

## **ТЕМА 2.**

**Класифікація та структурування  
дозвілєво-ігрової діяльності  
молодших школярів  
як однієї з основних форм  
організації дозвілля в групі  
продовженого ДНЯ**



## ПЛАН

- 1. Наукові підходи до класифікації та структурування дозвіллево-ігрової діяльності молодших школярів
- 2. Різновиди ігрової діяльності молодших школярів
  - 2.1. Класифікація творчих ігор
  - 2.2. Характеристика ігор «за правилами».
  - 2.3. Види інтелектуальних ігор
  - 2.4. Розмаїття різновидів українських народних дитячих ігор
- 3. Традиційні українські народні ігри малих форм в роботі з молодшими школярами.
- 



# На що зорієнтовані та чому сприяють ігри для школярів?

Повноцінна дидактична гра зорієнтована на підвищення ефективності навчання, виховання й, одночасно, розвитк особистості учня.

*Ігри для школярів* створюють атмосферу життєрадісності, емоційної розкутості, доброзичливості, сприяє максимальному самовираженню учнів, мобілізації їх потенціалу, допомагає розвинути увагу, реакцію, комунікативні навички, творчі здібності. До того ж гра сприяє психологічному розвантаженню учнів, допомагає позбутися напруження, страху.

Гра сприяє формуванню у школярів якостей активного учасника ігрового процесу; вчить знаходити й приймати рішення; створює особливе емоційне середовище, що є привабливим ця учнів; розвиває вміння адаптуватися в умовах, що змінюються, а також уміння спілкуватися, налагоджувати контакти, відчувати задоволення від спілкування з партнерами; відкриває приховані здібності тощо.



**Різновиди дозвілєво-  
ігрової діяльності у  
цілісному навчально-  
виховному процесі  
початкової школи**



Одна з перших класифікацій гри  
належить **К. Гросу**,  
який поділяв ігри на дві групи:

*1) експериментальні*

(“ігри звичайних функцій”).

*2) спеціальні*

(“ігри спеціальних функцій”).



## Експериментальні ігри (*“ігри звичайних функцій”*)

До них належать:

*сенсорні, моторні, інтелектуальні,  
афективні ігри,  
вправи для формування волі.*

На думку К. Гроса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор.

## Спеціальні ігри (*“ігри спеціальних функцій”*)

До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності.

Їх поділяють *за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.*

**Відомий німецький психолог**  
**Вільям Штерн (1871-1938)**

**класифікував ігри:**

на *індивідуальні* (за задумом дитини);  
та *соціальні* (спільні з іншими).

При цьому він спирався на вихідне положення своєї теорії конвергенції про необхідність розвивати внутрішні сили дитини, її здібності й одночасно враховувати вплив середовища, в якому вона перебуває. На його погляд, зовнішній фактор (соціальне оточення) дає лише матеріал для гри, вибір якої дитина здійснює інстинктивно.





# Швейцарський психолог **Ж. Шаже**

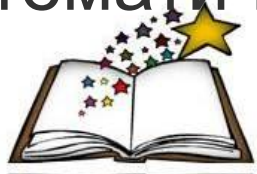
## виокремлював:

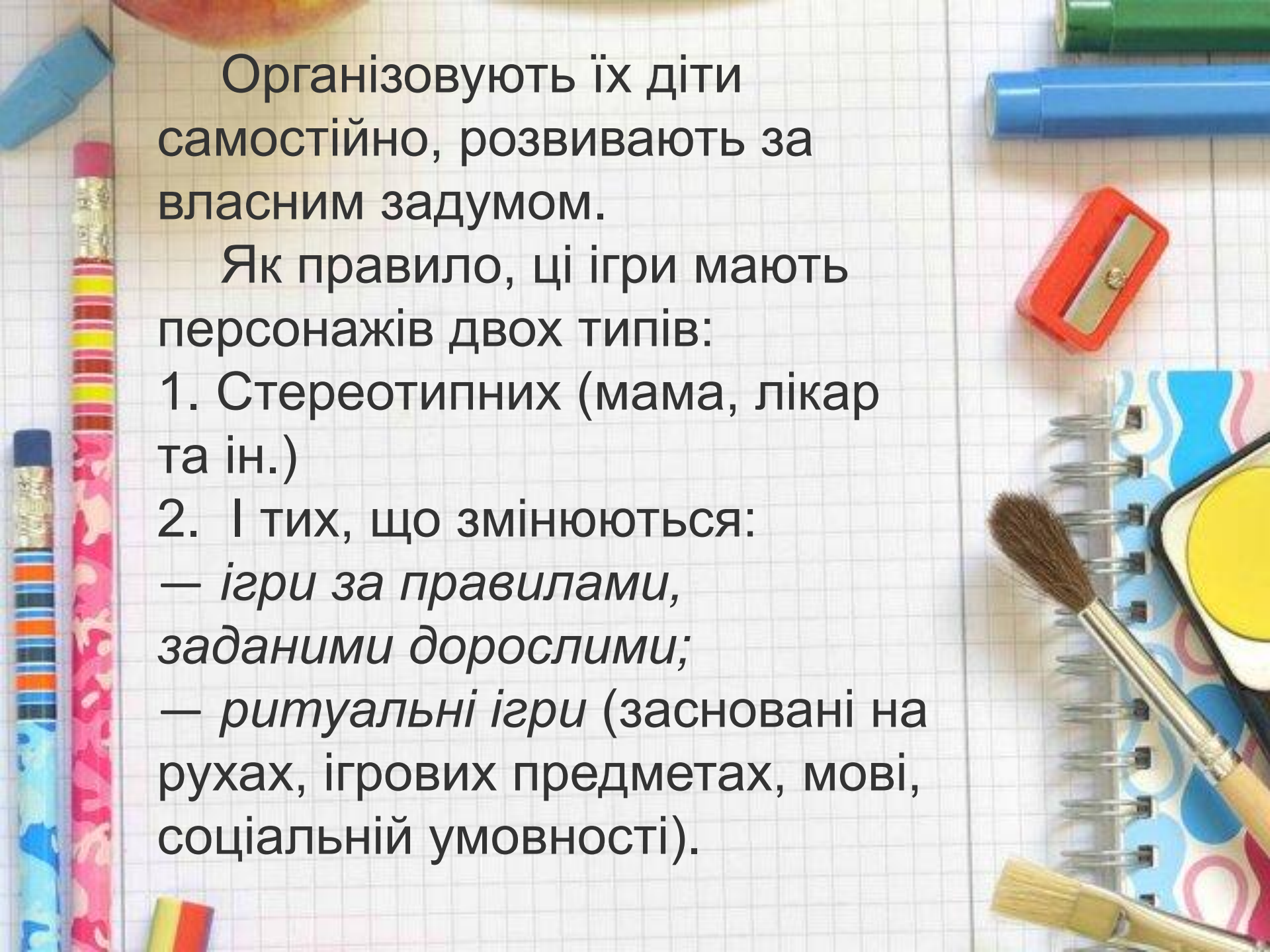
- *ігри-вправи* (виникають у перші місяці життя дитини);
- *символічні ігри* (найпоширеніші ігри дітей віком від двох до чотирьох років);
- *ігри за правилами* (ігри дітей від семи до дванадцяти років).



