**Опис досвіду роботи**

**вчителя початкових класів**

**Теребовлянського НВК**

**Яворської Ганни Степанівни**

**з проблеми**

***«Використання розвивальних ігор***

***як засіб розвитку пізнавальних здібностей***

***у дітей молодшого шкільного віку»***

Проблема розвитку творчих здібностей є актуальною, бо саме така особистість може по-справжньому керувати майбутнім, лише така творча людина може впевнено подивитися в обличчя новому світу. Становлення такої особистості починає формуватися ще в молодшому шкільному віці.

Отже, кожен учитель початкової ланки шкільної освіти зобов’язаний розвивати творчий потенціал дитини, її комунікативні навички, уміння працювати з будь-якою інформацією, мислити креативно, гнучко, залежно від ситуації.

 Мій досвід базується на науково-методичному фундаменті, містить перспективні педагогічні ідеї, власні знахідки й напрацювання. Впродовж останніх років працюю над проблемою «Використання розвивальних ігор як засіб розвитку пізнавальних здібностей у дітей молодшого шкільного віку».

 Підвищуючи свій професіоналізм, намагаюся орієнтуватися в широкому спектрі сучасних інноваційних проектів, ідей, напрямків, використовувати найефективніші освітні технології, впроваджувати новітні педагогічні технології, які гарантують реалізацію творчих здібностей, зв’язного мовлення, розвивають логічне мислення учнів та пізнавальні інтереси школярів.

Навчальний процес стараюся зробити осмисленим, творчим, активізувати пізнавальну діяльність учнів. На уроці створюю умови, при яких у школярів найбільш раціонально і продуктивно розвивається мислення. Тому на уроках використовую такі основні форми організації навчальної діяльності:

* роботу в парах (взаємодія учня з учнем чи вчителя з учнем);
* групову роботу (навчання одночасно всього класу);
* кооперативну (всі учні активні і навчають один одного);
* індивідуальну (самостійну) роботу учня.

Важливими засобами розвитку творчості на уроках є:

* роздатковий матеріал (схеми, картки, таблиці, пам‘ятки);
* наочний матеріал (репродукції картин, ілюстрації, програмні засоби);
* література (підручники, художні твори, довідники, енциклопедії);
* технічні засоби навчання.

Під час формування креативного потенціалу молодших школярів враховую психологічні особливості та особливості формування їх творчого мислення. Створення зв‘язного висловлювання можливе лише на основі розвитку образного мислення учнів, їхньої уваги, пам'яті, уміння бачити, конкретизувати і узагальнювати, тобто на основі психологічного відображення дійсності.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна та виховна функції перебувають у тісному взаємозв’язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розвиває їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Головна мета: розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення.

Своєю основною метою вважаю:

- мовленнєвий розвиток школярів, які б уміли змістовно, зв'язно й стилістично-грамотно висловлювати свої думки;

- створення оптимальних умов для розвитку творчого потенціалу особистості, розкриття її здібностей та обдарувань;

- надання учням можливостей творчо самореалізуватися;

- формування духовного світу дитини.

Перед собою накреслюю такі шляхи реалізації даної проблеми:

- впровадження в практику роботи розвивальні ігри;

 - використання передового педагогічного досвіду;

- створення мовленнєвих ситуацій, які б спонукали до розвитку творчого мислення дітей;

- поєднання індивідуальної та колективної форми навчально-творчої діяльності;

Очікувані результати:

* + розвиток пізнавальних та творчих здібностей учнів:
	+ зв‘язного мовлення, образного мислення;
	+ спостережливості, здатності побачити незвичайне у звичайному;
	+ уяви, вміння фантазувати, змінювати об‘єкти;
	+ допитливості, пізнавальних інтересів.
	+ збагачення словникового запасу учнів;
	+ прагнення стати справжніми носіями мови, "маленькими" письменниками;
	+ наявність навичок культури спілкування;

Для активації творчих здібностей учнів роблю виставки робіт учнів (поробки, малюнки, аплікації), що сприяє піднесенню емоційного настрою дітей.

