

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний лінгвістичний університет
Кафедра психології і туризму

КУРСОВА РОБОТА з
психології
на тему: «Особливості ігрової діяльності в молодшому шкільному віці»

Студентки III курсу групи Пс 01-20
Факультету туризму, бізнесу і психології
Спеціальності 053 Психологія
Косовець Марини

Науковий керівник: викладач кафедри
психології і туризму Пліш Г.Й.

Національна шкала: _____

Кількість балів: _____ Оцінка ЄКТС: _____

Члени комісії:

_____ (прізвище та ініціали) _____ (підпис)

_____ (прізвище та ініціали) _____ (підпис)

_____ (прізвище та ініціали) _____ (підпис)

КИЇВ – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....	5
1.1. Психолого-педагогічна характеристика ігрової діяльності.....	5
1.2. Ігрова діяльність в психічному розвитку молодшого школяра та в навчальній діяльності	8
Висновки до розділу	13
РОЗДІЛ 2 ПРИКЛАДНІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В МОЛОДШОМУ ШКІЛЬНОМУ ВІЦІ	16
2.1. Ігрова діяльність як засіб активізації розвитку дітей молодшого шкільного віку	16
2.2. Особливості застосування ігрових прийомів у навчанні молодших школярів.....	22
2.3. Рекомендації щодо застосування елементів гри в навчальному процесі молодших школярів	25
Висновки до розділу	30
ВИСНОВКИ.....	33
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	35
ДОДАТКИ.....	36
РЕЗЮМЕ.....	37

ВСТУП

Актуальність дослідження. У наш час проблема розвитку дитини має особливе значення. Високий рівень знань, уміння ефективно спілкуватися та креативність на сьогодні є важливими для кожного учня. Розвинути задатки, котрі допоможуть дитині стати самодостатньою та реалізованою у суспільстві можна у процесі гри. Молодший шкільний вік – досить короткий період у житті дитини. Проте він має суттєве значення для розвитку особистості. З геть безпорадної дитина повинна стати відносно самостійною та активною особистістю. Важливу роль у розвитку дитини має саме гра, яка у молодшому шкільному віці є однією з провідних діяльностей разом з навчанням.

Учбова діяльність відрізняється від ігрової, і перехід дитини від гри до учіння є важливою етапом в її житті, пов'язаною з появою нових мотивів. Проте це не означає, що гра повинна бути повністю виключена з діяльності школяра. У навчанні молодших школярів, зокрема першокласників, ігрова діяльність все ще залишається використовуваною в певній мірі. Гра як форма діяльності не лише залишається присутньою в житті дитини, але й продовжує розвиватися.

Професійно спрямована вчителем та батьками гра молодших учнів може стати одним із засобів організації і поліпшення навчально-виховної роботи. Якщо в процес навчальної діяльності включити елементи гри, то можна викликати в дітей приємні переживання та тим самим підвищувати їх пізнавальну активність. Молодші школярі з великим задоволенням виконуватимуть і трудові завдання ігрового характеру

Об'єкт дослідження - ігрова діяльність у молодшому шкільному віці.

Предмет дослідження – значення ігрової діяльності в процесі навчання молодших школярів.

Мета дослідження полягає у розкритті значення гри для успішного навчання молодших школярів.

Гіпотеза дослідження: застосування елементів гри в навчальному процесі покращають кількісні та якісні результати навчання у молодшому шкільному віці.

Для досягнення поставленої мети необхідним є виконання наступних **завдань:**

- здійснення теоретичного аналізу ігрової діяльності молодших школярів;
- дослідження особливостей використання гри в навчальній діяльності молодшого школяра ;
- розробка рекомендацій щодо застосування елементів гри в навчальному процесі молодших школярів.

Поставлені завдання зумовили вибір **методів дослідження:** теоретичний аналіз наукових та літературних джерел, синтез, систематизація і порівняння науково-теоретичного матеріалу, узагальнення.

Результати дослідження можуть бути використані педагогами, дитячими психологами та психотерапевтам.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

1.1. Психолого-педагогічна характеристика ігрової діяльності

Гра для дитини — природний процес, завдяки якому діти отримують задоволення та пізнають світ. Гра повинна бути головною діяльністю дітей дошкільного віку. В ній діти вміють висловлювати свої думки, приміряти різні ролі, зростати в психологічному плані та розвивати свій емоційний інтелект. Гра зазвичай радує, підвищує життєвий тонус та створює бадьорий настрій, що є досить важливо для нормального психічного і фізичного розвитку дитини.

Гра, в певному розумінні, може бути розглянута як форма розумової діяльності. Кожен розумовий процес у грі спрямований на досягнення певної мети. В дитячих іграх ці мети виражаються через задум, тему і питання, які становлять сюжет гри. Дитячі ігри є досить різноманітними. Навіть непрофесійна особа може помітити різницю у змісті, формах організації ігрового матеріалу та ступені дитячої самостійності. Дослідники неодноразово намагалися вивчити й описати всі види ігор у педагогічній діяльності. Ураховуючи їх роль у розвитку дитини, виникла необхідність у класифікації ігор. Це дозволяє глибше вивчати природу ігор, їх особливості і з'ясувати, яким чином можна ефективно впливати на дитячі ігри, розумно використовувати їх у виховному процесі і посилювати їх вплив на розвиток дитини.

Психолог Д. Б. Эльконін зазначав, що гра проходить декілька етапів. На початку виникає предметна гра - дитина починає відтворювати предметні дії дорослих. Такі предметно-ігрові дії, властиві дітям з 5-6 місяців до 1 року 6 місяців. Згодом на перший план виходить сюжетно-рольова гра, яка спрямована на відтворення відносин дорослими одне з одним. Під кінець дошкільного віку виникає гра з правилами - вона здійснюється крізь перехід,

від гри з відкритою роллю та прихованням правил до гри з відкритим правилом та прихованою роллю.

Невід'ємною частиною гри є спілкування дітей один з одним за допомогою мови. Навіть граючи наодинці, більшість дітей супроводжує свої дії словами, питаннями, роздумами, характерними для дій що відображають персонажів.

Значну частину гри в старших дітей займають розмови та обговорення, мова діючих персонажів. Те що у них досить вправно виходить спланувати гру говорить про те, що у старших дітей змінюються стосунки дії і мови у ігровій діяльності. Діти все частіше в своїх іграх порівнюють предмети та дії людей між собою, приходять до висновків, конкретизують їх перш ніж приступити до дії, це служить способом перевірки, виконаної подумки, завдання. Широко застосовуючи образи предметів, дитина використовує їх в нових зв'язках та поєднаннях.

В іграх дитиною відображаються різні переживання людей, такі як тривоги, радощі, турботи і смуток. Через переживання справжніх почуттів під час гри, дитина повністю входить у свою роль і залишається в ній протягом всієї гри. Наприклад, у грі "доктор" дитина може виявити обурення та докоряти "доглядальниці" залишенням "хворого" без нагляду. Шляхом виразної інтонації, рухів та міміки, дитина відтворює образ обуреної людини, яка реагує на недбалість іншої особи. Це допомагає виявити та закріпити ставлення дитини до понять добра та поганого, формує його судження та оцінки щодо моральних норм.

З розширенням сфери спілкування діти починають відчувати вплив та дію різних соціальних факторів, які значно поживляють їх емоційний світ. Дитина має навчитися керувати емоціями та почуттями в певній ситуації. Саме цьому може навчити грац, наприклад, вона може допомагати впоратися з страхами.

