

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

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

Студентки II курсу групи Сл(укр)03-21
Педагогічного факультету романо-
германської та української філології
Спеціальності 014 Середня освіта
Цибульської Софії Володимирівни

Науковий керівник: викладач
кафедри психології і туризму
Пліш Ганна Йосипівна

Національна шкала: _____

Кількість балів: _____ Оцінка ЄКТС: _____

Члени комісії:

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(прізвище та ініціали)

(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I ГРА ЯК ОСОБЛИВА ФОРМА АКТИВНОСТІ В ЖИТТІ ДИТИНИ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	5
1.1. Місце та значення гри в соціально-психологічному розвитку дитини	5
1.2. Характеристика ігрової діяльності молодшого школяра.....	7
Висновки до першого розділу.....	11
РОЗДІЛ II ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ГРИ В НАВЧАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....	13
2.1. Ігрові форми роботи в діяльності вчителя.....	13
2.2. Принципи організації ігрового простору в освіті.....	16
2.3. Рекомендації щодо застосування гри в навчальній діяльності молодших школярів.....	19
Висновки до другого розділу.....	22
ВИСНОВКИ	24
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	25

ВСТУП

Актуальність дослідження. В сучасних школах є необхідність такої діяльності, яка б залучила індивідуальність здібностей кожної дитини та добавила творчої нотки в ставленні і розумінні дітей до життя, використання різних програм та вправ, реалізація підходу до кожного учня індивідуально. Зазвичай школа налаштована на данні знань і на психологічному розвитку дітей.

Одним із найголовніших чинників є ігрова технологія, використання саме таких правил та норм відповідає природним потребам дітей, так як це є найважливіша форма для діяльності дітей.

У дитячому віці саме в грі відбувається вільний розвиток особистості. Можна говорити і про те, що гра є специфічною формою прояву активності та саморозвитку дитини. Навчання з використанням ноток гри дає можливість кращого результату навчання, покращує уяву та розвиток дітей.

Гра повинна бути відносно постійною, індивідуальною а також самостійною, під час гри в дітей розвивається мовлення, проходить процес засвоювання лічби та розвиваються різні відчуття. В кожній грі складовою ноткою є педагогічна мета ігрової дії та навчання. Діти не помічають мету гри, яку поставив перед собою викладач завдяки ігровим елементам. Для розвитку творчих рис характеру у дітей потрібна перед усім добре розвинена оригінальність та уявна творчість. Крім того, сприяє внутрішній розкутості низка психологічних новоутворення.

Об'єкт дослідження: ігрова діяльність молодших школярів.

Предмет дослідження: використання ігрових технологій у процесі навчання молодших школярів.

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні та апробації методик використання ігрових технологій, як однієї з форм організації пізнавальної діяльності школярів при вивченні нового матеріалу на уроках у початковій школі.

Завдання дослідження:

1. Провести теоретичний аналіз психологічної та педагогічної літератури з метою виявлення сутності гри.
2. Вивчити стан практики використання ігрових технологій на уроках у початкових класах.
3. Виявити педагогічні та методичні основи конструювання та використання ігрових технологій.
4. Розробити систему дидактичних ігор, що забезпечують оптимальний характер ігрової діяльності та методичні рекомендації щодо її використання.

РОЗДІЛ І ГРА ЯК ОСОБЛИВА ФОРМА АКТИВНОСТІ В ЖИТТІ ДИТИНИ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1. Місце та значення гри в соціально-психологічному розвитку дитини

Всім відомо, що саме гра як особливий спосіб активності в житті дитини займає перше місце. Через гру в молодшому шкільному віці дитина набагато швидше вирішує поставлене перед нею завдання, яке властиве по даному віку. З часом для молодшого школяра ігровий репертуар та завдання гри значно змінюються, але гра залишається в житті дитини все одно на першому місці. Велике значення має для розвитку уяви та фантазії молодшого школяра саме гра, а також вона виробляє пізнавальну активність та безліч соціальних здібностей. Як правило ігри та форми ігрової діяльності вносять специфічний характер для молодшого школяра у порівнянні з дошкільним віком па підлітковим віком.

Проведені дослідження підтверджують, що самостійна і творча гра, в якій діти самостійно ставлять задачі та встановлюють свої правила, суттєво сприяє їхньому розвитку і є непоганим початком їхнього щасливого дитинства і в дорослому віці-незалежності.

Тісно пов'язана гра також з нормальним фізичним розвитком. Зрозуміло, що діти ростуть і потребують стимулів, які вони отримують від енергійної фізичної активності, безпечне середовище, де вони пізнають свої здібності і здорове харчування. Варто зазначити, що відеоігри, до яких так швидко звикають діти, навпаки шкодять фізичному розвитку, оскільки зовсім не задіють моторику дитини. Для розвитку нових фізичних навичок потрібно вправлятися знову і знову, а комп'ютерні ігри позбавлені такого потенціалу.