Більш детальну класифікацію ігор запропонувала сучасна американська дослідниця **Катрін Гарвей**:

- *ігри з рухами і взаємодією* (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);
- *ігри з предметами* (починаються з маніпуляції, далі — практика і тренування до повного вдосконалення);
- *мовні ігри* (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту, — пісеньок, лічилок, приказок, жартів тощо);
- *ігри із соціальним матеріалом* (“драматичні” або “тематичні”).





Організуюють їх діти  
самостійно, розвивають за  
власним задумом.

Як правило, ці ігри мають  
персонажів двох типів:

1. Стереотипних (мама, лікар  
та ін.)

2. І тих, що змінюються:

— *ігри за правилами,  
заданими дорослими;*

— *ритуальні ігри* (засновані на  
рухах, ігрових предметах, мові,  
соціальній умовності).

Узявши за основу класифікації ігор  
психологічні принципи,  
російський педагог **П. Лесгафт**  
виокремив:

- сімейні ("імітаційні") ігри;
- шкільні ігри.

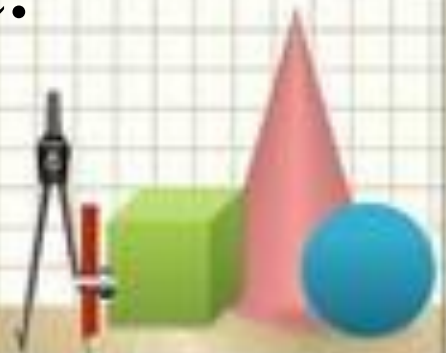


## *Сімейні (“імітаційні”) ігри*

\* У них діти повторюють те, що бачать у навколишньому житті.

## *Шкільні ігри*

\* Вони мають певну форму, конкретну мету і правила.





Загальну класифікацію ігор збагачує обґрунтування **С. Русовою народних ігор** як *прадавнього засобу виховання і навчання дітей, нескінченного джерела духовних сил, патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дітей.*

Ці ігри прилучають дітей до народної мудрості, досвіду поколінь. До цього часу вони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку мовлення дітей, ознайомлення з природою, життям і працею дорослих тощо.



**Класифікація С. Новосьолової,  
маючи у своїй основі  
організаційно-функціональне джерело  
ігор, пропонує:**

- 1) самотійні ігри;
- 2) ігри, що виникають з ініціативи дорослого;
- 3) ігри, що мають своїм джерелом історичні традиції етносу (народні).



# Самотійні ігри

(виникають з ініціативи дітей):

- ігри-експериментування;
- сюжетні ігри

*(сюжетно-відображувальні,  
сюжетно-рольові,  
режисерські,  
театралізовані);*





**Ігри, що виникають  
з ініціативи дорослого,  
який використовує їх**

**з освітньою та виховною метою:**

- ✓ *навчальні ігри* (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);
- ✓ *розважальні ігри* (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановні);



**Ігри, що мають своїм  
джерелом історичні  
традиції етносу (народні).**

**Можуть виникати  
з ініціативи дорослого,  
старших дітей.**





**Сучасна педагогіка**  
найчастіше послуговується  
такою класифікацією ігор:

- 1. Творчі ігри.***
- 2. Ігри за правилами.***
- 3. Народні ігри.***





## *1. Творчі ігри*

До них належать:

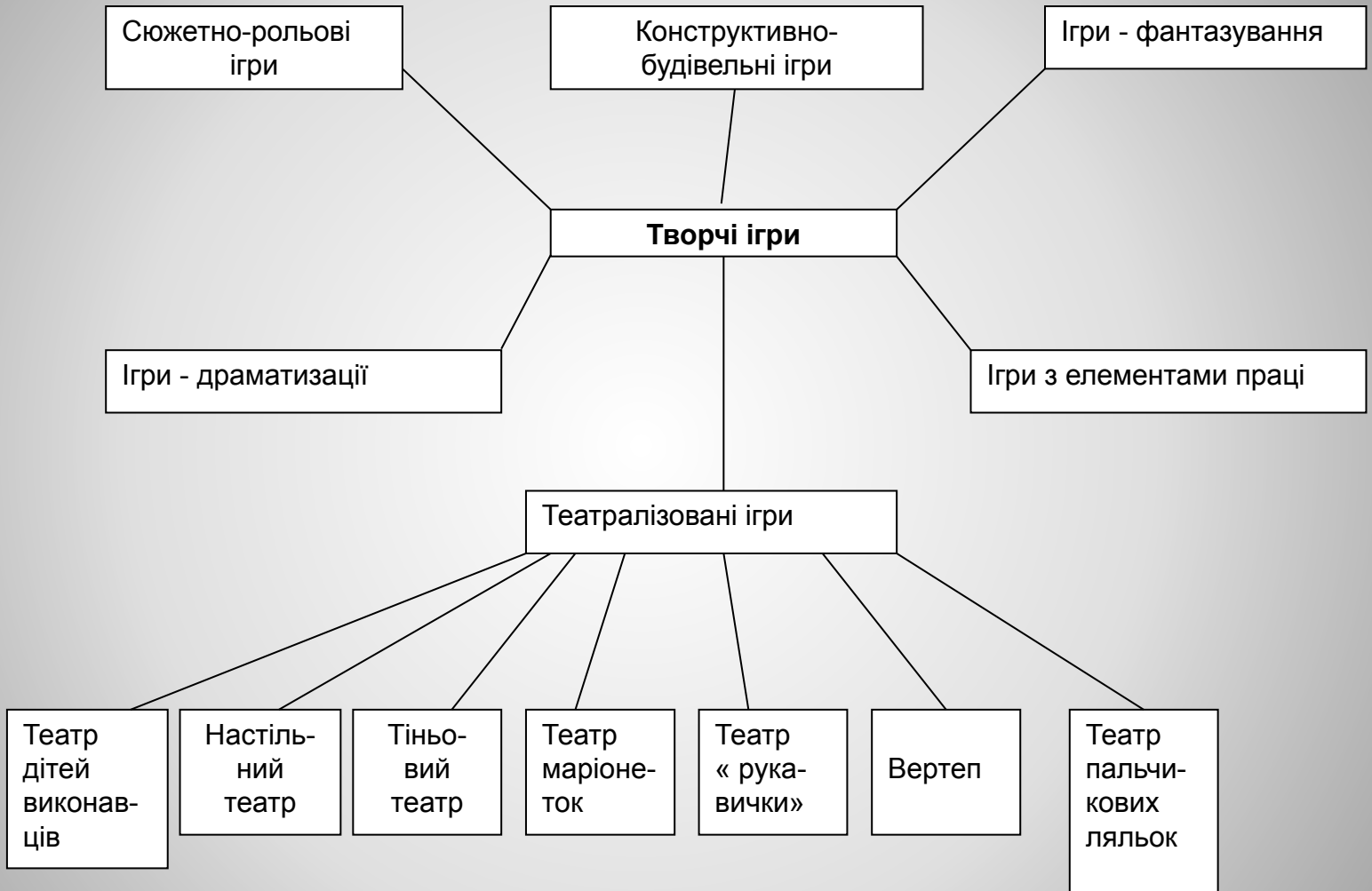
□ режисерські,

□ сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні,

□ ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).



# Класифікація творчих ігор





## 2. *Ігри за правилами*

Цю групу утворюють:

### □ рухливі ігри

- (великої, середньої, малої рухливості;
- сюжетні, ігри з предметами;

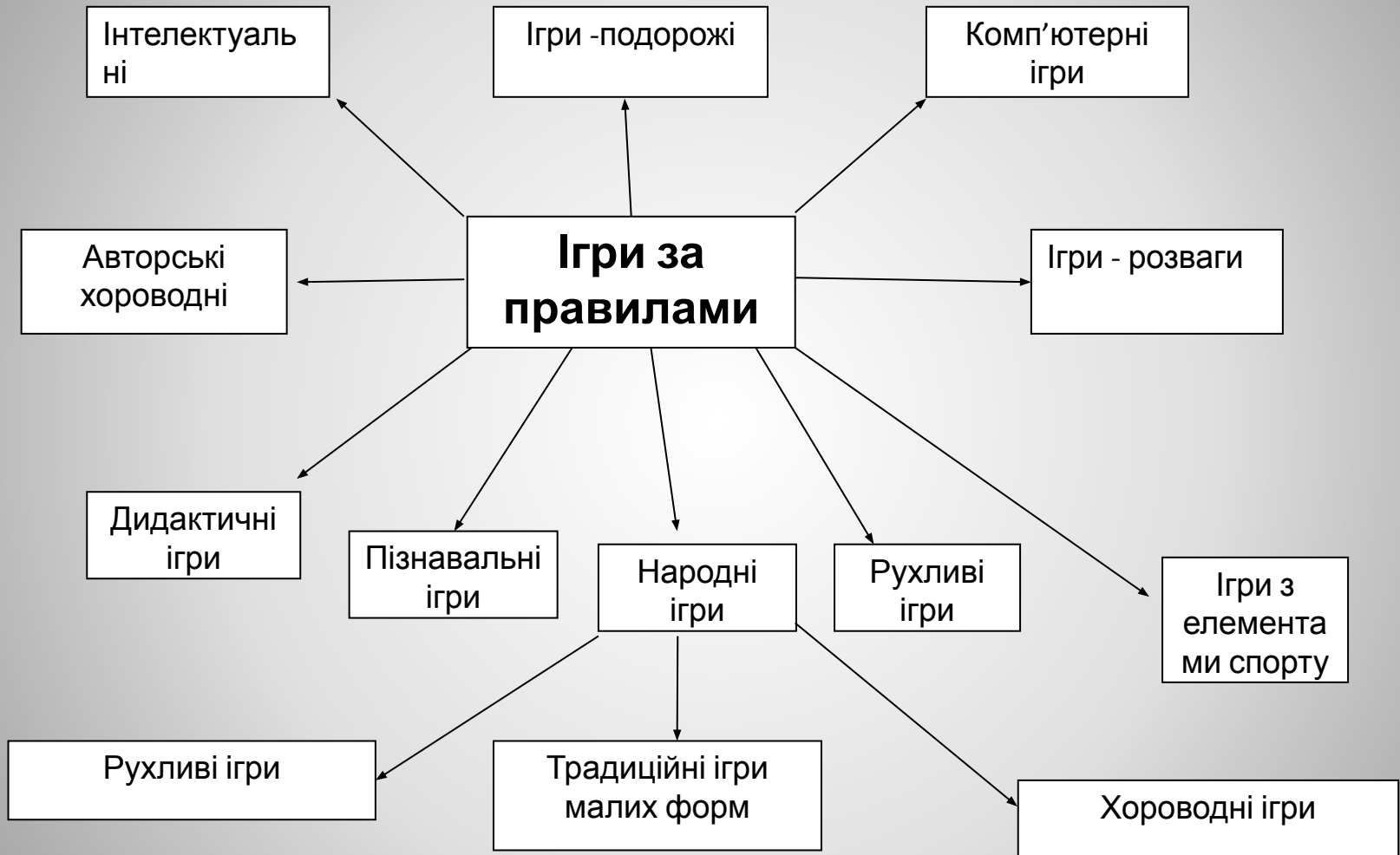
- з переважанням основного руху: бігу, стрибків...;
- ігри-естафети)