Через певну суперечність між вчорашніми, старими уявленнями, відчуттями, поняттями, новими знаннями та переживаннями, котрі виникають у дитини в мінливих умовах її життя, розвиток у грі забезпечує розвиток розумових здібностей, навичок, почуттів, інтересів та характеру дітей, які грають.

Саме цим гра така прекрасна, вона є своєрідною діяльністю, яка уособлює собою певний клубок протиріч різного рівня і порядку. Їх зіткнення є джерелом розвитку гри як діяльності.

Ознаки гри містять в собі психологічну природу, сутність та можливості гри. Загальними та універсальними ознаками гри є:

гра як активна форма пізнання навколишньої дійсності. Різноманіття її видів вводить дитину в сферу моральних життєвих явищ, де вона з цікавістю пізнає якості та властивості предметів, способи їх використання та призначення, засвоює особливості стосунків між людьми, норми та правила поведінки; пізнає саму себе, свої можливості і здібності.

гра як свідомо та цілеспрямована діяльність. Кожній грі притаманна значима для дитини мета. Прості ігри-дії з предметами також мають певну мету. Чим менша дитина, тим більш наслідуваними є її ігрові дії. Щоб досягти мети діти мають домовитися про тему, зміст гри, розподілити ролі та певною мірою спланувати свою діяльність.

Специфічними, характерними тільки для гри ознаками є :

1. Гра як вільна самостійна діяльність, яка здійснюється через особисту ініціативу дитини. У грі дитина реалізує свої думки, діє по-своєму та здійснює реальне життя за своїми уявленнями. Гра є вільною від обов'язків перед дорослою сферою самодіяльності та самостійності дитини, тому що граючись, дитина керується власними інтересами і потребами.

2.Наявність творчої основи. Гра завжди пов'язана з винахідливістю, вигадкою, ініціативою, кмітливістю, передбачає активну роботу уяви, емоцій та почуттів дитини. Творчість та ініціативу в різних ситуаціях діти виявляють по-різному. У одних іграх їхня творчість пов'язана з побудовою сюжету та вибором ролей; в інших – проявляється у виборі способів дії, їх варіантів. Багато ігор вимагають вміння встановлювати відповідність своїх дій, швидко змінювати тактику та способи своєї поведінки.

3.Емоційна насиченість. В процесі гри діти переживають почуття, які пов'язані з ролями котрі вони виконують: ніжність та турбота «матері», справедливість «вихователя», відповідальність «лікаря» тощо. У колективних іграх вони проявляють товариську, дружбу, взаємну відповідальність, подолання труднощів, відчувають радість від результату.

Особливістю гри – є її двоплановість: з одного боку гра дає можливість гравцеві виконувати реальні дії, які спонукають до вирішення конкретних завдань, а з іншого боку – ряд моментів цієї діяльності носять умовний характер, який дозволяє відійти від реальності та її проблем. Зокрема завдяки встановленню позитивного емоційного контакту між гравцями, гра привчає дитину рахуватися з іншими, корегує агресивність, невпевненість, страхи, негативні емоції, які дитина гасить в собі, вдосконалює вміння дітей спілкуватись та збільшує діапазон дій з предметами.

1.2. Ігрова діяльність в психічному розвитку молодшого школяра та в навчальній діяльності

Під час гри формуються особливості та можливості особистості дитини. Гра є своєрідною школою підготовки до дорослого життя. В грі виникають та формуються кмітливість, допитливість, активність, спритність, воля, зацікавленість. Гра – це також своєрідна школа спілкування для дитини. Гра тільки зовні має вигляд безтурботної та легкої розваги. Проте, насправді

ж вона дуже потребує, щоб гравець віддав їй максимум своєї енергії, витримки, самостійності, розуму, винахідливості. У грі дитина зазвичай сама прагне навчитися чогось нового - того, чого вона ще не вміє.

Першопочаткові форми гри з`являються в перший рік життя малюка – це маніпулятивні ігри з предметами, завдяки яким у дитини на основі отриманої інформації від чуттєвих органів формуються образи предметів. На другому – третьому році життя виникають предметні ігри, в процесі яких дитина навчається володіти різними способами застосування предметів. Надалі ігрова діяльність малюка ускладнюється й наприкінці раннього дитинства, з розвитком самостійності у дитини з`являються ролеві та творчі ігри, під час яких гравець бере на себе роль дорослої людини: в спеціально створених ним самим ігрових умовах відтворює діяльність дорослого, його ставлення до інших людей та до предметів. Сюжети ролевих ігор різнобарвні та досить відмінні, вони залежать від конкретного оточення, у якому живуть діти, від суспільних та політичних подій, у яких беруть участь дорослі. В будь-якій ролевій грі є роль, ситуація та правила. Останні тісно пов`язані з роллю, вони відображаються у діях дітей. Ігрова ситуація – сукупність предметів, дії з якими дозволяють виконати певну роль. Зазвичай, реальні предмети, з якими взаємодіють дорослі, замінюються іграшками, які можуть мати лише окрему схожість з реальними речами. За правильної організації та керівництва з боку дорослих ролеві ігри будуть надзвичайно дієвим засобом виховання. Завдяки ним формуватимуться найважливіші риси особистості дитини: засвоюються правила поведінки, розвиваються вольові навички і уміння стримувати свої дії, набуваються навички життя в колективі, закладаються уміння підпорядковувати свою поведінку правилам. Ролеві ігри мають велике значення для розвитку мови і мислення.

Слідом в арсеналі ігор дитини з`являються рухливі, дидактичні та розумові ігри. Методика, зміст та правила проведення дидактичних ігор спеціально розробляються психологами та педагогами. Основною метою

таких ігор є розвиток пізнавальної діяльності дітей. В молодшому шкільному віці ці ігри широко застосовуються для закріплення знань, які одержуються на заняттях. Для будь-якої гри характерним є підвищення емоційного тону гравців та почуття задоволення. В маніпулятивних іграх задоволення дітей пов'язане з їх реакцією на нові подразники. У рольових іграх емоції пов'язані з виконанням взятої на себе ролі, відповідно до правил гри, у рухливих іграх – з розвитком моторики й мускулатури, у дидактичних – з досягненням поставлених результатів. В молодшій школі використовуються всі перелічені види ігор.

З приходом дитини до школи дещо змінюється її провідна діяльність. Провідною діяльністю молодшого школяра стає учіння, яке суттєво змінює мотиви його поведінки та розкриває нові джерела для розвитку пізнавальних та моральних сил. Навчальна діяльність – це специфічна самостійна діяльність школярів, яка полягає в засвоєнні наукових понять та способів розв'язання певних завдань. Основною метою та головним результатом є засвоєння наукових знань та відповідних їм умінь. На початку молодшого шкільного віку у дітей ще не сформована навчальна діяльність тому вони не можуть самостійно навчатися. Основним завданням вчителя є необхідність до кінця цього вікового періоду сформувати її у дітей. Отож, навчання – це процес керування учінням школярів. В навчальній діяльності є свої специфічні компоненти. Д.Б. Ельконін та Давидов розглядають навчальну діяльність в єдності п'яти компонентів: мотивації, навчальні задачі, навчальні дії, дії самоконтролю, дії самооцінки.