На когнітивний розвиток дітей впливає позитивно активна гра. Мозок надзвичайно пластичний у перші роки життя, з часом між різними ділянками мозку зв'язки стають щільніші і утворюється формулювання окремих кластерів. Чим більше провідних шляхів нейронів, то стійкішими стають шаблони поведінкові і більша вірогідність того, що вони нікуди не зникнуть і в дорослому

житті. Отже, гра допомагає дітям сформувати й утримати життєво необхідні нейронні зв'язки і зміцнює вже наявні провідні шляхи.

Якщо в ранньому віці діти не використовують певну кількість часу на розвиваючі ігри, то в дорослому житті вони не зможуть повністю реалізувати свої когнітивні та емоційні здібності. Емоційному розвитку дітей сприяє саме гра, тому що саме через неї вони виражають і пізнають особисті емоції та ідеї, також пізнають таким способом почуття і реакцію інших дітей. Гра також відіграє велику роль у соціальному розвитку дітей. Під час гри вони навчаються контролювати себе і йти на компроміс, заради спільної мети співпрацювати з іншими, навчаються працювати в команді, розв'язувати проблеми та комунікувати між собою.

Кваліфікована професорка філософії та психології Елісон Гопнік сказала: “Коли діти граються у самостійно вигадану гру, мають уявних друзів, займаються дослідженням альтернативних світів, вони дізнаються, які бувають люди, що вони можуть зробити та про що вони думають. Їм це допомагає зрозуміти інших і себе, таке розуміння сприяє соціальній адаптації в школі та соціальній компетенції в житті”[5].

Під час спільної гри діти розвивають навички прийняття поразок, давати раду стресовим та невизначеним ситуаціям у дорослому житті. Нормальна гра не просто важлива для дітей, а вона їм необхідна для того, аби вирости щасливою та успішною людиною.

Видатний психолог Ельконін Д.Б. вивчав психічний розвиток дітей в різному віці. Він вивчав психологію гри та навчальну діяльність школярів. Саме він виділив декілька різновидів гри, які поступово освоюються дитиною в онтогенезі і виступають його головною умовою психічного розвитку: предметна гра (відтворення предметних дій дорослих, ігрове маніпулювання), сюжетно-рольова гра (відтворення відносин між дорослими, освоєння сюжетності привласнюючи собі яку-небудь роль); гра в правила (в ній відбувається перехід від відкритої ролі і прихованими правилами до гри з відкритими правилами, але одночасно закритою роллю). Режисерські ігри також виділяють, коли дитина за допомогою іграшок проводить реалізацію сюжету, виконуючи роль сценариста,

актора і режисера. [8]. Також є і інші ігрові класифікації. За класифікацією С. Міллера можна дізнатися, що також виділяють рухливі, дослідні ігри та фантазійні ігри. [4]. Але в цю класифікацію не включені ігри, в яких дитина освоює та вивчає ті чи інші норми, ставить перед собою якісь певні та нові ролі але програє їх за сюжетними рамками, виступає в повній мірі “творцем” самих умов, правил і норм розгортання ігрової діяльності. Епізоди подібної ігрової діяльності часто зображені у творах художньої літератури та художнього мистецтва.

Дослідник Д. Мельников описав ще один тип гри – імпровізацію, де в ході гри дітьми відбивається сучасне життя, його плинність та нестійкість. У таких іграх відображається здатність дітей перевтілюватися та наслідувати дорослих. [4]

Більш характерні ігри для молодшого школяра - це ті, які виникають за ініціативи дитини (ігри самодіяльності) або ігри, які виникають з асоціації дорослого(дидактичні, розвивальні, інтелектуальні ігри тощо).

Важливе значення займають ігри з правилами для молодших школярів. Досвід, який діти отримують у таких іграх, допомагає їм краще адаптуватися до шкільного середовища, легше встановлювати нові контакти з однолітками та дорослими, а також вирішувати вікові задачі соціалізації.

Варто також згадати, що ігри можна розглядати і з позиції соціально-комунікативного потенціалу: індивідуальні (комп’ютерні ігри); в парах (шахи, шашки, морський бій, доміно); в групах (ігри з правилами, режисерські, рольові); команда проти команди (рухові та спортивні ігри).

1.2. Характеристика ігрової діяльності молодшого школяра

Останніми роками в усьому світі розвиваються активно різноманітність різних ігор, найчастіше в них використовуються різні ознаки, предмети, матеріали які дозволяють дітям освоїти знання різного характеру, фізичні і хімічні закономірності, будь-які інформаційні відомості про світ людей. Це як правило бувають самі різні варіанти наприклад лото, ігри з загадками або правилами,

різноманітні варіанти стратегій, конструктори, механічні і математичні ребуси, головоломки, рольові ігри та ігри на логіку. Різні рухливі та спортивні ігри використовують для того щоб з дітей зняти напругу і також для фізичного розвитку молодших школярів .

Розглядання дитячої гри як особливу форму взаємовідносин дитини з оточуючою дійсністю відбувається у педагогіці та психології. Відомо що гра в умовній ситуації спрямована на засвоєння і створення людського досвіду, який зафіксований у соціально закріплених діях, науки і культури.