Розв’язок проблемно-ситуативних завдань сприяють розвитку мовлення, культури їхнього мислення.

Пропонуючи кілька проблемних ситуацій (записую на дошці)

Хто чим славиться?

Соловейко …..(співом)

Колосок …..(зерном)

джерельце ….(водою)

сонечко ….(теплом, ласкою)

Логічне мислення формується на основі наочно-образного і є вищою стадією розвитку мислення взагалі. Процес досягнення цієї стадії доволі тривалий і складний. Пояснюється це тим, що повноцінний розвиток логічного мислення вимагає не лише високої розумової активності, але й передбачає наявність у людини певної суми знань про спільні й суттєві ознаки предметів та явищ навколишнього світу.

**На розвиток мислення**

1. Назвати предмети одним узагальнюючим словом:

а) калина, ліщина, … - це

б) помідор, огірок, капуста, … - це

в) ялина, верба, … - це

г) курка, гуска, індик, … - це

2. Встав букви і вилучи зайвий предмет:

М..р..з Г..з..та Д..в..ий

С..і.. Кн..г.. В..л..к..й

Л..д Ж..рн..л К..р..тк..й

К..в..н К..ша В..да

3. Узагальнити через протиставлення:

а) дуб – дерево, а смородина - …

б) плаття – одяг, а черевики - …

**На розвиток комунікативних навичок учнів.**

Завдання. Аргументуй свою думку дописавши подане речення.

Я люблю спілкуватись з учнями класу, бо…

Коли я отримаю погану оцінку, я…

Якщо я не вивчив уроку без поважної причини, то…

У лісі не можна галасувати, тому що…

Не можна близько підходити до пташиного гнізда, тому що…

На уроці треба бути уважним, бо…

**Малюнок «Квітка настрою»**

Мета: розвивати вміння висловлювати свої почуття.

Кожен настрій має свій колір. Наприклад, радість – це жовтий, оранжевий, червоний кольори, зелений – спокій, сум – коричневий, чорний. Після чого дитині пропонується вибрати колір відповідно до настрою. Після чого діти домальовують вираз обличчя на утвореній «квітці настрою».

Звернути увагу на дітей у яких пелюсточки темного кольору, запитати чому в дитини такий настрій.

**Будуємо ланцюжок**

Після того, як діти навчилися вловлювати характер зв’язку і добудовувати пари за поданою моделлю, можна перейти до цієї захоплюючої гри. Граємо в неї так.

Сідаємо у коло. Хто-небудь називає будь-який предмет. Сусід зліва повинен назвати інший, що якимось чином пов’язаний із попереднім. Наступний учасник називає новий предмет, який пов’язаний із попереднім.

Наприклад:

Телевізор – антена – зображення – художник – пензлик - …

У цій грі потрібно не забувати заохочувати кожний неординарний, але чіткий і цікавий хід.

Окрім зв’язків за суміжністю (в тому числі: ціле – частина), за схожістю і контрастом, у цій грі можуть бути використані зв’язки слів за звучанням (рими). Додаткові можливості розкриває в цій грі багатозначність слів.

Здатність керувати увагою має дуже важливе значення для ігрової і навчальної діяльності дитини. Невміння швидко переводити увагу може викликати у дітей труднощі тоді, коли потрібно, наприклад, від гри перейти до навчального завдання або читання книжки, послідовно виконати певні вказівки дорослого, під час виконання завдання здійснити різні розумові дії у заданій послідовності. У цих випадках зазвичай кажуть, що такі діти розсіяні. Вони зосереджені чи сильно захоплені однією дією і не можуть швидко перевести увагу на іншу. Це явище часток спостерігають у дітей з інертним, флегматичним типом темпераменту. На несподівано поставлене запитання така дитина від­повідає не відразу, хоча й може знати відповідь на нього. їй по­трібна пауза, щоб перевести увагу на новий зміст. Проте мож­ливо підвищити показники переведення уваги шляхом спеці­ального тренування.