Мотивація. Різні навчальні мотиви спонукають та спрямовують навчальну діяльність. Мотиви навчальної діяльності можна класифікувати по різному. О.М. Леонт'єв розрізняє мотиви, які розуміють учні і є реально діючими. Л. І. Божович виділяє широкі соціальні мотиви та навчально-пізнавальні. Окрім цього, всі мотиви поділяють на дві великі групи: мотиви, які породжуються самою навчальною діяльністю та мотиви, що лежать за межами навчального процесу й пов'язані лише з результатами навчання. Такі

мотиви можуть бути широкими вузькоособистими та соціальними. У високовстигаючих учнів розвивається мотивація досягнення та престижна мотивація. В невстигаючих школярів з часом формується мотивація уникання невдачі і компенсаторна мотивація. Серед мотивів початкової діяльності є такі, які найбільше відповідають навчальним задачам. Якщо вони починають формуватися в школяра, то його навчальна діяльність стає більш осмисленою. Д. Б. Ельконін називає їх навчально-пізнавальними мотивами. У їх основі лежать пізнавальні потреби та потреби в саморозвитку. Дитина має бути вмотивована не лише результатом, а й самим процесом навчальної діяльності. Коли вчитель навчить дітей виконувати всі ці компоненти учбової діяльності він сформує у дітей вміння самостійно навчатися – сформує навчальну діяльність.

Навчальна задача. Навчальна задача – це певна система завдань, за виконання яких учень повинен засвоїти найбільш загальні способи дій. Навчальна задача спрямована на вдосконалення самого учня.

Навчальні дії. Навчальні дії є необхідними для розв'язання навчальної задачі. До їх складу входять ряд певних навчальних операцій. За допомогою навчальних дій учні відтворюють та засвоюють зразки загальних способів розв'язання задач та загальні умови їх використання. Виконуються ці дії в предметному та розумовому плані. Окремим завданням навчального процесу на данному етапі є спеціальне формування в дітей системи необхідних навчальних дій. Якщо його не буде тозасвоєння програмного матеріалу буде відбуватися формально, тобто через шлях механічного запам'ятовування словесних характеристик понять та прийомів розв'язання завдань. Наприклад, коли вивчається будова слова вчитель може повідомити дітей, з яких частин складається слово (будова слова: корінь, префікс, суфікс, закінчення, основа), показати на прикладах та згодом запропонувати ряд завдань на визначення кореня й інших морфологічних частин слова (це є традиційним навчанням: зразок – результат). Також можна навчити дитину способами, за допомогою яких визначають частини слова. У

другому випадку діти виконують спеціальну навчальну дію, котра складається з ряду навчальних операцій: 1) змінити форму слова (закінчення); 2) знайти спільнокореневі слова (спільна частина споріднених слів – корінь) і т.д.

Дії самоконтролю. Дії самоконтролю – це дії звіряння та співставлення навчальних дій з певним зразком, котрий задається ззовні. Етапами самоконтролю є: 1) контроль вчителя; 2) взаємоконтроль; 3) самоконтроль. Контроль розрізняють за: – кінцевим результатом (“Перевір, чи не зробив помилки в диктанті”, “Перевір, чи зійшлась відповідь”); – покроковий – це корекція діяльності, тобто слідкування за ходом дій та тим, як дія виконується на даний момент, які дії виконані, що ще потрібно зробити. Разом з цим також контролюється якість виконання дій. Завданням вчителя є – навчити учня самоконтролю. – перспективний самоконтроль (ще більш досконалий вид саморегуляції) – це корегування діяльності на кілька операцій вперед, порівнювання майбутньої діяльності зі своїми потенційними можливостями її виконання.

Дії самооцінки. Дії самооцінки – це оцінювання дитиною власної діяльності на різних етапах її виконання. Регулятивна функція є найбільш важливою та загальною функцією самооцінки. Вчені визначають два види самооцінки: ретроспективну, тобто оцінку досягнення результатів власної діяльності; прогностичну, вона є оцінкою дитини власних можливостей. В цьому випадку дитина повинна зіставити умови задачі та власний досвід. Етапами самооцінки є: 1) оцінка вчителя; 2) взаємооцінка; 3) самооцінка. Також існують деякі способи підвищення адекватності самооцінки: 1) можна дозволяти дітям самим оцінювати свої роботи перед тим, як віддати їх на перевірку вчителю. Потім роботи перевіряє вчитель, оцінює їх та обговорює з учнем випадки неспівпадання. 2) взаємне рецензування робіт дітьми: вказати плюси, недоліки та висловити свою думку щодо оцінки. 3) невстигаючому учневі з доволі заниженою самооцінкою та

зниженим мотивом досягнень доручити шефство над слабо встигаючим молодшим школярем .

У другому та третьому класі учні починають самостійно виконувати окремі компоненти навчальної діяльності за допомогою саморегуляції. Особлива увага приділяється розумінню загального способу вирішення завдань та оцінці своїх можливостей для розв'язання конкретних практичних задач. Особливо важливою стає вміння виділяти та передавати головні, суттєві характеристики предмета, що вивчається, серед різних навчальних дій. Ці навички активно формуються учнями у першому - третьому класах, коли їм постійно пропонують скласти план переказу, переказувати оповідання своїми словами або коротко записувати умову завдання. При організації процесу формування навчальної діяльності вчителю початкових класів потрібно враховувати деякі загальні закономірності. Насамперед необхідно систематично залучати дітей в навчальні ситуації, разом з ними знаходити та демонструвати відповідні навчальні дії контролю й оцінки. На всьому шляху молодшого шкільного віку відбувається певна динаміка ставлення дітей до навчання. Якщо напочатку діти надають йому оцінку простої діяльності, до котрої схвально ставляться дорослості, то надалі їх приваблюють окремі навчальні дії, нарешті, вони починають самостійно перетворювати конкретно-практичні завдання на навчально-теоретичні, цікавлячись внутрішнім змістом навчальної діяльності.

Висновки до розділу

Гра для дитини — природний процес, завдяки якому діти отримують задоволення та пізнають світ. В ній діти вміють висловлювати свої думки, приміряти різні ролі, зростати в психологічному плані та розвивати свій емоційний інтелект.

Психолог Д. Б. Эльконін зазначав, що гра проходить декілька етапів. На початку виникає предметна гра - дитина починає відтворювати предметні дії дорослих. Такі предметно-ігрові дії, властиві дітям з 5-6 місяців до 1 року 6 місяців. Згодом на перший план виходить сюжетно-рольова гра, яка спрямована на відтворення відносин дорослими одне з одним. Під кінець дошкільного віку виникає гра з правилами - вона здійснюється крізь перехід, від гри з відкритою роллю та прихованням правил до гри з відкритим правилом та прихованою роллю.

Невід'ємною частиною гри є спілкування дітей один з одним за допомогою мови. Навіть граючи наодинці, більшість дітей супроводжує свої дії словами, питаннями, роздумами, характерними для дій що відображають персонажів.

Загальними та універсальними ознаками гри є:

- гра як активна форма пізнання навколишньої дійсності. Різноманітність її видів вводить дитину в сферу моральних життєвих явищ, де вона з цікавістю пізнає якості та властивості предметів, способи їх використання та призначення, засвоює особливості стосунків між людьми, норми та правила поведінки; пізнає саму себе, свої можливості і здібності.
- гра як свідомо та цілеспрямована діяльність. Кожній грі притаманна значима для дитини мета. Прості ігри-дії з предметами також мають певну мету. Чим менша дитина, тим більш наслідуваними є її ігрові дії. Щоб досягти мети діти мають домовитися про тему, зміст гри, розподілити ролі та певною мірою спланувати свою діяльність.