Як у історично запакованому вигляді людської практики Утворюються різноманітні норми людської діяльності та життя, у якому відбувається упорядкування яке забезпечує забезпечення та упорядкування предметної та соціальної дійсності, моральний інтелектуальний та емоційний розвиток дитини як особистості. Швидка зміна ситуацій є характерними ознаками розгортання гри у якій опиняється об'єкт після дій з ним, і швидке пристосування дій до нової ситуації. В основному в гру дітей входить роль яке взяли на себе гравці, реалізація цих ролей-ігрові дії, реальні відносини між гравцями, ігрове застосування предметів.

Ушинський і Макаренко надавали грі великого значення. Ушинський вважав що саме в грі формуються всі якості людської душі, розуму, волі, серця, що саме ігри завбачають майбутню долю людини та її характер, але це двостороннє твердження тому що не лише в грі виявляються нахили дитини і сила душі, але сама гра впливає на розвиток дитячих нахилів та здібностей, та на майбутню долю дитини.

Макаренко вважав навпаки, що саме гра має вплив на розвиток дитини, тому що як себе дитина покаже у грі так само вона вже дорослою зможе себе показати в роботі. Тому він віддає перевагу вихованню дітей в етапі гри. Отже ключ організації гри - в руках у дорослих, це найпотужніший спосіб організації виховання і навчання дітей. Майже всі особливості і можливості особистості дитини формуються під час гри. Саме гра є самою першою підготовкою до праці. У ній у дітей виробляється зацікавленість, кмітливість, спритність, допитливість, воля і активність. Гра для дитини являється і школою і центром для спілкування,

ззовні гра здається безтурботною розвагою але це тільки ззовні, а насправді вона потребує багато енергії, витримки, розуму, винахідливості, самостійності. З часом вона стає дуже напруженою працею і дуже тяжко через зусилля веде до успіху, до задоволення. Під час гри у дітей з'являється можливість самостійно навчитися того чого вони ще не вміють.

Велика кількість дидактичних ігор являється різновидом самих різних ігор з правилами, особливість яких в тому що вони починаються з ініціативи дорослого, ціль дорослого в цьому роді ігрової ініціативи являються конкретні завдання навчання та розвитку дітей.

В початковій школі гра може полегшувати або вирішувати завдання спільної мети, виховання та освіти, розвитку:

- розвивання мотивації в навчальній діяльності, пізнання та спілкування;
- комунікативні оптимізації простору освітнього закладу;
- розвиток міжособистісного ціннісно-нормативного, внутрішньо групового та групового спілкування.;
- розвиток самопізнання та самосвідомості учнів;
- оптимізація комунікації в різнопозиційних відносинах;
- супроводжувати та спричиняти розвиток загальних соціальних здібностей, а також в пізнанні, навчанні, творчості;
- сприяти розвитку вольових процесів і способів саморегуляції;
- регулювання та дозвіл конфліктних ситуацій;
- розвиток світогляду, розширення культурного кола особистості;
- розвиток фізичних можливостей і тілесних здібностей.

Гра і ігровий простір в школі як спосіб організаційної діяльності учасників навчального процесу реалізується в трьох змістових напрямках:

- виховна робота (позаурочна діяльність ігрового простору, у систематизації різних заходів, конкурсів, змагань).
- навчальна робота (дидактичні ігри, ігри інсценування, мотиваційні гри);
- психолого-педагогічний супровід (Ігрові тренінги, комунікативні ігри, психологічні ігри, розвиваючі ігри).

Можна окремо зупинитися на дидактичних іграх, які з молодшими школярами в роботі роблять ефективне забезпечення адаптації при зміні ігрової або навчальної діяльності. Швидко і роздумливо вирішувати навчальні конкретні завдання на основі ігрової мотивації. Дидактичних ігор використання в роботі з молодшими школярами забезпечує перехід від гри до навчання, що притягує дітей до навчання не втративши пізнавальну мотивацію. Недостатня стійкість і довільність спостерігається у першокласників, а згодом довільність пам'яті, утворення переважання наочно-образного мислення. За рахунок емоційного включення в гру при вирішенні будь-яких навчальних завдань відбувається розвиток пізнавальних процесів. Більшість дидактичних ігор спрямовані на логічне мислення дітей. Несформованість мотивацій, коли мотивація і зміст навчальної діяльності не збігається, в дидактичній грі вони поступово зближуються, а ігровий мотив змінюється на пізнавальний. На основі ігрових мотивацій починає реалізовуватися та освоюватися багато правил та норм навчальної діяльності.

Карпова виділяє наступну структуру дидактичної гри:

- 1) завдання дидактичності (ставиться педагогом);
- 2) правила ігрового процесу (задаються педагогом як основа гри, реалізуються учнями);
- 3) дії під час гри (реалізуються учнем: чим вони різноманітніші, тим цікавіше гра для учнів);
- 4) результативність гри (рефлексія досягнення прямих результатів - виграш, а непрямих - приріст розвитку).

Не тільки під впливом вчителя школярів молодших класів відбувається розвиток ігрової діяльності. У субкультурному дитячому просторі також існує безліч ігор, частина яких розгортатися починає на перервах.

Важливо вчасно приділити увагу новому феномену гри, в який все активніше занурюються школярі молодших класів, в першу чергу це стосується і комп'ютерних ігор.

