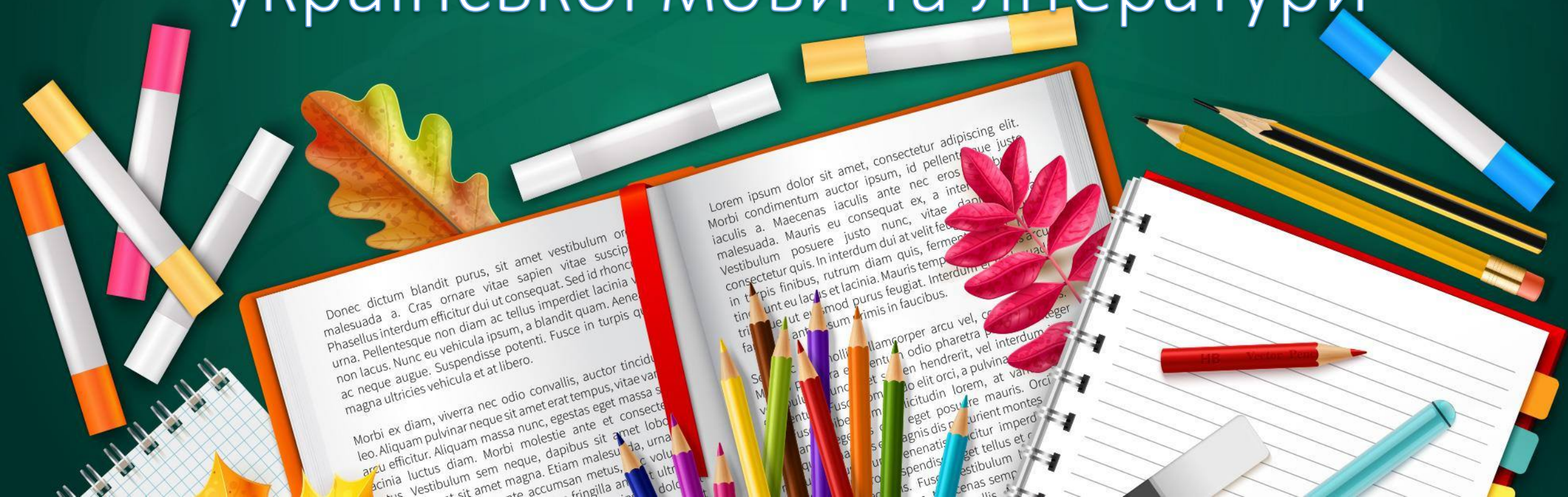


# Використання ігрових технологій на уроках української мови та літератури



# Визначення гри



Гра – це заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів, або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст (Великий тлумачний словник української мови).  
Гра – це ігрові ситуації, що використовують у навчально-виховному процесі з метою розвитку інтелекту, пізнавальної активності, творчого мислення учнів, спонукають їх до самостійного пошуку наукової інформації (М. Пентилюк)



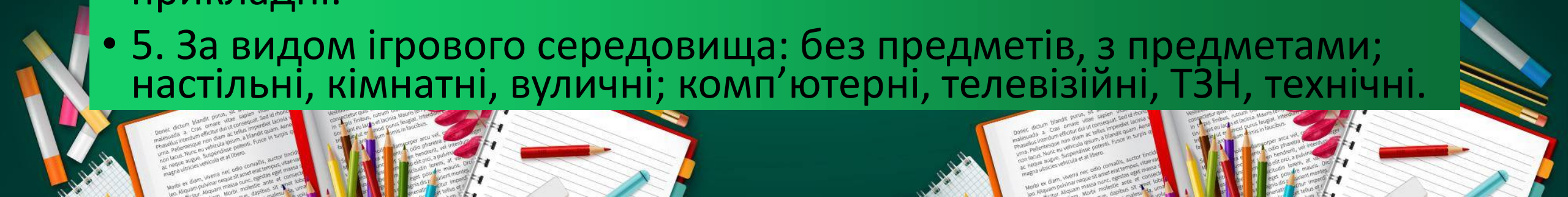
# Специфіка ігрової технології

- - добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини
- будь-якого віку;
- - легше долає труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- - мотиваційна за своєю природою (вимагає від учня творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- - уможлиблює розвиток одночасно кількох компетентностей;
- - продукує переважно колективну, групову чи парну форми роботи;
- - має кінцевий результат.