Під час гри формуються особливості та можливості особистості дитини. Гра є своєрідною школою підготовки до дорослого життя. В грі виникають та формуються кмітливість, допитливість, активність, спритність, воля, зацікавленість.

Першопочаткові форми гри з'являються в перший рік життя малюка – це маніпулятивні ігри з предметами, завдяки яким у дитини на основі отриманої інформації від чуттєвих органів формуються образи предметів. На другому – третьому році життя виникають предметні ігри, в процесі яких дитина навчається володіти різними способами застосування предметів. Надалі ігрова діяльність малюка ускладнюється й наприкінці раннього дитинства, з розвитком самостійності у дитини з'являються ролеві та творчі ігри, під час яких гравець бере на себе роль дорослої людини: в спеціально створених ним самим ігрових умовах відтворює діяльність дорослого, його ставлення до інших людей та до предметів.

Навчальна діяльність – це специфічна самостійна діяльність школярів, яка полягає в засвоєнні наукових понять та способів розв'язання певних завдань. Основною метою та головним результатом є засвоєння наукових знань та відповідних їм умінь.

В навчальній діяльності є свої специфічні компоненти. Д.Б. Ельконін та Давидов розглядають навчальну діяльність в єдності п'яти компонентів: мотивації, навчальні задачі, навчальні дії, дії самоконтролю, дії самооцінки.

РОЗДІЛ 2. ПРИКЛАДНІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В МОЛОДШОМУ ШКІЛЬНОМУ ВІЦІ

2.1. Ігрова діяльність як засіб активізації розвитку дітей молодшого шкільного віку

Для дітей молодшого шкільного віку ігрова діяльність є досить близькою та зрозумілою. Звичайні та знайомі ще з дошкільного періоду стосунки полегшують дітям залучення до гри, що є досить важливою передумовою залучення молодших школярів до відповідної діяльності. Під час гри діти легше ставлять цілі та реалізують їх, аналізують результати. В грі, вони виступають суб'єктами ігрового процесу, його творцями, котрі спроможні впливати на буття та постійно самовдосконалюватись.

В умовах ГПД просто необхідне активне впровадження ігрової діяльності; її використання дає можливість успішно формувати та прикріплювати позитивне ставлення дитини до навчання. Приймаючи участь в іграх на групі продовженого дня діти стають більш психологічно розкутими, а це сприяє виявленню їхніх творчих здібностей, усуває негативне ставлення до доволі складної навчальної праці. При позитивному досвіді дітям хочеться повторити все, але вже на завданнях вищого рівня складності. Згодом непомітно для себе дитина "втягується" у навчальну працю та пізнає її радість.

Оскільки в центрі всього навчального процесу перебуває саме учень, це потребує пошуку та використання сучасних засобів розвитку його особистості. Саме тому першопочатковими завданнями шкільної освіти є: оновлення змісту, методологічна переорієнтація на особистість учня, впровадження сучасних технологій навчання та виховання відповідно до вимог часу.

Проблеми гри досліджували мислителі та педагоги минулого та сучасного: Платон, Я.А. Коменський, Арістотель, Ж-Ж. Руссо, Шиллер,

Рабле, Д Локк, І. Кант.Ф., Ж. Піаже, Г. Гросс, К. Ушинський, Л. Виготський, П. Гальперін, А. Макаренко, Д. Ельконін, О. Запорожець, О. Леонтьєв та ін.

Також треба зазначити що грі належить велика роль в житті та розвитку дитини молодшого шкільного віку: в ігровій діяльності формуються багато позитивних якостей дитини, інтерес та готовність до майбутнього навчання, розвиваються її пізнавальні здібності. Гра є дуже важливою для підготовки дитини до майбутнього, а також для того, щоб зробити її теперішнє життя більш повним і щасливим. Гра є своєрідним способом засвоєння соціального досвіду, котрий властивий також й дітям молодшого шкільного віку. В процесі гри формуються усі сторони особистості дитини, відбуваються доволі значні зміни в її психіці, що підготувлюють перехід до нової, більш високої стадії розвитку.

У ігрової діяльності є величезні виховні можливості, тому психологи вважають першочерговою діяльністю молодшого школяра саме гру. Адже гра це відображення життя: тут усе "начебто", "ненасправді", проте у цій умовній обстановці, створеній дитячою уявою, багато реального, справжнього - дії гравців завжди реальні, їх почуття чи переживання справжні й щирі. Копіювання дорослих в грі пов'язане з роботою уяви: дитина не повторює дійсність, вона комбінує різні життєві враження з особистим досвідом. Гра це самостійна діяльність, за допомогою якої діти вперше, починають спілкуватися з однолітками: їх поєднують спільна мета, спільні інтереси, спільні зусилля для її досягнення та переживання. Саме через це гра привчає дітей підкоряти свої думки та дії певній меті, допомагає виховувати цілеспрямованість: у грі всі сторони дитячої особистості формуються у взаємодії та єдності, у грі формується дружній колектив та складаються взаємини, розвиваються організаторські вміння.

Гра є діяльністю для її учасників. Найкраще визначив суть гри Й. Хейзинга: "Ми можемо назвати гру, - пише він у роботі "Homo ludehs", - вільною діяльністю, яка усвідомлюється як "несправжнє" та поза

повсякденним життям виконуване заняття, проте вона може цілком захопити гравця, не переслідуючи при цьому ніякого прямого матеріального інтересу, не шукаючи користі, - вільною діяльністю, котра відбувається всередині навмисно обмеженого простору та часу, протікає упорядковано, за визначеними правилами та громадських угруповань, які визнають за краще оточувати себе таємницею або підкреслюювати свою відмінність від іншого світу всіляким маскуванням. В цьому визначенні є всі вичерпні пояснення того, чому гра є настільки привабливою для будь-якої людини, будь-якого віку та звідки багатство її навчальних, розвивальних, вдосконалюючих особистість можливостей".

Для певної групи дітей, бажання грати може відображати потребу в цілісному та сильному емоційному переживанні, що особливо характерне для молодших школярів. У цьому віці такий стан речей є вповне нормальним: ігри дозволяють дітям емоційно реагувати на різні події та випробування, створюючи почуття взаємин з оточуючими людьми, а також вчать регулювати та контролювати свої внутрішні емоції. Однак, іноді у деяких дітей таке ставлення до гри може тривати протягом тривалого часу.

У постійну та регулюючу роботу з розвитку "ігрового потенціалу" школярів закладено чималий зміст. У ході такої роботи гру можна розглядати як один з найважливіших напрямів для діяльності шкільного психолога та роботи класного керівника. Звичайно ж, що розвинення учнів не відбувається без навчальної підтримки дорослих. Пов'язування різних типів відносин до певних вікових категорій має штучний характер, тобто воно є адекватним тільки тоді, коли діти з перших днів навчання в школі залучені до систематичного ігрового процесу. Проте, вік дитини трохи обмежує можливості розвитку: треба почати, наприклад, цілеспрямовано залучати до гри семирічних, саме вони за короткий проміжок часу пройдуть перший та другий етапи "ігрового розвитку", а шестирічні малятам нажалі з труднощами осмислять ці відносини у грі.