### дидактичні ігри

- (словесні,
- з іграшками,
- настільно-друковані).



# Класифікація ігор за правилами



# Класифікація інтелектуальних ігор







### *3. Народні ігри*

- ✓ забави,
- ✓ рухливі,
- ✓ дидактичні,
- ✓ обрядові.



# Класифікація українських народних ігор

Українські дитячі народні ігри

Хороводні ігри

Театралізовані ігри

Примовки

Мирилки

Лічилки

Заклички

Забавлянки

Традиційні народні ігри  
малих форм

Дражнилки

Звуконаслідуванн  
я

Скоромовк  
и

Загадки

Жребкуванн  
я

Жартівливі мовні  
ігри

Надокучливі  
казочки

## **Ігри на теми літературних творів**

Твір своїм змістом визначає, які дії необхідно виконувати, однак він не містить вказівок щодо способів їх утілення — рухів, міміки, інтонації.

Така гра є значно складнішою для дітей, порівняно з тією, у якій наслідується побачене в житті.





# Театралізовані ігри

**Театралізовані ігри** — це розігрування в особах літературного твору, відтворення за допомогою виражальних засобів (інтонації, міміки, жестів, пози, ходи) конкретних образів.

## **Театралізовані ігри охоплюють:**

- дії дітей із ляльковими персонажами або дії за ролями; літературну діяльність (вибір теми, складання, інсценування своїх творів та ін.);
- образотворчу діяльність (одяг персонажів, малювання декорацій, виготовлення атрибутів);
- музичну діяльність (виконання пісеньок, інсценування музичних творів тощо).



До театралізованих ігор належать ігри-драматизації та ігри на теми літературних творів.






## Гра-драматизація

Вона полягає в зображенні, розігруванні в особах літературних творів зі збереженням послідовності епізодів. Сюжет гри, послідовність подій, ролі, вчинки, мовлення героїв визначаються текстом літературного твору.

Гра-драматизація відбувається за заздалегідь заданим сюжетом і передбачає ролі, регламентована межами авторського тексту.

Дітям необхідно дослівно запам'ятати текст, усвідомити перебіг подій, образи героїв казки чи оповідання і зобразити їх такими, якими вони є у творі.





## ЕТАПИ ГРИ-ДРАМАТИЗАЦІЇ

### 1. Підготовка до гри-драматизації

читання або розповідання тексту вихователем;

прослуховування тексту в звукозаписі;

бесіда з дітьми про особливості характерів гол. персонажів;

переказування змісту тексту, під час якого діти закріплюють

у своїй пам'яті послідовність подій, що відбуваються,

прямої мови персонажів та ін.

переказування за виконаними дітьми ілюстраціями, сюжетними малюнками та ін.

### 2. Збагачення знань дітей про персонажів та події, про які йдеться у грі;

вправління у виразному читанні тексту;


підготовка атрибутів і декорацій. Досягненню цієї мети

допомагають спеціальні ігрові вправи, спрямовані на пошук

і розвиток виражальних засобів (імітаційних рухів, почуттів,

ходи, міміки та ін.), необхідних для створення образу

### 3. Власне гра-драматизація, у якій розвиваються творчі здібності дітей.



# Сюжетно-рольова гра

**Сюжетно-рольова гра** — образна гра за певним задумом дітей, що розкривається через відповідні події (сюжет) і розігрування ролей.

Різноманітність сюжетів залежить від масштабу і глибини пізнання дітьми навколишнього світу.

Діти відображають у грі предметну трудову діяльність дорослих (приготування їжі, ремонт квартири), стосунки між людьми, суспільну сутність їхньої діяльності («лікар» уважно вислуховує своїх «пацієнтів», призначає «лікування»).

Конкретні взаємини між персонажами гри можуть бути різними: співпраця, взаємодопомога, турбота одне про одного. Іноді вони виявляють ворожість, грубість, жорстокість, що залежить від конкретних соціальних умов життя і виховання дитини.