Серед комп'ютерних ігор існують такі жанри:

- ігри пригодницької тематики, що мають повноцінний сюжетом, який розкривається гравцем під час самої гри;
- ігри бойових напрямів-це ігри які мають в основному бойові сцени,бійки і перестрілки;
- рольові ігри, у персонажів знаходяться спеціальні навички та характеристики які можна розвивати при виконанні певних дій;
- стратегічні ігри, вони представляють собою управління масштабними процесами (будівницькі процеси, ведення бізнесу, командування армією);
- комп'ютерні стимулятори – ігри, які роблять муляж повсякденного реального життя або конкретні види діяльності;
- головоломки — це ігри, які мають в собі завдання логічного характеру які потребують вирішень;
- навчальні ігри - це ігри, які включають в себе навчальні елементи та програми, які в свою чергу доносяться дітям в ігровій формі;
- забавницькі ігри — це ігри, де важливе враження більше, ніж само процес гри.

Всі ці ігри мають специфічний розвиток потенціалу формулювання ігрової залежності, будь-які комп'ютерні ігри несуть в собі негативні наслідки на психоемоційний стан та соціальний розвиток дітей. У цьому контексті використання комп'ютерних ігор в дидактичних і розвиваючих цілях ефективно при чіткому "дозуванні" їх в діяльності молодшого школяра, а також при варіативності і постійній зміні репертуару комп'ютерних ігор відповідно до розвиваючими та навчальними завданнями.

Висновки до першого розділу

Таким чином, можемо зробити висновки, що гра є найприроднішою і найцікавішою діяльністю дитини. Вона є джерелом її фізичного і психічного здоров'я, інструментом здійснення навчання та виховання, спосіб отримати відпоілі на безліч питань, незамінним чинником розвитку творчого потенціалу дитини та її інтелектуальних здібностей. Різка відмова від гри і перехід виключно до навчальної діяльності від дошкільного до молодшого шкільного віку

шкідливий. Такий різкий контраст при зміні щодо вільної моделі поведінки дитини в грі (хоча і за правилами, з дотриманням ігровий ролі і т.п., але з власної ініціативи, з власною мотивацією) на жорстко регламентовані навчальні заняття, що розгортаються, з ініціативи вчителя, ускладнює адаптацію до школи.

Дидактичні, розвиваючі, рухливі, режисерські та інші види ігор можуть виступати значущим елементом в роботі з молодшими школярами для поліпшення адаптації їх до нової соціальної ситуації, підвищувати пізнавальну і навчальну мотивацію. При цьому важливо, щоб ігри, які з ініціативи дорослого пропонуються молодшим школярам, несли переважно пізнавальне навантаження і функцію інтелектуального розвитку. Але не менш важливо, щоб вони були цікаві самим молодшим школярам.

Гра є найпоширенішим та найулюбленішим видом діяльності серед дітей, засобом переробки цілої низки, інструментом отримання знань. Саме з цих причин гра має велике значення у психічному розвитку дитини. Гра є цінним засобом формування особистості дитини.

РОЗДІЛ II ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ГРИ В НАВЧАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

2.1. Ігрові форми в діяльності вчителя

Праця є однією з найголовніших і найнеобхіднішою діяльністю людини, яка в житті кожної людини грає дуже важливу роль. Проте не лише праця, але і навчання мають значення. Та разом з тим, ми говоримо про те, що і гра в житті людини повинна бути присутньою завжди протягом всього життя.

Ігрова діяльність виконує наступні функції:

1. Розвиток.
2. Комунікація.
3. Самореалізація
5. Життєвий досвід.
6. Діагностична.
7. Корекційна.
8. Соціалізація.

Гра часто використовується з метою знайомства дитини з нормами взаємодії в групі, що є важливою педагогічною метою будь-якого вчителя. В такий спосіб вчитель легко та невимушено заохочує дитину не тільки власне до гри, але й до процесу навчання. Під час гри також велику роль грає взаємодії між педагогами та учнями.

Окремою важливою темою є процес підготовка майбутні вчителів до використання ігрових методик у навчанні дітей. Часто значення цього компоненту підготовки вчителів нівелюється або відбувається формально, і це є великим упущенням.

Використання ігрових методів у навчанні дає змогу :

- 1) досягнути бажаного результату та по можливості усвідомлення всіх необхідних цілей навчання, тому що без усвідомлення цілей навчання процес не дасть бажаного і продуктивного результату;

- 2) дає змогу досягнення певного рівня розвитку інтелекту;
- 3) дає змогу отримати знання з певного роду діяльності.

Методи, які використовуються в вихованні і будь-яким способом пов'язані з іграми, мають більш ефективний результат, та суттєво впливають на формування мисленнєвої діяльності, прагнення до самореалізації та досягнення певної мети, творчих висот.

Ігрова діяльність має такі функції:

- Зацікавленість та інтерес студентів;
- Освоєння вихованого культурного спілкування;
- Реалізація певних можливостей та інтересу;
- Психічний розвиток необхідно-важливих якостей нового спеціаліста;
- Виявлення відхилень поведінки та навичок у учнів;
- Певні зміни в структурі характеру учнів, які мають позитивне значення.