Учень включається у процес гри всеціло: усім інтелектуальним, особистісним, емоційним потенціалом та життєвим досвідом. Гра зумовлює певні правила поведінки учасників, тимчасові обмеження конкретного ігрового простору та межі дозволеного. Гра являється певним "експериментальним майданчиком" особистості, дозволяє почувати себе вільним від будь-яких обмежень (шаблонів мислення, стереотипів та звичних варіантів розв'язання проблеми).

Тож можна зазначити, що ігрова діяльність - це особлива сфера людської активності, у якій особистість має на меті лише отримання задоволення від прояву фізичних та духовних сил.

Дитячі ігри були створенні природою для всебічної підготовки до життя, саме тому вони мають генетичний зв'язок з усіма видами діяльності людини та є специфічною дитячою формою пізнання, спілкування, мистецтва, спорту, праці.

Звідси й береться назва ігор: пізнавальні, інтелектуальні, музичні, художні, спортивні, будівельні, гра-спілкування, гра-праця, гра-драматизація тощо.

Прийнято розрізняти два основні типи ігор:

- ігри з фіксованими, відкритими правилами;
- ігри з прихованими правилами.

Іграми першого типу є більшість дидактичних, рухливих і пізнавальних ігор, а також до них входять інтелектуальні, розвивальні, музичні ігри, ігри-забави. До другого типу входять сюжетно-рольові ігри. Правила в таких іграх існують приховано.

Характерні особливості типів ігор, в загальних рисах (за класифікацією О.С. Газмана).

1. Рухливі ігри є найважливішим засобом фізичного виховання дітей дошкільного і особливо шкільного віку. Такі ігри будуть завжди вимагати від

тих, хто в них грає, активних рухливих дій, які спрямовані на досягнення умовної мети, яка зазначена в правилах.

Перевагою рухливих ігор є те, що в процесі гри взаємодіють всі види притаманних людині рухів: ходьбу, стрибки, біг, лазіння, боротьбу, кидання, метання та ловлю, вправи з предметами, - саме тому є найуніверсальнішим та незамінним засобом фізичного виховання дітей. Це такі, наприклад, такі ігри як "ведмідь і діти", "коники", "ящірка" (див. додаток А)

Найбільш характерною рисою рухливих ігор є свобода застосування різноманітних рухів у різних ігрових ситуаціях, що у свою чергу створює більші можливості для проявлення ініціативи та творчості. Рухливі ігри мають яскраво виражений емоціональний характер. Беручи участь в іграх, дитина відчуває радість від фізичного та розумового напруження, необхідного для досягнення цілі.

Вчені зазначають, що основні особливості рухливих ігор школярів - це їх змагальний, колективний, творчий, колективний характер. У них проявляються вміння діяти за команду в умовах, які постійно змінюються.

Дуже велике значення мають рухливі ігри у моральному вихованні. Вони розвивають почуття товариської взаємодопомоги, відповідальності за дії друга та солідарності.

2. Сюжетно-рольові ігри мають особливе місце у моральному вихованні дитин. Вони зазвичай колективного характеру, саме тому вони вдало відбивають відносини в суспільстві. Поділяють їх на рольові, режисерські, ігри-драматизації.

Сюжет здебільшого мають театралізовані дитячі свята, будівельно-конструкторські ігри та ігри з певними елементами праці.

В цих іграх на основі життєвих чи художніх вражень самостійно та вільно відтворюються соціальні відносини й матеріальні об'єкти, розігруються фантастичні ситуації, які не мають на даний момент аналогу в житті.

Основні компоненти рольової гри - тема, уявна ситуація, зміст, сюжет і роль.

В наш сучасний час з'явилися та все активніше використовуються у навчанні комп'ютерні ігри.

3. Комп'ютерні ігри мають досить вагому перевагу перед іншими формами ігор: вони виразно демонструють рольові способи вирішення ігрових завдань, наприклад, в динаміці подають результати спільних дій і спілкування персонажів, їх емоційні реакції під час невдачі та успіху, які у житті складно уявити.

Гарним прикладом таких ігор можуть бути народні казки та фольклорні твори. У них діти набувають досвіду моральної поведінки у різноманітних умовах життя.

Саме такі ігри допомагають уникати певних стандартів під час оцінювання поведінки різних персонажів в різних ситуаціях. Діти засвоюють засоби комунікації, висловлення емоцій та способи спілкування.

Усі комп'ютерні програми для дітей мають бути позитивно морально спрямованими та містити нові елементи, але не в жодному разі не повинні бути жорстокими та агресивними.

4. Дидактичні ігри можна розрізнити за пізнавальною діяльністю дітей, навчальним змістом, ігровими діями і правилами, організацією та взаємовідносинами дітей, за роллю викладача. Вказані ознаки притаманні усім іграм, проте у одних чіткіше виступають одні, а в інших - інші.

У різних збірниках вказано більше, ніж 500 дидактичних ігор, проте чітка класифікація ігор за видами відсутня. Досить часто ігри

співвідносяться з змістом навчання і виховання. В цій класифікації виокремлюються наступні типи ігор: словесні ігри, ігри щодо сенсорного виховання, ігри щодо формування математичних уявлень, ігри щодо ознайомлення з природою тощо.

В деяких випадках ігри співвідносяться з матеріалом: настільно-друковані ігри, псевдосюжетні ігри, ігри з дидактичними іграшками, словесні ігри.

Данна класифікація підкреслює їх спрямованість на навчання, пізнавальну діяльність дітей, проте не розкриває достатньою мірою самі основи дидактичної гри - особливостей ігрової діяльності дітей, ігрових завдань, ігрових дій та правил, керівництво вихователя, організацію життя дітей.

2.2. Особливості застосування ігрових прийомів у навчанні молодших школярів

Гра є невід'ємною частиною уроку в початковій школі. В. Коваленко зазначила, що «включення в урок ігрових моментів робить процес навчання цікавим і веселим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу» [8].

У книзі для вчителя «Дидактичні ігри на уроках математики», В. Коваленко називає ігри «сучасним і визнаним методом навчання і виховання, який володіє освітньою, розвиваючою та виховуючою функціями, які діють в органічній єдності». Вона наголошує на тому, що «сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливість ефективної організації взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу. Навіть найпасивніші з дітей включаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі. Під час гри діти, як правило, дуже уважні, зосереджені і дисципліновані.

Гра повинна розглядатися як могутній незамінний важіль розумового розвитку дитини» [8, с. 3-4].

Тому, ігри, що застосовують в роботі з молодшими школярами, мають відповідати навчальній програмі. Ігрові завдання повинні бути не надто складними, проте й не дуже легкими. Необхідно враховувати вікові особливості учнів, забезпечувати різноманітність ігор та залучати до гри всіх учнів.

Добре підібрані та організовані ігри стимулюють та підтримують інтерес молодших школярів до навчання. Гра є допоміжним інструментом, який дозволяє школярам легше переживати зроблені помилки та подолувати труднощі та невдачі. Зацікавленість учнів у вивченні та запам'ятовуванні нового матеріалу збільшується, коли проводяться цікаві гри.

Саме тому викладачі часто використовують так звану – навчальну гру. Основний її змістом є продемонструвати дитині все, на що вона здатна.

Переваги такої гри є

1. залучення до активної пізнавальної діяльності кожного учня окремо та всіх разом, тим самим, є ефективним засобом управління навчальним процесом;
2. навчання у грі здійснюється за допомогою власної діяльності учня, що є особливим видом практики, в процесі якого засвоюється до 90% інформації;
3. гра – вільна діяльність, що дає можливість вибору, самовираження, саморозвитку для її учасників;
4. гра має певний результат і стимулює учня до досягнення мети.