# НАРОДНІ ІГРИ

## Народна гра

-має більш-менш стійкі правила, що пов'язані з побутом та діяльністю людей.

В ігровій діяльності дитини плекаються природні смаки, емоційні відчуття, навички спілкування з природою, риси національного характеру, споконвічні чесноти — працелюбність, пісенність, м'який гумор, воля та інтелект. Вихователь упродовж перебування дитини

в дитячому садку має вдало, легко, принагідно і найдоступніше використовувати народні ігри у спілкуванні з дітьми.



## НАРОДНІ ІГРИ

В ігрових та хороводних піснях — синкретичному жанрі дитячого фольклору — слова, мелодія, міміка, танцювальні рухи й драматичні дії тісно поєднуються між собою.

Під час першого ознайомлення з новою грою вихователь повинен намагатися передати дітям відчуття ритму, краси образу, барвистості мови.

## **Завдання народних ігор**

У народних іграх навчальні завдання часто нібито приховані в підтексті та спрямовані на те, щоб радувати дітей і тим самим спонукати їх активність і творчість.

### **Завдання народних ігор:**

- дати дітям здоровий відпочинок і розвагу;
- сприяти їхній творчій діяльності та стимулювати розвиток позитивних якостей характеру.


Ігриможна проводити як у приміщенні, так і на відкритому повітрі, під час фізкультурних та музичних занять, після занять, на ранках і вечорах розваг, на екскурсіях і прогулянках.

# Рухливі ігри —

- це важливий засіб усебічного виховання дітей дошкільного віку.

- ❑ Правильно дібрані ігри сприяють гармонійному розвитку організму дитини.
- ❑ Різноманітні рухи та ігрові дії дітей ефективно впливають на діяльність серцево-судинної, дихальної та інших систем організму, збуджують апетит і сприяють міцному сну.




A soccer ball is positioned on the left side of the slide, resting on a patch of green grass. The background of the slide is a light green gradient.

□ Рухливі ігри задовольняють потребу організму дитини в русі, сприяють збагаченню її рухового досвіду.

□ За допомогою ігор у учнів закріплюються та вдосконалюються різноманітні вміння і навички з основних рухів (ходьби, бігу, стрибків, рівноваги).

□ Рухливі ігри також впливають на розумовий розвиток дітей, допомагаючи уточнити уявлення про навколишній світ, різні явища природи тощо.

- 
- A soccer ball is positioned on the left side of the slide, partially overlapping the green field background. The ball is white with black hexagonal panels. The field is a vibrant green, and the background is a light green gradient.
- ❑ Спільний інтерес, викликаний грою, об'єднує дітей у дружній колектив.
  - ❑ Виконуючи різні ролі, імітуючи дії тварин, птахів, комах, діти на практиці з'ясовують здобуті знання про життя, способи пересування живих об'єктів.
  - ❑ За ступенем фізичного навантаження ігри бувають *великої, середньої та малої рухливості*.
  - ❑ Більшість рухливих ігор доступні й корисні дітям різних вікових груп.



□ Підготовчий етап –

*Перед тим як обрати гру, слід:*

- визначити мету,
- урахувати вікові можливості дітей,
- їхні інтереси та фізичну підготовленість,
- час проведення,
- а також - погодні умови.

# Дидактичні та ігрові завдання

- \* Кожна дидактична гра має специфічне дидактичне (навчальне) завдання, що відрізняє її від іншої.
- \* Наявність дидактичного завдання (або кількох) підкреслює спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність дітей.
- \* Дидактичні та ігрові завдання відображають взаємозв'язок навчання і гри.



## Види дидактичних ігор

Дидактичні ігри розрізняють:  
*за навчальним змістом, ігровими діями і правилами, організацією і стосунками дітей, роллю вихователя тощо.*

Ці класифікації співвідносяться зі змістом навчання і виховання:

1. Ігри для сенсорного виховання;
2. Ігри, спрямовані на ознайомлення дітей з об'єктами та явищами навколишньої дійсності;
3. Ігри для формування елементарних математичних уявлень;
4. Ігри, що сприяють мовленнєвому розвитку та ін.





## **Мета й завдання інтелектуально-пізнавальних ігор**

1. Пропагування наукових знань і розвиток у школярів інтересу до наукової діяльності.
2. Виявлення обдарованих і талановитих дітей.
3. Розвиток творчої активності дітей.
4. Стимулювання розвитку інтелектуальних і пізнавальних можливостей дітей.
5. Організація дозвілля учнів.
6. Створення умов для самопізнання й самореалізації.

# **Особливості навчальних ігор**

1. Моделювання певних видів практичної діяльності.
2. Моделювання умов, у яких відбувається діяльність.
3. Наявність ролей, їх розподіл між учасниками навчальної гри.
4. Взаємодія учасників, які виконують певні ролі.
5. Наявність спільної мети для всіх учасників гри.
6. Групове або індивідуальне оцінювання діяльності учасників навчальної гри.

## **Інтелектуальні ігри для молодших школярів**

Найпростішими інтелектуальними іграми є тестові — це набір тверджень і запропонованої кількості варіантів відповідей до них: від 2 (ця гра називається «Віриш — не віриш») до 5 («Лото»). Такі ігри застосовують зазвичай як розминку — у перервах між «основними» інтелектуальними іграми.