Самі методи ігор можна вважати багатоплановими, але кожен з видів ігор сприяє освоєнню певної навички. За своїм потенціалом ігри позитивно впливають як на дітей, так і на дорослих.

Ігри діляться на такі групи:

- 1.** Вправи - до них відносяться ігри, які мають математичний характер, також кросворди і дуже багато самих різних ребусів і вікторин. Ці ігри допомагають закріпити певні знання, набути певних навичок та дозволяють перевірити якість вивченого матеріалу. Як правило, такі ігри частіше всього проводять на уроках та заняттях, також ці ігри можуть бути елементом домашнього завдання або позакласним заняттям, також їх нерідко використовують в вільний від навчального процесу час.
- 2.** Дискусія - сюди входять всілякі командні обговорення самих різних спірних питань, також проходить взаємо обмін різних ідей та думок, як правило між кількома учасниками певної гри, цей метод використовують в виявленні певних відмінностей певної проблемні встановлюють істину суперечки. Це дає змогу проаналізувати сутність виявлення різних суперечок і встановити в них істину. проаналізувати сутність явища та процесу серед усіх існуючих варіантів рішень виявити самий оптимальний ,це сприяє на розвиток мозкової активності.

3. Ситуація - тут як правило в основу закладена проблемна ситуація, тут проходить пізнавальний інтерес у студентів, спрямування їх розумової діяльності. Основне завдання цієї гри є встановлення зв'язку між теорією і практикою, вивчати або опанувати і розвивати вміння аналізувати, робити певні висновки, прийняття рішень у різних не стандартних ситуаціях. Тут проходить діяльність на основі певної ситуації яка базується на певному рівні знань, умінь і навичок. які повинні вміти і знати студенти. Будь-яка ситуація викликана грою впливає посиленням психологічно-емоційному стану студенту, збуджуючи стимули до навчальної роботи, а також знімає втому та напругу.-

4. Рольова - відтворення будь якої ситуації, спонукає студентів до переусвідомлення їхньої психічної орієнтації. Дає їм усвідомлення того що вони вже не просто студенти які показують перед аудиторією зміст і якість вивченого ними матеріалу, а я особи які мають певні права та обов'язки і кожен з них уже самостійно буде відповідати за свої вчинки рішення і думки. Як правило, такий метод покращує усвідомлення про розумову працю і сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. Саме у процесі цієї гри у студента проходить розвиток інтелекту спілкування і він знаходить в собі сили перебороти той психологічний бар'єр. Викладачі тут міняють свою назву і в грі вони вже не викладачі а гравці які грають з студентами на рівні, вони під час гри допомагають один одному, підтримують, створюючи тим самим не звичайну для студента атмосферу яка сприяє більш якісному освоєнню вивченого матеріалу в певному роді діяльності.

5. Ділова - ця гра викликає процес який передбачає в собі переосмислення діяльності керівників і фахівців виробництва що до розв'язку складної проблеми, прийняття необхідного рішення що до розв'язання необхідної проблеми пов'язаної з виробничим процесом. Тут відбувається поєднання навчальної і майбутньої професійної діяльності і одночасно є колективною діяльністю яка дає змогу збагнути і подолати будь які суперечливі ситуації.

2.2. Принципи організації ігрового простору в освіті

Самий основний і головний принцип організації ігрового простору – опора на теоретичну базу застосування гри в навчанні. Ефективний ігровий простір не може бути організованим спонтанно..

Науковими принципами організації ігрового простору вважаємо:

1. Системний принцип відображення та перетворення – це, як правило, перетворення, яке відбувається з реального в уявне або навпаки перетворення може бути з уявного в реальне. Ці моменти дають уявному світу кожного гравця розігратися, побудувати свою мрію певні теорії та можливості.
2. Самовираження - цей принцип дає можливість гравцю сформулювати свою власну думку та так як потрібно донести її до інших гравців таким чином щоб вони його зрозуміли, і мали змогу один з одним домовитися, уникнувши в свою чергу стресової та конфліктної ситуації. При цьому ні внутрішній уявний світ гравця, ні його психіка не страждає, а навпаки розвивається і в свою чергу допомагає вираженню потрібної діяльності гравця.
3. Діяльність - це момент, в якому під час гри кожен учасник може себе зарекомендувати в своїй певній діяльності, як правило розвиток такої гри відбувається на основі певного історичного розвитку людства і розвиток окремого гравця, як індивідуальної особи людства.
4. Нормотворчість - окремий пункт гри, який по своєму напрямку схожий на окрему діяльність кожного гравця. Гра з нормотворчістю можлива лише в тому випадку коли присутня в цій грі дана ігрова норма і при цьому кожному гравцеві дали його особисту роль в якій він має виходити з рівня норми яку він отримав спочатку до дій які підвищать певні рівні даної норми .
5. Спілкування - цей пункт містить в собі можливість надання кожному гравцеві для більшої можливості для спілкування між однолітками під час гри використовуючи різні свої думки та версії включаючи сюди командну гру то тут спілкування має велике значення, яке потім вплине на кінцевий результат. Саме від спілкування і вміння дослухатися до того що говорить людина з команди та

вчасно зрозуміти її думку часто залежить перемога всієї команди. Тому ці важливі якості які потрібні будуть учням в житті формулюються саме під час гри

Організація гри:

- Повинна бути повна відсутність примусу та на поляганні в грі;
- Присутність та розвиток ігрової динаміки;
- Підтримка ігрової атмосфери під час гри;
- Поняття та визначення між ігровою та неігровими діяльностями;
- Плавний перехід від легких до складних сфер гри;
- Поглибленням змісту знань ігрових правил та занять.