Дидактичними та методичними принципами цієї ігрової діяльності є: доступність, новизна, поступове зростання складності, урахування індивідуальних та вікових особливостей учнів, зв'язок ігрової діяльності з іншими формами роботи на уроці.

Методичними завданнями навчальної гри є:

- Вивчення нового матеріалу
- Повторення і закріплення вивченого
- Формування умінь та навичок
- Використання знань на практиці

Головними умовами ігрової діяльності є: створення позитивного настрою для навчання, відчуття рівного серед рівних. забезпечення позитивної атмосфери в колективі для досягнення спільних цілей, усвідомлення особистістю цінності колективно зроблених умовиводів, можливість вільно висловлювати свою думку і вислуховувати свого товариша, вчитель не є засобом «похвали і покарання», а є другом, радником, старшим товаришем.

Навчальні ігри розвивають увагу, спостережливість, пам'ять, мислення, пізнавальну ініціативу, творчі здібності, самостійність, комунікативні та організаторські здібності.

У процесі навчальної гри учень навчиться:

1. Бути гнучким, мобільним, конкурентоздатним.
2. Уміти інтегруватись у динамічне суспільство, презентувати себе на ринку праці.
3. Критично мислити.
4. Використовувати знання як інструмент для розв'язання життєвих проблем.
5. Генерувати нові ідеї, приймати нестандартні рішення й нести
6. за них відповідальність.
7. Володіти комунікативною культурою, вміти працювати в команді.
8. Вміти запобігати будь – яким конфліктним ситуаціям та виходити з них.
9. Уміти здобувати, аналізувати інформацію, отриману з
10. різних джерел, застосувати її для індивідуального

11. розвитку і самовдосконалення .
12. Бути здатним до вибору численних альтернатив, які
13. пропонує сучасне життя.

2.3. Рекомендації щодо застосування елементів гри в навчальному процесі молодших школярів

Гра виявляє індивідуальні особливості, інтелектуальні здібності, нахили дітей у найбільш повному обсязі. Цей метод навчання та виховання є традиційним і визнаним для дошкільників, молодших школярів і підлітків. Одна з цінностей цього методу полягає в тому, що освітня, розвиваюча та виховна функції виконуються у тісному взаємозв'язку під час гри. Гра як метод навчання організовує і розвиває учнів, розширює їх пізнавальні можливості та сприяє формуванню особистості.

Гра допомагає задовольнити дитячу допитливість, залучити їх до активного дослідження оточуючого світу та навчитися розуміти зв'язки між предметами та явищами.

Гра має багатофункціональний характер, оскільки сприяє гармонійному розвитку особистості. Наприклад, ігри на місцевості сприяють фізичному розвитку і розширюють кругозір учнів. Існують ігри, які спонукають дітей до допитливості, тренують пам'ять, увагу та логічне мислення. Ці ігри також часто називають "гімнастикою розуму". Крім того, існують ігри з технічним спрямуванням, які допомагають розвивати трудові навички та вміння користуватися різними інструментами. Жартівливі та розважальні ігри не лише сприяють веселому проведенню часу, але й розвивають почуття гумору та навчають дітей ефективному спілкуванню з однолітками, розвиваючи комунікабельність.

Гра надає можливість виявити творчу активність, спрямовувати зусилля для досягнення мети і вчити учасників відповідальності за свої дії. У процесі гри формуються різні вольові якості, такі як самостійність, наполегливість, самоконтроль, витримка та воля до перемоги, які є необхідними для успіху. Всі ці умови становлять основу плідної праці. Ігри, які проводяться на свіжому повітрі, сприяють зміцненню здоров'я дітей, а пізнавальні ігри розширюють їх кругозір, розвивають кмітливість та зацікавленість у різних галузях науки, техніки та мистецтва.

Гра розкриває особисті риси людини, яка в неї грає, такі як винахідливість, наполегливість, комунікабельність і навіть чесність. Незалежно від бажання перемогти, людина не повинна порушувати правила гри, оскільки вони визначають зміст ситуації та формують поведінку. Порушення правил часто призводить до виключення з гри. Діти сприймають спробу грати не за правилами як невиконання норм взаємодії.

У грі всі учасники постійно взаємодіють і спілкуються між собою, що вимагає дотримання певних правил та норм. Це допомагає дитині набути соціальний досвід у поведінці. Якщо ігрова діяльність займає значну частину життя молодших школярів, то це сприяє виробленню у них культурних манер. Оптимістичний тон спілкування під час гри, позитивний емоційний стан та знайома геймплей допомагають дитині бути природними у своїх діях, що дозволяє вчителю оцінити рівень сформованості культури поведінки учня та виявити недоліки.

Отже, можемо виділити такі функції гри в процесі формування культури поведінки: моделюючу, інформуючу, формуючу, коригуючу, стимулюючу.

Моделююча – полягає в ознайомленні дітей з різноманітними видами діяльності людей та стосунками, які виникають між ними. Це сприяє підготовці дітей до майбутнього соціального розвитку.

Інформуюча – передбачає ознайомлення дітей з правилами та нормами поведінки, формування знань, понять і уявлень про етичні норми, форми та способи поведінки, про суспільне визнані моральні якості особистості.

Формуюча – в процесі гри нагромаджується досвід культурної поведінки, а після багаторазового повторення формується звичка поводитися культурно. Гра сприяє розвитку моральних якостей особистості. Значна емоційна напруга будь-якої цікавої, правильно організованої гри - запорука формування стійких знань про норми та вимоги суспільної моралі, що сприяє розвитку інтелектуального компонента культури поведінки.

Коригуюча – дає змогу виявити рівень сформованості культурної поведінки, виділити недоліки, що визначає вибір учителем тем занять, форм і прийомів роботи, а також засобів виховного впливу для кожного окремого учня.

Стимулююча функція забезпечує оптимістичний тон спілкування, створює позитивний емоційний настрій.

Таким чином, гра є надзвичайно важливим аспектом у житті дитини, оскільки вона задовольняє природну потребу у діяльності, допомагає дитині сприймати й трансформувати навколишню дійсність, світ речей, людей і самого себе, одночасно розвиваючи її здібності.

Поміж вищезазначеного, слід підкреслити виховну роль гри та її значення у формуванні дружнього колективу, самостійності та позитивного ставлення до праці, а також у виправленні певних відхилень у поведінці окремих дітей та багатьох інших аспектів. Усі ці виховні ефекти ґрунтуються на впливі, який гра має на психічний розвиток дитини та формування її особистості. Основними аспектами розвитку особистості дитини в зв'язку з цим можна назвати наступні:

1. У грі розвивається мотиваційна сфера:

- виникає ієрархія мотивів, де соціальні мотиви набувають важливішого значення для дитини, чим особисті (супідрядність мотивів).

2. Долається пізнавальний і емоційний егоцентризм:

- дитина, приймаючи роль якого-небудь персонажа, героя тощо, враховує особливості його поведінки, його позицію. Це допомагає в орієнтуванні у взаєминах між людьми, сприяє розвитку самосвідомості і самооцінки.

