



ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ КООПЕРАТИВНИХ І КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК

Організація групової діяльності учнів на уроках навчання грамоти

Катерина КОЛЕСНИК, асистентка кафедри дошкільної та початкової освіти, Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського



Формування навичок кооперативної взаємодії — провідний напрям освітньої реформи. Співпрацюючи, молодші школярі вчаться узгоджувати одне з одним свої дії, толерантно сприймати думку опонента, оцінювати результати діяльності власної та інших учасників команди. Залучати дітей до групової роботи важливо з перших днів їх перебування у школі.

Подолати труднощі на цьому шляху допоможуть дидактичні ігри. Пропонуємо скористатися ними на уроках навчання грамоти.

Сучасний етап реформування початкової освіти передбачає орієнтацію школи на особистість дитини, добір кращих засобів для розвитку й максимальної реалізації її індивідуальних нахилів та здібностей.

Як пріоритетний напрям діяльності початкової школи визначено формування комунікативної компетентності — специфічної здатності, яка допомагає активно розв'язувати проблеми у реальних життєвих ситуаціях. Розвиток комунікативної компетентності неможливий без організації групової роботи, адже, взаємодіючи з однолітками, діти оволодівають мовою і мовленням як засобами спілкування, пізнання, самостверджуються в житті, мають змогу продемонструвати свої творчі здібності. Тож надзвичайно важливо на кожному уроці залучати дітей до групової та ігрової діяльності.

Практика показує, що перші спроби організації до групової роботи бувають невдалими: учні (особливо це стосується першокласників в адаптаційний період) ще не звикли до тривалої напруженої роботи, швидко втомлюються від одноманітної діяльності, мають нестійку увагу. Вони не вміють координувати свої дії, відволікають одне одного, заважають шумом, тож виконують завдання надто повільно або недостатньо ефективно. Унаслідок цього вчитель може взагалі відмовитись від такої форми роботи.

Варто пам'ятати: співпраця — це навичка, яка формується поступово. Вчитися організовувати групову діяльність треба і дітям, і педагогу. Для цього йому знадобляться розвинені творчий потенціал, рефлексія та емпатія, глибокі знання з психології дитини, а також — організаторські й комунікативні вміння.

Наведемо приклади дидактичних ігор, які можна використовувати у 1-му класі на уроках навчання грамоти. Такі ігри допоможуть залучити молодших школярів до співпраці у виконанні навчально-пізнавальних завдань, формувати вміння вербально взаємодіяти у групі.

Звукове лото

Етап уроку: закріплення та узагальнення.

Навчально-ігрове завдання: якнайшвидше визначати звук на початку, в кінці та середині слова на основі пропонованих предметних малюнків.

Матеріали: картки із зображеннями предметів.

Хід гри

Учитель об'єднує дітей у п'ять груп (звук [м], звук [б], звук [в], звук [г], звук [д]).

— Сьогодні у нашому класі незвичайна подія — день народження приголосних дзвінких звуків. Вони запрошують нас у гості. А чи ходимо ми на день народження без запрошення і подарунків? (Hi). Тому кожна група підготує звукам сюрприз.

Групи отримують завдання.

1 група. Запросити казкових персонажів, ім'я яких розпочинається звуком [м].

2 група. Приготувати святкові гостинці зі звуком [б].

3 група. Принести подарунки, обравши з предметних картинок квіти, ляльковий одяг, іграшки й інші предмети зі звуком [в].

4 група. Запросити птахів, звірів, комах, які б могли завітати на день народження до звука [г].

5 група. Записати слова побажання, у яких звук [д] зустрічається на початку, в середині та в кінці слова.

Відповіді оцінюють учасники інших груп, піднімаючи картку "+", якщо згодні з відповіддю, або картку "-" — не згодні.

— Звуки вдячні за цікаве й веселе святкування свого дня народження.

Добре — погано

Етапи уроку: актуалізація опорних знань, вивчення нового матеріалу.

Навчально-ігрове завдання: розпізнати у сюжетних картинках добрі та погані вчинки, описати й дати їм оцінку.

Матеріали: сюжетні ілюстрації до казок "Про двох цапків" (М. Коцюбинський), "Лисиця і Журавель" (українська народна), "Лисичка і Рак" (І. Франко), "Мишка, Кіт і гарбуз" (Ено Рауд).

Хід гри

Учитель пропонує послухати розповідь про Червону Шапочку.

— Одного осіннього дня Червона Шапочка вирушила в гості до бабусі. Ішла густим лісом, ішла, як раптом навпроти неї з'явився Вовк. Каже він: "О, хто в нас тут! Червона Шапочка! Якщо хочеш, щоб я тебе відпустив, допоможи мені розібратися із завданням. Бо я щось у цих хороших манерах нічого не розумію, а двійку в школі отримати не хочу!"

— Допоможемо Червоній Шапочці й Вовкові?

— Діти, що для вас означає "добро"? Як ви розумієте поняття "зло"? Так, справжня людина — це людина добра, щира і сердечна, яка вміє любити і співчувати. Тому кожному слід прагнути розвивати у собі найкращі якості. У кожного з нас є якісь вади, недоліки. Але людина здатна їх виправляти, виробляти

Як організувати групову діяльність

1. Залучайте дітей до групової діяльності з першого дня перебування їх у школі.
2. Формуйте групи по 5–7 дітей.
3. Навчайте використовувати всередині групи "правило піднятої руки": школяр, не перебиваючи товаришів, повідомляє їм про бажання висловити свою думку (щось розповісти, дати відповідь на запитання тощо).
4. Наголошуйте на черговості виступів, дотримання якої виховує вміння уважно слухати повідомлення кожного учасника групи.
5. Показуйте, як використовувати у групах картки зі спеціальними умовними позначками (наприклад, "+" — згоден, "-" — не згоден, "?" — є запитання, проблема тощо).
6. Формуйте в учнів вміння висловлюватися стисло і зрозуміло для всіх учасників груп.
7. Оцінюйте роботу учнів однієї групи однаково. Внесок кожного учня у спільний результат діти покажуть через самооцінювання і взаємооцінювання.
8. Під час групової діяльності не вимагайте абсолютної тиші у класній кімнаті, адже школярі мають висловлювати свої думки та ідеї, спільно обговорювати відповіді на запитання.
9. У колективі має панувати атмосфера довіри одне до одного і до вчителя.
10. Аби запобігти перевтомі учнів, груповій роботі у 1-му класі слід відводити 5–7 хвилин. Поступово тривалість такої діяльності необхідно збільшувати. У 4-му класі вона не має перевищувати 15–20 хвилин.

добрі звички. Потрібні для цього лише бажання і сила волі. Тому ми маємо допомогти Вовчикові не потрапити в біду й пояснити, що таке "добро" і "зло".

Кожна група отримала фрагменти різних форм, з яких ви складете сюжетний малюнок. Після цього вам треба згадати, яку казку він ілюструє, описати зображену ситуацію і колективно оцінити вчинки персонажів.