Як правило, основна цінність ігор залежить від прийняття в ній участі педагогів та вихователів, це надає дітям більшого налаштування на гру та впевненості в своїх силах, відчуваючи підтримку та допомогу дорослих.

Професійна майстерність педагога включає в себе вміння реалізувати та правильно та вчасно налаштувати організовану діяльність своїх учнів, вміти зацікавити та вчасно зайнятися розвитком дитячих творчих здібностей.

Виділяють окремі цільові діяльності такі як:

1. Розширення кругозору, пізнання, розвиток певних умінь та розвиток певних навичок та трудових навичок(дидактичний напрямок).

2. Виховання в учнів окремих характеристик таких як сила волі, мораль та естетика, комунікації та виховання любові до праці (виховання).

3. Розвиток пам'яті, уваги ,порівняння уяви та мислення ,фантазій та творчих здібностей, мотивація ігрової діяльності.(розвиваючі)

4. Врахування всіх необхідних правил та вивчення норм суспільства, пристосування до даних умов навколишнього середовища, надання уроків психології та навички правильного спілкування (соціалізація).

Завдання ігрової діяльності:

- навчання та розвиток у дітей простих та елементарно-комунікативних якостей розвитку дітей у грі;
- навички розвивальної діяльності дітей за основу яких взято творчу діяльність;
- розвиток та навички самостійного розвивання та вдосконалення пам'яті ,мови спілкування та саме головне уваги;

- формулювання поняття нестандартного мислення у дітей під час гри;
- розвиток дитячої координації та розвиток певних дрібних моторик;
- колективні та індивідуальні ігри в основі яких лежить творчість та ігрові знання та певні завдання;

Важливу роль грає формулювання ігрової діяльності та принцип її організації.

Будемо підводити акцент в більшій мірі на заклади значущих та актуальних педагогічних закладів додаткової освіти таких як:

1. Активність-один з найважливіших принципів ігрової діяльності який дає перевагу фізичним та інтелектуальним силам з підготовки до гри в ході процесу та обговорення її результатів. Легкість та доступність даної гри підвищує ігрову активність, а вільна участь бажаючих кількість учасників, тому гра повинна бути легка і зрозуміла для кожної дитини.
2. Збільшена активність - це один із так званих принципів ігрової діяльності ,який потребує велику кількість фізичних та інтелектуальних сил, починаючи з етапу підготовки до самої гри в процесі самої гри певні обговорення та завершується визначенням результативності гри. Динамічність має значення та вплив деяких факторів на гру, час який триває гра має для дітей велике значення і рівень підготовки даної гри.
3. Наочність - цей термін має в собі значення продані ігрові дії які вкладені в план гри за її правилами та проявом тих чи інших дійсностей які в свою чергу впливають на розвиток пізнавального процесу.
4. Цікавість та емоційність відображають заохочуючі цікаві прояви діяльності, посилюють ігровий процес. Цей індивідуальний принцип гри повинен містити, розвивати та відображати самоствердження гравця.
5. Колективність - тут проходить відображення ігрової взаємозалежності ігрової діяльності яке сприяє розвитку товариських відносин та вимог діяти спільно. Цілеспрямованість та цілеспрямованість гравця відображає його єдність і мети виграти суперника.
6. Самостійність - один з головних принципів управління яке відображається в співвідношенні між самодіяльністю і самостійністю.

7. Змагальність - це основний етап гри, який грає основну роль гри в даному етапі гравці мають наміри та бажання обіграти одне одного щоб довести що вони кращі гравці, без цього етапу немає справжньої гри і не бути тому що в грі учасники повинні обіграти один одного щоб отримати перемогу в тій чи іншій даній грі. Результативність гри відображає усвідомлення підсумків підбитих на основних результатах даної гри, окремої діяльності гравця або всієї команди.

8. Повторення та дійсність - проявляються в тому що всі вони мають реальні моделі та ролі, це дозволяє в уявному світі повторити минуле та відкрити майбутнє використавши гру як найпотужніший спосіб прогнозування. Принцип гри висловлює логічно-психологічні особливості в інтелектуально-емоційній боротьбі. Що в кінцевому результаті призводить до перемоги в даній грі, та й і в житті. Інформація для гри відображає сильне душевне хвилювання гравця в очікуванні його виграшу чи поразки.