3. Розвивається довільність поведінки:

- розігруючи роль, дитина прагне наблизити її до еталону. Відтворюючи типові ситуації взаємовідношення людей на соціальному світі, дитина підпорядковує свої власні бажання, імпульси і діє відповідно до соціальних зразків. Це допомагає дитині осягати і враховувати норми і правила поведінки.

4. Розвиваються розумові дії:

- формується план вистав, розвиваються здібності і творчі можливості дитини. Гра нас цікавить як принцип поведінки, а не як спосіб розважитися. У грі, як і в міжособистісному спілкуванні, інтереси спрямовані не на задану мету, а на сам процес. Гра – це культурна норма, яка дозволяє бути вільним, розкутим, мати владу над реальністю, розпоряджатися собою, долати ролеву залежність, прагнення перевершити себе.

При переході до школи після дитячого садка, дитина стикається з новим видом діяльності - навчанням. Проте гра залишається важливим засобом не лише для відпочинку, а й для творчого пізнання життя. Ігрова позиція має потужний виховний вплив на дітей. В.Ф. Шатанов вказує: "Придивіться: чи не занадто рано ми втрачаємо інтерес до ігор, які завжди служили та призначені служити розвитку розумових здібностей та пізнавального інтересу дітей на будь-якому віковому рівні. Відомо, що діти, які мовчать на уроці, виявляють активність у грі. Вони можуть змінити хід гри так, що інші учасники

залишаться здивованими. Їх дії відзначаються глибиною мислення, сміливим, широким і нестандартним мисленням." [19, с. 64-65]

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має уважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі. А.С. Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини...Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці. Коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...» Отже, гра, її організація – ключ в організації виховання. [11]

Ігри у школі – перш за все дидактичні, повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, заставити їх напружено мислити. Важливою являється виховна сторона. Гра вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення. [12, с.10-12]

Завдання педагога полягає у виявленні можливостей для активної пізнавальної діяльності дитини в якомога більшій кількості педагогічних ситуацій. Педагог повинен постійно вдосконалювати процес навчання, щоб забезпечити ефективне та якісне засвоєння програмного матеріалу дітьми. Тому використання ігрових елементів і гри на уроках має велике значення.

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог: ігри мають відповідати навчальній програмі; 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. [13, с. 44-53]

Яскравим прикладом використання ігрової позиції вчителя є діяльність А.С. Макаренка, який зазначав: "Гра є ще одним важливим методом... Немає такої великої різниці між грою і роботою, як дехто думає... У кожній хорошій грі присутні робочі зусилля і зусилля думки... Дехто вважає, що робота відрізняється від гри тим, що вона залучає відповідальність, а гра - ні. Це

неправильно: у грі така сама велика відповідальність, як і в роботі, звичайно, якщо це гра, яка є правильною та корисною..."

Висновки до розділу

Грі належить велика роль в житті та розвитку дитини молодшого шкільного віку: в ігровій діяльності формуються багато позитивних якостей дитини, інтерес та готовність до майбутнього навчання, розвиваються її пізнавальні здібності.. Гра є своєрідним способом засвоєння соціального досвіду, котрий властивий також й дітям молодшого шкільного віку. В процесі гри формуються усі сторони особистості дитини, відбуваються доволі значні зміни в її психіці, що підготувлюють перехід до нової, більш високої стадії розвитку.

Учень включається у процес гри всеціло: усім інтелектуальним, особистісним, емоційним потенціалом та життєвим досвідом. Гра зумовлює певні правила поведінки учасників, тимчасові обмеження конкретного ігрового простору та межі дозволеного. Гра являється певним "експериментальним майданчиком" особистості, дозволяє почувати себе вільним від будь-яких обмежень (шаблонів мислення, стереотипів та звичних варіантів розв'язання проблеми).

Прийнято розрізняти два основні типи ігор:

- ігри з фіксованими, відкритими правилами;
- ігри з прихованими правилами.

Правильно підібрані та організовані ігри викликають та підтримують в молодших школярів інтерес до навчання. Гра допомагає школярам легше пережити зроблені поилки та подолати труднощі й невдачі. Коли проводиться цікава гра, в учнів з'являється бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал

У грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей.

У грі всі її учасники постійно взаємодіють, спілкуються між собою, що потребує дотримання певних правил і норм. Таким чином, у дитини нагромаджується соціальний досвід поведінки. Якщо ігрова діяльність займає багато часу в житті молодших школярів, то це сприяє виробленню у них звички поводитися культурно.

Основними аспектами розвитку особистості дитини в зв'язку з цим можна назвати наступні:

1. У грі розвивається мотиваційна сфера:

- виникає ієрархія мотивів, де соціальні мотиви набувають важливішого значення для дитини, чим особисті (супідрядність мотивів).

2. Долається пізнавальний і емоційний егоцентризм:

- дитина, приймаючи роль якого-небудь персонажа, героя тощо, враховує особливості його поведінки, його позицію. Це допомагає в орієнтуванні у взаєминах між людьми, сприяє розвитку самосвідомості і самооцінки.

3. Розвивається довільність поведінки:

- розігруючи роль, дитина прагне наблизити її до еталону. Відтворюючи типові ситуації взаємовідношення людей на соціальному світі, дитина підпорядковує свої власні бажання, імпульси і діє відповідно до соціальних зразків. Це допомагає дитині осягати і враховувати норми і правила поведінки.

4. Розвиваються розумові дії:

- формується план вистав, розвиваються здібності і творчі можливості дитини. Гра нас цікавить як принцип поведінки, а не як спосіб розважитися. У грі, як і в міжособистісному спілкуванні, інтереси спрямовані не на задану

мету, а на сам процес. Гра – це культурна норма, яка дозволяє бути вільним, розкутим, мати владу над реальністю, розпоряджатися собою, долати ролеву залежність, прагнення перевершити себе.

ВИСНОВКИ

У результаті написання курсової роботи отриманні такі узагальнення і висновки:

Гра для дитини — природний процес, завдяки якому діти отримують задоволення та пізнають світ.

В ігровій діяльності формуються багато позитивних якостей дитини, інтерес та готовність до майбутнього навчання, розвиваються її пізнавальні здібності.. Гра є своєрідним способом засвоєння соціального досвіду, котрий властивий також й дітям молодшого шкільного віку. В процесі гри формуються усі сторони особистості дитини, відбуваються доволі значні зміни в її психіці, що підготувлюють перехід до нової, більш високої стадії розвитку.

Правильно підібрані та організовані ігри викликають та підтримують в молодших школярів інтерес до навчання. Гра допомагає школярам легше пережити зроблені помилки та подолати труднощі й невдачі. Коли проводиться цікава гра, в учнів з'являється бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал.

У грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей.

Проблеми гри досліджували мислителі та педагоги минулого та сучасного: Платон, Я.А. Коменський, Арістотель, Ж-Ж. Руссо, Шиллер, Рабле, Д Локк, І. Кант.Ф., Ж. Піаже, Г. Гросс, К. Ушинський, Л. Виготський, П. Гальперін, А. Макаренко, Д. Ельконін, О. Запорожець , О. Леонтьєв та ін.

Гра це самостійна діяльність, за допомогою якої діти вперше, починають спілкуватися з однолітками: їх поєднують спільна мета, спільні інтереси, спільні зусилля для її досягнення та переживання. Саме через це гра привчає дітей підкоряти свої думки та дії певній меті, допомагає виховувати

цілеспрямованість: у грі всі сторони дитячої особистості формуються у взаємодії та єдності, у грі формується дружній колектив та складаються взаємини, розвиваються організаторські вміння.