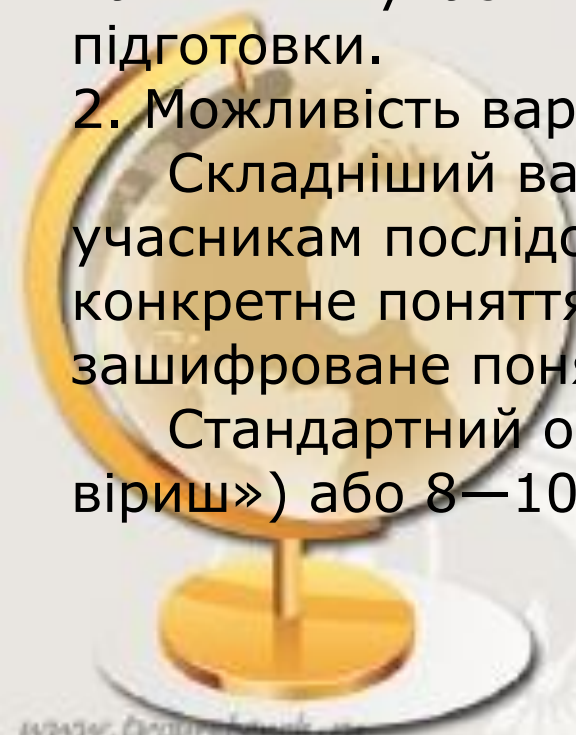
### **Переваги**

1. Підвищена роль везіння, що дозволяє досягати успіху навіть тим учасникам, які не вирізняються високим рівнем підготовки.

2. Можливість варіювати складність завдань.

Складніший варіант цих ігор — «Дивні обставини», коли учасникам послідовно повідомляють докладніші відомості про конкретне поняття. Чим раніше людина (команда) розгадає зашифроване поняття, тим більше балів отримає.

Стандартний обсяг цих ігор — 15 запитань («Віриш — не віриш») або 8—10 запитань («Лото»).



# Навчальні ігри-вправи

Різноманітні вікторини, кросворди, ребуси, чайнворди, шаради, головоломки, пояснення прислів'їв і приказок, загадки — проводять як на уроці, так і під час позаурочної навчальної діяльності.

Вони зазвичай тривають 10—15 хв і спрямовані на вдосконалення пізнавальних здібностей учнів, є відмінним засобом для розвитку пізнавальних інтересів, осмислення й закріплення навчального матеріалу, застосування його в нових ситуаціях.

## Гра-змагання

Містить усі згадані вище види дидактичних навчальних ігор або їх окремі елементи. Для проведення цього виду гри учні об'єднуються у групи, команди, між якими відбувається змагання. Істотною особливістю гри-змагання є наявність у ній змагальної боротьби й співробітництва.

Елементи змагання посідають чільне місце в основних ігрових діях, а співробітництво зазвичай визначається конкретними обставинами й завданнями. Гра-змагання дозволяє вчителю (залежно від змісту матеріалу) збагачувати гру не просто цікавим матеріалом, але й досить складними питаннями навчальної програми. У цьому — її основна педагогічна цінність та перевага перед іншими видами дидактичних ігор.

У практиці навчання всі види навчальних ігор можуть бути як самостійними, так і доповнювати одна одну. Використання якоїсь конкретної гри й комбінацій різноманітних ігор залежить від особливостей навчального матеріалу, віку учнів та інших педагогічних чинників.



## **Навчальні ігри-подорожі**

Їх можна проводити як безпосередньо на уроці, так і під час позакласних занять. Здебільшого вони потрібні для поглиблення, осмислення й закріплення навчального матеріалу. Під час ігор-подорожей учні активно розповідають, запитують, відповідають, переживають і розмірковують.

## **Сюжетна (рольова) гра**

Відрізняється від ігор-вправ та ігор-подорожей тим, що під час її проведення гравці інсценують умови вдаваної ситуації та грають певні ролі.

# Інтелектуальні ігри для дітей

## **ЗАПОВНЕННЯ ПРОПУСКІВ**

У фразі пропускають або заміняють ключове слово, яке необхідно відновити або згадати («відновлення списків»: «Звідки взято фразу», «Поговоримо різними мовами»).

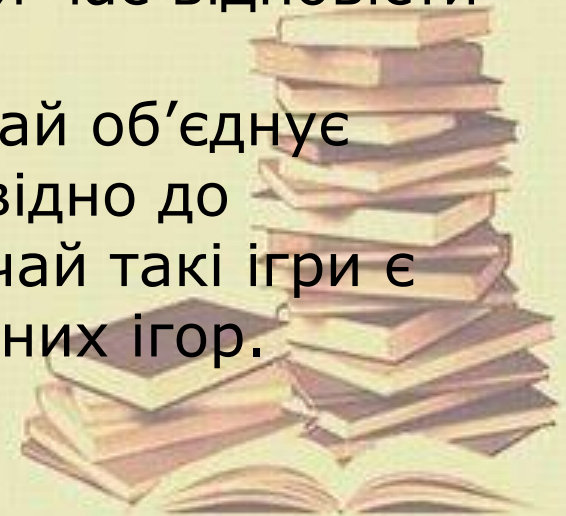
## **ГРУПУВАННЯ ПРЕДМЕТІВ**

Учасникам пропонують згрупувати предмети за якимись ознаками, які учасники визначають самостійно.

## **ТУРНІРНІ ІГРИ**

Учасникам пропонують за обмежений час відповісти на конкретне запитання.

Сценарій конкретного заходу зазвичай об'єднує окремі види інтелектуальних ігор відповідно до загальної ідеї цього заходу. Тому зазвичай такі ігри є поєднанням елементарних інтелектуальних ігор.



# Приклади інтелектуальних ігор для школярів

## «ЕРУДИТ-КВАРТЕТ»

У грі беруть участь кілька команд (зазвичай 3—4). У класичному варіанті «Ерудит-квартету» команда складається із чотирьох гравців (може бути троє, п'ятеро і навіть більше). Головна умова — така сама кількість гравців у всіх командах.