2.3. Рекомендації щодо застосування гри в навчальній діяльності молодших школярів

Проблематика під час виховання певної особистості дитячої на певній основі орієнтовного підходу зумовила пріоритетні цілі початкової школи. В ньому кожний його учасник в нашому випадку це дитина може бути повноправним об'єктом навчальної діяльності. Тому вчитель початкових класів повинен вчасно та досконало змінювати свій педагогічний інструментарій. Особливої ефективності як правило показала технологія використання ігрової діяльності під час самого періоду навчання. Навіть через певний період часу все одно ігрова технологія залишиться для дітей на першому місці тому що саме ігрові технології дозволяють зробити навчальний процес цікавішим і може заохотити більше кількість дітей початкових класів. У загальних розуміннях траєкторія може ґрунтуватися на тому як наукова майстерність, яка допомагає дітям при досягненні певного результату.

Потрапляючи в навчальний заклад дитина зустрічає перед собою багато нового і цікавого, а саме головне перед нею відкривається новий вид діяльності,

а саме-навчання. Але не дивлячись на це гра в житті дитини завжди буде на першому місці і ніколи не покине дитячого життя. Саме під час гри діти можуть освоювати та навчитися чомусь новому та продуктивно освоїти вивчений матеріал без особових зусиль та напружень, тому що під час гри діти гадки не мають що таким способом також навчаються, вони сприймають гру лише як гру а не навчання.

Форми ігрової діяльності визначаються і відзначаються взаємохв'язком між вчителем та дітьми ,що дає змогу реалізувати вибір альтернативних варіантів через втілення в життя певного сюжету. Вчені запевняють що педагогічна гра має в собі чітко поставлену мету і відповідний педагогічний результат який можна в будь який момент виділити в уявно взятому вигляді, обдумати та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю.

Тому можемо з цього всього зробити висновок що гра є невід'ємною частиною складового уроку з дітьми в початковій школі. У процесі гри під час навчання гра відповідає всім природнім потребам ,тим самим спрямована на підвищення якості вивченого матеріалу, навчання та освіти. Також бере участь у розвитку у дітей пізнавальної діяльності та розвиток окремого учня як окремої індивідуальності.

Особливість таких ігрових технологій полягає в тому що вчитель повинен сам створювати навчальні ситуації які допомагають учням в основному початкових класів досягти певних вершин та успіху, виконують стимулювання дітей до знань, відкривають в дітей пізнання до чогось нового ,можуть допомогати в пошуках розв'язку будь якого завдання навіть не стандартного.

Саме під час ігрової активності учні початкових класів відчують себе по справжньому вільними ,відбувається повне задоволення їхніх емоційних потреб та особисті потреби індивідуальності кожного учня .Вчені вважають що саме гра це такий незвичний процес який відбувається лише за бажанням дитини ,для задоволення самого цього процесу діяльності ,а не тільки від результату. В грі повинна як правило завжди бути присутня творчість , загальність, конкуренція. Атракція та суперництво без цих критерій гра неможлива або не буде мати зовсім будь-якого сенсу.

Спектри відображення та наявність прямих та непрямих правил що в свою чергу дає змогу відобразити зміст та послідовність тої чи іншої гри.

Визначають чотири рівні розвитку дитячих ігор:

1. Ігрові дії дитини-це відтворення дитячої поведінки дії яких спрямовані на іншу людину ,відбувається відображення найбільш простої форми людського спілкування.
2. Ігрові дії які в основному впливають на систематичну діяльність дорослих від початку гри до самого її завершення.
3. Виділення в певній мірі у грі когось дорослого та її виконання.
4. Здібність гнучкої зміни тактики поведінки і переходу персонажу від однієї ролі до іншої в межах розвиваючого сюжету однієї і тієї самої гри ,контролюючи свою і чужу поведінку виставляючи в грі сюжетно-рольову виставу.

За видом діяльності ігри мають самий різний характер, такий як: фізичний, інтелектуальний, психологічний ,соціальний та трудовий. За характером навчання бувають: тренувальні, контролюючі, виховні, розвивальні, репродуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні тощо.

За характером методик: сюжетні, рольові, ділові ,імітаційні ігри-драматизаційні.

За предметною сферою: літературні, трудові, хімічні, музичні, математичні, виробничі.

За видом ігрового середовища: комп'ютерні, телевізійні з предметами та без.

У свою чергу вчені розкривають гру як окремий феномен в різних категоріях:

1. Гра-не має точного визначення, вона має в собі за основу розвагу, відпочинок, змагання, вправу, змагання, дозвілля, тренінг є одним з активних моментів виховання та самовиховання. Це самостійний вид діяльності дітей будь якого віку, принципом і способом їх ігрової активності та життєдіяльності методом пізнання і методом організації життя та її неігрової діяльності.
2. Найважливішою формою виявлення діяльності у якій як правило усвідомлюється та вивчається навколишній світ дає змогу на відкриття особистого я ,особистість пов'язану з творчістю, самопізнанням та активністю, самовираженістю.