Мета дослідження, яка полягала в полягає розкритті значення гри для успішного навчання молодших школярів була повністю досягнута.

Для досягнення цієї мети необхідним було виконання наступні завдання:

- здійснення теоретичного аналізу ігрової діяльності молодших школярів;
- дослідження особливостей використання гри в навчальній діяльності молодшого школяра ;
- розробка рекомендацій щодо застосування елементів гри в навчальному процесі молодших школярів.

Висловлена у вступі гіпотеза про те, що застосування елементів гри в навчальному процесі покращають кількісні та якісні результати навчання у молодшому шкільному віці, була підтверджена в ході дослідження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вікова та педагогічна психологія: Навч. посіб. / О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. – К.: Просвіта, 2001.
2. Ельконін Д. Б. Е53. Психологія гри. - 2-е вид. - М.: Гуманіт. вид. центр ВЛАДОС, 1999.
3. Дідух М.В. Ігрові прийоми навчання читати/М.В. Дідух // Початкова школа. - 1991.
4. Варзацька Л.О. Гра як засіб пізнання /Л.О. Варзацька // Поч. школа. - 1988.
5. Забашина Н.О. Виховна робота в групі продовженого дня в 1 - 4 класах. /Н.О. Забашина // - К.: Веселка, 2009
6. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів/Н. Компанець // Початкова школа. - 1999.
7. Яцента Л. Ігрові форми навчання. /Л. Яцента // - Тернопіль: Астон, 2001.
8. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики / В. Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990.
9. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999.
10. Шаталов В. Ф. «Педагогическая проза» - М., 1980 – с. 64-65
11. Артемова Л. В. «Вчися граючись», 1995
12. Никитин Б. «Развивающие игры» М., 1990 с.10-12
13. Плешакова А.Б. Ігрові технології у навчальному процесі: [Пед. вузи] / А. Б. Плешакова // Сучасні проблеми філософського знання. Пенза, 2002. Т. Вип .3. С. 44-53
14. Виготський Л.С. Педагогічна психологія. М., 1991
15. Підкасистий П. І., Хайдаров Ж. С. Технологія гри в навчанні і розвитку: Навчальний посібник. М., 1996

ДОДАТКИ

Додаток А

Рухливі ігри

ВЕДМІДЬ І ДІТИ

Навколо лави, що стоїть на майданчику, малюється крейдою коло. Це „барліг ведмедя”. Вибраний за допомогою лічилки „ведмідь” залазить у свій „барліг” і „лягає спати” на лаві. Всі діти-гравці бігають, стрибають навколо „барлога” і голосно гукають, дратуючи „ведмедя”: Ой, ведмедю волохатий, Годі лапу вже смоктати. Прокидайся, косолапий, Ану спробуй нас впіймати! „Ведмідь” прокидається, ричить і кидається на гравців, намагаючись впіймати будь-кого з них. Впійманих дітей „ведмідь” забирає до себе в „барліг”, садить на лаву і знову лягає спати. Гра продовжується доти, поки „ведмідь” не спіймає 4-5 дітей. Після цього із числа не впійманих дітей вибирається новий „ведмідь” і гра продовжується. Перемагає той, кого ведмідь жодного разу не забрав до „барлога”.

КОНИКИ

Діти поділяються на „коники” і „їздових”. На майданчику проводять лінію. На одному кінці стають „коники”, на другому - „їздові”. „Коники”, тримаючись за руки, підходять до лінії, промовляючи: Тара-тара-тору, вийшли коні з двору. Сказавши це, вони розбігаються примовляючи: „цок-цок-цок”, а „їздові” ловлять їх. Зловивши, відводять на місце (двір). Коли всі „коники” переловлені, діти міняються ролями.

ЯЩІРКА

Розділіться на три команди. Намалюйте на майданчику велике коло. Одна команда шикується в колі. Гравці стають один за одним, тримаючись за пояс тих, що попереду. Це - „ящірка”. Друга команда - за колом. У них м'яч, яким вони намагаються „відбити хвіст у ящірки”. За сигналом „ящірка” починає рухатись так, щоб захистити останнього гравця в колоні. Гравці команди, що стоять поза колом, намагаються влучити м'ячем у „хвіст ящірки”, тобто „вбити” останнього гравця. Якщо м'яч попадає в нього, він виходить з гри. Тоді стараються влучити в наступного. Попередньо домовляються у скількох гравців треба вцілити (2-3), щоб відбити „хвіст ящірки”. Потім команди міняються місцями. Перемагає та команда, яка зуміє швидше відбити „хвіст ящірки”.

РЕЗЮМЕ

Курсова робота « Особливості ігрової діяльності в молодшому шкільному віці»

Автор: Косовець Марина Сергіївна

Науковий керівник: Пліш Г.Й.

Робота складається зі вступу, двох розділів, кожен з яких містить два та три підрозділи, висновків. Список літератури містить 15 джерел. Робота містить 40 сторінок.

Мета дослідження полягає розкритті значення гри для успішного навчання молодших школярів.

Об'єкт дослідження - ігрова діяльність у молодшому шкільному віці.

Предмет дослідження – значення ігрової діяльності в процесі навчання молодших школярів.

Методи дослідження: теоретичний аналіз наукових та літературних джерел, синтез, систематизація і порівняння науково-теоретичного матеріалу, узагальнення.

У першому розділу описано психолого-педагогічну характеристику ігрової діяльності. Описано ознаки гри та її особливості. Також описано ігрову діяльність в психічному розвитку молодшого школяра та в початковій діяльності. Описано що формується в розвитку дитини під час гри в певний віковий період, та особливо під час навчання в школі.

У другому розділі описані прикладні аспекти ігрової діяльності в молодшому шкільному віці. Описана ігрова діяльність як засіб активізації розвитку дітей молодшого шкільного віку. Також описанні різні типи та види ігор. І особливо застосування ігрових прийомів у навчальні молодших

школярів. Та складенно рекомендації щодо застосування елементів гри в навчальному процесі молодших школярів.

Ключові слова: Ігрова діяльність, гра, початкова діяльність, навчання, молодші школярі, молодший шкільний вік.

RESUME

Course work "Peculiarities of game activity in primary school age"

Author: Kosovets Maryna Serhiivna

Scientific supervisor: Plish G.Y.

The work consists of an introduction, two chapters, each of which contains two and three subsections, and conclusions. The bibliography contains 15 sources. The work contains 40 pages.

The purpose of the research is to reveal the significance of the game for the successful learning of younger schoolchildren.

The object of the study is game activity in primary school age.

The subject of the study is the importance of game activity in the learning process of younger schoolchildren.

Research methods: theoretical analysis of scientific and literary sources, synthesis, systematization and comparison of scientific and theoretical material, generalization.

The first chapter describes the psychological and pedagogical characteristics of game activities. Features of the game and its features are described. Game activity in the mental development of a junior high school student and in primary activities

is also described. It is described what is formed in the child's development during play in a certain age period, and especially during schooling.

The second chapter describes the applied aspects of game activities in primary school age. Game activity is described as a means of activating the development of children of primary school age. Different types and types of games are also described. And especially the use of game techniques in the education of younger schoolchildren. And recommendations on the application of game elements in the educational process of younger schoolchildren.

Key words: Game activity, game, elementary activity, learning, younger schoolchildren, younger school age.