із видів інноваційних технологій є ігрові технології. Їх використання на уроках у початковій школі відповідає природним потребам дитини, адже за своєю природою гра – це основне джерело знань для дитини, властива форма її життєдіяльності. У грі за власними правилами діти відчувають себе дійсно вільними і усвідомлюють власне життя як свій вибір.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу в формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчання.

Василь Сухомлинський писав: «…у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно. Через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ». Видатний педагог порівнював гру з іскоркою, що запалює в дітях вогник допитливості й любові до знань. І це справді так, оскільки гра має надзвичайно багато навчальних і виховних можливостей.

«Хіба є дитина, якій не хотілося б погратися?» – на це риторичне запитання В. Сухомлинського існує лише одна відповідь – і вона однозначно заперечна. Ні, немає дітей, які б не любили гратися. Гра – це природний для дитини вид діяльності». За визначенням польського педагога Стефана Шумана, «гра – характерна і своєрідна форма активності дитини, завдяки якій вона вчиться і набуває досвіду». Отже, гра навчає. Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров’я, радість дитячого життя.

А. С. Макаренко писав: „Гра має важливе значення в житті дитини, має те саме значення, яке у дорослого має діяльність,робота, служба. Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі”. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. В грі виробляється спритність, витримка, активність. Гра – це школа спілкування дитини. Це самостійна діяльність, в якій діти вперше вступають у спілкування з ровесниками, їх об’єднує єдина мета, спільні зусилля її досягнення, спільні інтереси і переживання. Одночасно з грою, непомітно для дітей, відбувається їхній саморозвиток, самовиховання.

Отже, гра, її організація – ключ в організації виховання. В грі формується багато особливостей особистості дитини*.* Гра – школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь вчиться.

У звичайній школі неважко вказати джерело знань. Це вчитель – особа навчальна. Процес навчання може вестися у формі монологу (учитель пояснює, учень слухає) і у формі діалогу (або учень ставить запитання вчителеві, якщо він чогось не зрозумів й у стані своє розуміння зафіксувати, або вчитель опитує учнів з метою контролю). У грі немає джерела знань, що пізнається легко, не видно, де вчитель, де учні. Процес навчання розвивається мовою дій, вчаться й навчаються усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана.

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:

* добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;
* ефективний засіб активізації. У грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар’єри;
* мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
* дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь, навичок;
* багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
* переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання. В якості суперника може бути як сам учень (переконання себе, покращення свого результату), так і інший;
* має кінцевий результат. У грі учасник може отримати матеріальний, моральний (грамота, широке оголошення результату, заохочення) психологічний (самоствердження, самооцінка) приз.
* має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат (В. Кругляков, 1998).

Гра у початковій школі формує здатність учня приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії та дії інших, сприяє активізації знань. Сучасного школяра треба вміти захопити навчанням. Тому в методиках навчання і виховання учнів початкової школи автори нових підручників і методичних посібників органічно поєднали ігрову діяльність з навчальною. Тим самим акцентували увагу педагогів на великій ролі і значному місці ігрової діяльності в початковій школі в усіх її формах і проявах:

- виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивати увагу, прагнути до знань;

- процес навчання стає цікавим, легко долаються труднощі у засвоєнні матеріалу;

- гра створює у дітей бадьорий робочий настрій;

- в руках учителя гра стає інструментом виховання, що дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей, розвивати їхню ініціативу і самостійність, створювати атмосферу свободи, творчого розкриття дитини.

Досвід багатьох років роботи над проблемою застосування ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи дає нам упевненість заявити, що це є потужний засіб формування позитивної мотивації учнів до навчання, отримання знань та удосконалення своїх навичок. Саме тому я рекомендую колегам постійно застосовувати в роботі з учнями різноманітні ігри: дидактичні, інтелектуальні, ігри з віршованими завданнями, ігри-припущення, ігри-загадки, ігри-бесіди на уроках і заняттях розвивального характеру на ГПД.

Як показала практика, універсальним для урізноманітнення сучасного навчання молодшого школяра в новій українській школі є добірка ігор з використанням набору «Шість цеглинок» LEGO для 1 класу. За допомогою цеглинок LEGO діти навчаються виконувати різні операції з дрібними речами. Це розвиває творчість, спонукає до власної тактики виконання завдань, а також стимулює дітей упевнено братися за нові завдання і самостійно приймати рішення під час виконання складніших завдань.

Інтерактивний метод «Шість капелюхів» дає змогу відшліфовувати принципові лінії: лінії рефлексії та лінії набуття досвіду в діалозі. Саме на нестандартних уроках, конференціях, на захистах проєктів, дискусіях, різноманітних іграх значно підвищується мотивація в кожного з учасників. Це дає змогу спрямувати учнів на пошук раціональних шляхів вирішення проблеми.

Для того, щоб вивчене залишилося у пам’яті дитини й урізноманітнилось, щоб мати змогу навчитися користуватися набутими знаннями, які отримали на уроках, щоб спонукати до самостійності розширення своїх знань, використовую лепбук. Цей такий вид спільної діяльність учнів, що дає змогу креативно підійти до дослідження нового, а також повторення і закріплення вивченого.

Дієвим у формуванні нових понять і навичок є кубик Блума. Використання його в груповій роботі – оптимальна умова розвитку словникового запасу, обміну враженнями і передбачення того, що відбуватиметься далі, вибудовується індивідуальна траєкторія розвитку кожного учня.

Проте, зауважимо, існують певні вимоги до гри: ігри мають відповідати навчальній програмі; ігрові завдання повинні бути не надто легкими, але й не дуже складними; відповідати гра має віковим особливостям. Концепція Нової української школи наголошує на наскрізних уміннях, які необхідні для формування успішної особистості. А проведення ранкових зустрічей – це створення усіх умов для формування особистості нового покоління. Співпраця учителя і учнів, партнерство на уроці, спільний процес пізнання й відкриття незвіданого, нового, постійне створення ситуації успіху – це шлях до успіху Нової української школи.

Отже, впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес є важливим кроком для кращого засвоєння знань, вдосконалення вмінь та навичок. Використання ігрових технологій в закладах освіти дасть можливість засвоювати знання без примусу. Нові освітні можливості виникають практично щодня. Варто дотримуватися та експериментувати у повсякденній навчальній практиці, адже вони допомагають порушити закономірності та звички. Конфуцій сказав: «Учитель та учень ростуть разом». Ігрові форми уроків дозволяють рости як учням, так і вчителеві. Тільки разом можна трансформувати сучасну освіту!

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:**

1. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: [навчально-методичний посібник] / [упор. Т.В Войцях]. Черкаси: Черкаський ОІПОПП, 2014. 92 с.

2. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: Монографія. К.: КМПУ, 2003. 272 с.

3. Кущенко А. НУШ та інноваційні технології в початковій школі. URL: <http://www.ukr.life/uk/osvita/nush-ta-innovatsijni-tehnologiyi-v-pochatkovij-shkoli/>

4. Сопівник Р. В., Дубровська Л. О., Дубровський В. Л. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі. Психолого-педагогічні науки. 2016. № 4. С. 111-114.

4. Васьківська Г. О. Дидактичні умови реалізації інтерактивних технологій у процесі формування системи знань про людину. Молодь і ринок. 2013. №1 (96). С. 18-22.

5. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя (автореф. дис. канд. пед. наук). Харк. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків. 2011.