# Класифікація ігор за Г. К. Селевком

- 1. За областю діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні).
- 2. За характером педагогічного процесу (навчальні, тренінгові, узагальнюючі, контролюючі, пізнавальні, виховні, розвиваючі, творчі, комунікативні, діагностичні, соціальні, психологічні).
- 3. За ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні.
- 4. За предметною областю: математичні, хімічні, фізичні, біологічні, економічні; музичні, театральні, літературні; трудові, технічні, виробничі; фізкультурні, спортивні, народні; суспільнознавчі, економічні, комерційні, військово-управлінські, прикладні.
- 5. За видом ігрового середовища: без предметів, з предметами; настільні, кімнатні, вуличні; комп'ютерні, телевізійні, ТЗН, технічні.



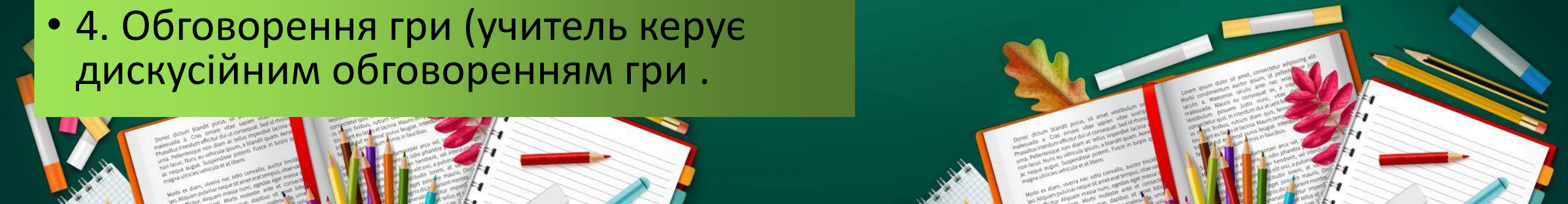
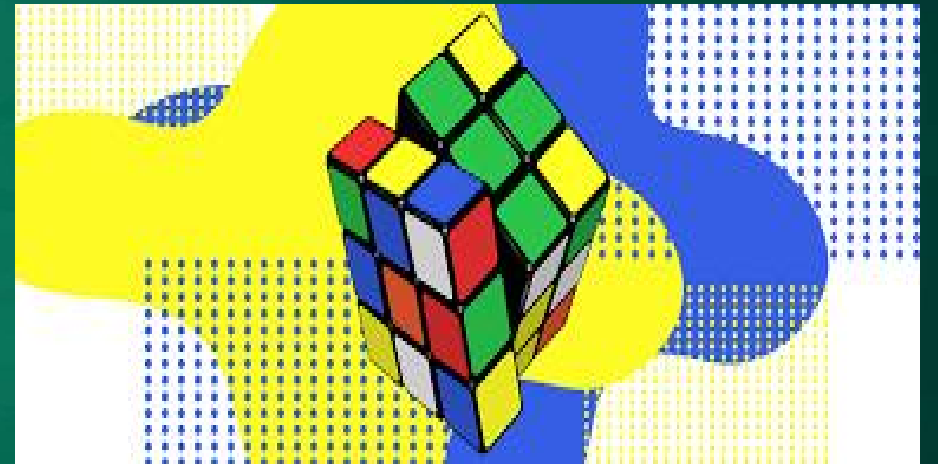
# Класифікація ігор за Л. А. Венгером

- 1. Ігри-вправи (кросворди, ребуси, вікторини тощо).
- 2. Ігрові дискусії.
- 3. Ігрові ситуації.
- 4. Рольові чи ділові навчальні ігри.



# Структура гри

- 1. Орієнтація (учитель характеризує тему, яка вивчається, основні правила гри та її загальний хід).
- 2. Підготовка до проведення (розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання).
- 3. Проведення гри (розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання).
- 4. Обговорення гри (учитель керує дискусійним обговоренням гри).



# Компоненти гри за П. Підкасистим

- - ігрова задумка;
- - правила;
- - ігрові дії;
- - дидактичні завдання (пізнавальний зміст);
- - обладнання;
- - результат гри.

- Нарешті, виготовили пристрій для трансформації людини у майбутнє. Уявіть, ви маєте змогу побувати у майбутньому! Що ви там побачите? ( пишемо 15 хв)



# Структура розгорнутої ігрової діяльності

- 1. Спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі).
- 2. Орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності).
- 3. Виконавчий (дії, операції, які надають можливості реалізувати ігрову мету).
- 4. Контрольно-оцінювальний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).





# Зразочки ігрової діяльності

- «Я бачу слово»
- Учитель читає текст(можна поезію). Учні запліщують очі, слухають, а потім описують (усно чи письмово) зорові картинки, що виникли перед очима.



- «Мислитель»
- Складання сенканів до різних понять. Обмін творчими доробками у парах чи групах.