Гра складається із трьох раундів, кожний раунд — із декількох тем. Теми та правила розіграшу запитань є аналогічними до «Своєї гри». Кількість тем у раунді повинна збігатися з кількістю гравців у командах. Кожний член команди під час кожного раунду «грає» одну тему. Отже, усі гравці за гру «зіграють» по три теми.

### *Перший раунд «Відкритий»*

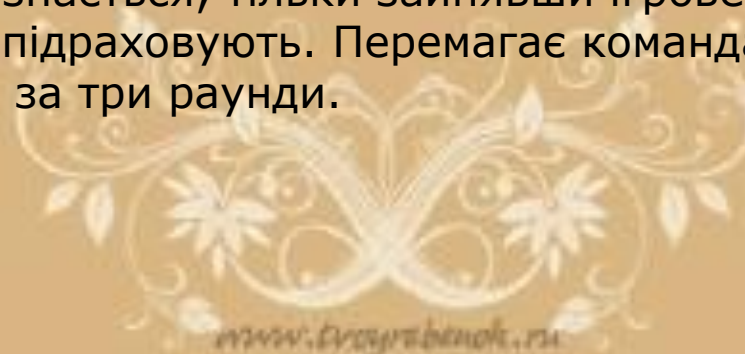
Перед його початком ведучий називає всі теми раунду. Команда сама розподіляє, який гравець яку тему «гратиме».

### *Другий раунд «Напіввідкритий»*

Перед розігруванням кожної теми ведучий повідомляє її назву. У команди є час, щоб визначити, хто із гравців «гратиме» цю тему.

### *Третій раунд «Закритий»*

Перед початком раунду команда визначає порядок, за яким гравці «гратимуть» теми. Цей порядок не можна змінювати протягом раунду. Назву теми гравець дізнається, тільки зайнявши ігрове місце. Бали кожної команди підраховують. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів за три раунди.





## «БРЕЙН-РИНГ»

### Правила гри:

1. У кожному матчі беруть участь 2—4 команди.
2. Основний принцип гри: перемагає та команда, яка дасть найбільше правильних відповідей на запитання. Сигналом про готовність команди відповісти є звуковий або світловий сигнал, яким керує капітан. Максимальний ліміт часу — 1 хв. Зазвичай існує заборона відповідати до певного моменту. Якщо команда порушує цю заборону, то її відповідь не зараховується, вона втрачає право відповідати на це запитання.
3. Зазвичай відповідає призначений капітаном учасник команди. Можливий варіант, коли відповідають послідовно всі учасники команди.
4. Якщо перша команда відповідає на запитання неправильно, то інші команди можуть відповісти впродовж 10 (20) с або часу, що залишився від 1 хв на момент відповіді першої команди. (Чим більше команд грають одночасно, тим меншим повинен бути ліміт часу, що залишається кожній наступній команді. З іншого боку, чим молодшими є гравці команди, тим цей ліміт повинен бути більшим.)
5. Якщо жодна з команд не дала правильної відповіді на запитання або прострочила час, то вважається, що відповіді не було. Якщо в турнірі бере участь велика кількість команд (а ліміт часу й запитань, природно, обмежений), то вводять правило «накопичення балів», тобто запитання, на які не дано відповіді, переходять на наступне запитання, ціна якого, відповідно, збільшується.
6. Якщо всі гравці команди не відповідають на 3 запитання поспіль, то вони дискваліфікуються, їм зараховується поразка.

Турніри з «Брейн-рингу» проводять або в груповій формі (коли всі команди за жеребом або за рейтингом об'єднуються у групи по 3—4 команди і кожна грає з іншою), або за «олімпійською системою». У першому випадку зазвичай розігрують обумовлену кількість запитань (наприклад, 5 або 7) і може бути зафіксована «нічия», за «олімпійської системи» гра триває до перемоги — хто швидше набере певну кількість балів. (Зазвичай у відбірних турнірах грають до 3 балів, у фіналі — до 5 або 6.)

## **“БРЕЙН РИНГ” БЕЗ ФАЛЬСТАРТІВ»**

Гра відбувається за правилами звичайного «Брейн-рингу», але натискати на кнопку можна в будь-який час після початку читання запитання, тобто фальстарт не фіксується. Звісно, перед початком запитання ведучий повідомляє, про що йтиметься в запитанні (наприклад: «Назвати ім'я видатного українського письменника...»).

### **«ХТО ОСТАННІЙ?»**

Гра буде цікавішою, якщо участь братимуть 4—6 команд. Як і в брейн-ринзі, відповідає та команда, яка готова зробити це першою, але ведучий не повідомляє, чи правильною є ця відповідь. Інші команди мають право запропонувати свій варіант відповіді, що не збігається з уже почутою відповіддю. Коли охочих відповісти більше немає або завершився час для обговорення, ведучий оголошує правильну відповідь. Команда, яка відповіла правильно, отримує стільки балів, скільки варіантів відповідей пролунало.

### **«ЛЕБЕДИНА ПІСНЯ»**

Гра відбувається за правилами звичайного «Брейн-рингу» або «“Брейна” без фальстартів», але за умови правильної відповіді суперника команда втрачає одного учасника, який залишає ігровий майданчик.

## «КІТ»

На відміну від попереднього варіанта, у цій грі гравець іде в команду, яка правильно відповіла на запитання.

Перемагає команда, в якій не залишилося гравців. Гравець команди-переможниці, який пішов останнім, отримує звання «Посмішка кота».



## «ЩО? ДЕ? КОЛИ?»

Турнір, у якому завдання команди полягає в тому, щоб набрати максимальну кількість балів.