3. Маючи в собі володіння синтетичною активністю саме гра вбирає в себе сторони інших видів діяльності ,виступає в житті людини багатограним незвичайним для самої людини явищем. Вона займає перший ступінь діяльності дитини ,нормативної і правової діяльності яка пов'язана зі школою та начанням і закінчується дорослішанням учнів.
4. Зміна дитячої психіки, біології та інтелекту притаманно саме під час гри . Тому що саме гра являє собою специфічний дитячий світ.
5. Шлях - пошук дитиною чогось нового під час спілкування з однолітками, друзями та товаришами, вихід на новий досвід, нове культурне виховання яке доступно розумінню.
6. Під час гри відбувається в дітей саморозвиток, розум і творчість, продукт і насолода процесом самої гри, кінцевий результат якої як правило реалізація заложених у грі здібностей.
7. Однією з найголовніших сфер спілкування дітей є гра, у ній починає свій розвиток партнерські якості, дружби та товариства. Відбувається пізнання та отримання досвіду соціальних стосунків людей. Особливістю застосування деяких моментів в навчанні дає школярам можливість самостійного опрацювання нового матеріалу. Як правило правильно підібрані та вчасно організовані ігри виключають і підтримують у учнів інтерес до навчання. За допомогою гри діти навчаються не лише освоювати щось нове самостійно а також і долати проблеми та будь які труднощі під час опанування нового матеріалу самостійно. Коли гра насправді цікава то в дітей з'являється бажання слухати та запам'ятовувати щось нове, тому що як правило саме під час гри діти стають дуже уважними ,зосередженими і дисциплінованими. Саме тому ігри застосовують в роботі з молодшими школярами в навчально-виховній програмі.

Висновки до другого розділу

Отже, використання ігор особливо доцільним є у роботі з учнями початкових класів. Саме для ефективності навчально-виховного процесу вчителям необхідно традиційні форми організації навчання комбінувати з іграми. Вони

на уроках допомагають вчителю активізувати й інтенсифікувати діяльність молодших школярів. Під час проведення уроку з застосуванням ігор, вчитель повинен вміло управляти емоціями молодших школярів, не нав'язувати своєї думки, а скеровувати їхню активність у потрібне русло. Завдяки ігровим технологіям в класі створюється сприятливий психологічний клімат, активізується навчальна діяльність школярів, підтримується інтерес до навчання. Емоційна забарвленість гри допомагає школярам легше пережити невдачі та подолати труднощі під час навчання. Ігрові технології навчання сприяють розвитку у молодших школярів самостійності, творчості, винахідливості, кмітливості, відповідальності, цілеспрямованості. Проблема використання ігрових технологій у роботі з молодшими школярами ще далека від свого остаточного вирішення та потребує подальшого дослідження. Саме тому необхідно спрямувати дослідження на вивчення основних особливостей застосування ігор у навчальному-виховному процесі початкової школи та розроблення методичних рекомендацій для вчителів початкової ланки.

ВИСНОВКИ

Метою дослідження було вивчення гри як особливої діяльності у молодшому шкільному віці. В роботі вдалося розглянути поняття ігрової діяльності молодшого школяра, місце та значення гри в соціально-психологічному розвитку дитини, особливості застосування гри в навчальній діяльності молодшого школяра.

За результатами проведеного теоретичного дослідження, можемо ствержувати, що безперечно умовою успіху розвитку пізнавальної активності учнів молодшого шкільного віку є поєднання усіх форм ігрової діяльності під час навчання. Сучасні діти – це діти, для яких ігрова діяльність є близькою і зрозумілою. Звичайні й знайомі з дошкільного віку стосунки полегшують залучення до гри, що є важливою передумовою включення молодших школярів до відповідної діяльності. Під час гри діти вільніше, ніж слід будь-якої іншої діяльності, ставлять цілі, реалізують їх, аналізують результати. Граючись, вони виступають суб'єктами ігрового процесу, його активними творцями, спроможними впливати на буття, постійно самовдосконалюючись.

Найактивніше впровадження ігрової діяльності в умовах початкової школи просто необхідне; її використання дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення дитини до навчальної праці. Граючи діти стають психологічно розкутими, а це, в свою чергу, сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці. Позитивний досвід хочеться повторити на вищому рівні складності завдань. При цьому непомітно для себе дитина "втягується" у навчальну працю, пізнає її радість. Тому обрана тема актуальна.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Варзацька Л.О. Гра як засіб пізнання /Л.О. Варзацька // Поч. школа. - 1988.
2. Вікова та педагогічна психологія: Навч. посіб. / О. В. Скрипченко, Л. В.
3. Дідух М.В. Ігрові прийоми навчання читати/М.В. Дідух // Початкова школа. - 1991.
4. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К. : Академвидав, 2004. – 450 с.
5. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. – К.: Просвіта, 2001.
6. Ельконін Д. Б. Е53. Психологія гри. - 2-е вид. - М.: Гуманіт. вид. центр ВЛАДОС, 1999.
7. Забашина Н.О. Виховна робота в групі продовженого дня в 1 - 4 класах. /Н.О. Забашина // - К.: Веселка, 2009
8. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів/Н. Компанець // Початкова школа. - 1999.
9. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики / В. Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990.
10. Підкасистий П. І., Хайдаров Ж. С. Технологія гри в навчанні і розвитку: Навчальний посібник. К., 1996
11. 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
12. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999.
13. Трухін І.О., Шпак О.Т. Основи шкільного виховання: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004. – 368с.;
14. Яцента Л. Ігрові форми навчання. /Л. Яцента // - Тернопіль: Астон, 2001.