### Варіанти

1. Учні класу готують запитання й усні відповіді із джерелами, де можна перевірити відповідь. Під час турніру грає команда з тих учнів, чиї запитання не ввійшли до турніру.
2. Запитання добирає вчитель, учні класу об'єднуються у декілька команд. Відповіді на запитання команди записують на аркушах і здають ведучому. Відповіді оцінює журі.

### Правила гри

1. У грі беруть участь команди (традиційна кількість учасників однієї команди — 6).
2. Для відповіді на запитання команді (командам) надають обмежений час (від 30 с до 1 хв). У випадку якщо на запитання відповідає кілька команд, їм пропонують рівний час.
3. Команди можуть відповідати письмово або усно. Правильність усної відповіді оцінює ведучий. Письмові відповіді оцінює компетентне журі, порівнюючи варіанти команд із відповідями автора запитання. Зазвичай правильною відповіддю вважається та, що містить «ключове» слово. Якщо відповідь команди містить кілька версій, відповідь не зараховується.
4. Усі команди відповідають на заздалегідь обговорену кількість запитань (в одному турі доцільно використати 12—18 запитань, кількість турів залежить від кількості й віку учасників, від рівня підготовки команд).
5. Переможцем вважають команду, яка відповіла на більшу кількість запитань. У випадку рівної кількості правильних відповідей зазвичай застосовують рейтинг (показник складності запитань) або суму місць, отриманих командою в окремих турах. Можливим є застосування й інших способів визначення переможців, але потрібно пам'ятати про те, що чим простішими є правила, тим меншою є вірогідність виникнення конфліктів.

## «П'ЯТИЙ КУТ»

Гра призначена для дітей середнього й старшого шкільного віку, має індивідуальний характер, адже на першому етапі змагаються четверо учнів, на наступних — п'ятеро; гра складається з п'яти етапів.

На початку гри перші четверо учасників займають кути на сцені. Ігрове поле розділене на 5 секторів. Ведучий ставить гравцям 21 запитання. Час на обмірковування відповіді — 15 с. Гравець може сигналізувати про наявність відповіді вже під час читання запитання. Відповідає той гравець, який подав сигнал першим.

У випадку правильної відповіді гравець переходить у наступний сектор або має право відсунути на сектор назад будь-якого іншого гравця. Метою гри є не тільки зайняти останній, п'ятий сектор, але й протриматися там до 21-го запитання. Витиснути гравця з «п'ятого кута» може тільки той гравець, який сам досяг його. Якщо жоден гравець за 21 запитання не досяг «п'ятого кута», переможцем етапу оголошується той гравець, який перебуває найближче до нього. У наступному етапі гри він починає її, перебуваючи у «п'ятому куті». Завдання решти гравців у цьому випадку — витиснути його звідтіля.

## «СЛАБКА ЛАНКА — МІКС»

У грі беруть участь пари за принципом «дівчинка + хлопчик». Кількість пар — від 5 до 10.

Кількість запитань на одне коло — 5(10) залежить від кількості пар.

Ведучий ставить запитання по черзі кожній парі. На обмірковування кожного запитання дається не більше ніж 3—5 с. Якщо після зворотного відліку «три, два, один» відповідь не отримано, парі зараховується «мінус», і ведучий переходить до наступної пари. Якщо на запитання від пари надійшло дві різних відповіді, зараховують ту відповідь, що пролунала першою.

Відповіді (плюси й мінуси) кожної пари фіксують у таблиці. Після завершення кола правильні відповіді кожної пари підсумовують, за результатами підрахунку наступне коло залишає пара з найгіршим результатом. Якщо найгірший результат ідентичний у декількох пар, залишають гру всі ці пари.

## **Варіанти визначення переможця:**

1. Перемагає команда, команда-суперник якої втратила всіх гравців, на наступному етапі команди-переможниці знову починають гру в повному складі.
2. Боротьба ведеться на певну кількість запитань, а до наступного етапу команда-переможниця переходить із тією кількістю гравців, які залишилися після попереднього етапу. Команда, яка втратила останнього гравця, залишає змагання.

**Ігри для школярів, як елемент ігрової технології навчання**  
Ігрову технологію навчання можна застосовувати як в основній, так і в старшій школі, наприклад, із кожним роком ускладнюючи ігрові форми: від засвоєння та використання фактів у молодшій школі до дослідження зв'язків між ними у старшій школі (від розв'язання кросвордів до їх складання), від описів (уроку-подорожі) до пояснення (уроку-експедиції, уроку-дослідження).

Гра дозволяє учням самостійно обирати шлях розвитку, можливо, роблячи це несвідомо, інтуїтивно, а вчитель виконує роль каталізатора; його вміння й знання допомагають учням розвиватися швидше.

Ігрові уроки для школярів істотно підвищують інтерес до предмета, дозволяють їм краще опановувати навчальний матеріал, запам'ятовувати формули, визначення, правила тощо.



## Навчальні ігри

### Роль навчальної гри на різних етапах уроку:

1. На етапі вивчення нового матеріалу навчальна гра для школярів допоможе вчителеві розв'язати два важливих взаємозалежних завдання — зацікавити учнів новою темою й зробити зміст теми зрозумілим. У цих іграх часто використовують прийоми перетворення інформації, «переклад» термінів і теорій мовою, зрозумілою дітям, прийом порівняння незнайомого із чимось відомим.
2. На етапі закріплення матеріалу ігрові технології також є досить ефективними. Учні відпрацьовують навички під час гри особливо охоче й результативно, саме той задіюють різні види запам'ятовування, моторну пам'ять.
3. Гра є корисною на етапі контролю засвоєння знань. Під час гри спрацьовує механізм змагання, що сприяє максимальному самовираженню школярів.

**Дякую  
за  
увагу!**