 **Ігри на розвиток уваги**

**«Збери слово»**

Учитель пропонує дітям прочитати слова кожного рядка, взяти з першого слова першу літеру, з другого – другу, з третього – третю і т.д. й одержати нове слово.

Риба, рак, макарони, поле, салат, пір’їна – **ракета.**

Шия, скло, слово, масло, ручка – **школа**.

Парк, сіно, ліс, рідня, лілія – **пісня.**

Метро, дощ, сова, гора – **мова.**

**Гра "Незвична математика"**

Виконайте дії і прочитайте утворений результат.

Кни - и + яма - ма + зь = ... (КНЯЗЬ)

Вона - на + лод + ила - ла + мир = ... (ВОЛОДИМИР)

Ве + лист - ст + кий = ... (ВЕЛИКИЙ)

**«Меблі»**

 Учасникам гри пропонують уявити себе якимось предметом інтер’єру і зайняти відповідні місця в приміщенні. Один із гравців – «господар» кімнати – ознайомлюється з інтер’єром. Його можна уявити за допомогою виразних поз учасників гри. Після цього «господар» виходить із приміщення. Проте, з’являється його «син» - пустунчик і робить перестановку у приміщенні. «Господар» повинен усе розставити так, як було.

**«Повтори навпаки»**

Ведучий зачитує 1-3 складові слова – учень повторює їх, вимовляючи навпаки. Наприклад: сон – нос, бар – раб, село – олес і т.д.

«Ці три слова обов’язкові»

Керівник навмання обирає з будь-якої книги 3 слова, а також пропонує гравцям вигадати й розповісти історію, в якій обов’язково фігуруватимуть ці слова. Перемагає той, хто першим вигадає найцікавішу історію.

**"Впізнай мене”.**

Перший гравець розповідає про якусь тварину, але не називає її. Інші гравці відгадують, яку тварину мав на увазі перший гравець. Наприклад: "Вона маленька, сіренька, а хвостик — як шило ”.

**"Я дерево".**

Гравець розповідає про листочки, плоди‚ кору‚ квіт свого дерева. Інші гравці впізнають, що це за дерево.

**"Дерева і кущі”.**

Перед початком гри діти згадують, як відрізнити кущ від дерева. Повідомляються умови гри: коли називається дерево‚ руки потрібно піднімати вгору‚ коли кущ — опускати вниз. Ведучий може назвати дерево‚ а руки опустити, або назвати кущ - підняти руки. Учнів‚ що помилились, виводять з гри.

**”Живий календар ”.**

Один з гравців називає рослину або тварину, в ролі якої він хоче бути. Інші гравці запитують його‚ що він робить кожної пори року.

**"12 місяців".**

Гравці‚ що є ”місяцями" розповідають про себе. Інші гравці відгадують цей місяць.

"В кого дітки з цієї гілки".

 Під час екскурсії діти збирають плоди і насіння дерев і кущів (наприклад: сосни‚ ялини‚ дуба‚ каштана, клена‚ горіха‚ горобини...).

**"Хто далі пролізе ”.**

Гравці стають вздовж стартової лінії. Ведучий пропонує пригадати якомога більше назв дерев та кущів. Кожен з гравців, ідучи вперед від лінії старту‚ на кожний крок повинен назвати дерево або кущ. Як тільки учасник гри‚ зробивши крок‚ не назвав дерева‚ він зупиняється. В гру включається інший гравець. Виграє той‚ хто пройде далі.

**Павутинка**

Завдання:

Вчитель розподіляє ролі‚ кожній дитині прикріплює таблички з відповідними малюнками. Діти стають у коло‚ один з них тримає клубок ниток і розпочинає гру. ”Я липа‚ мені потрібне сонце? ” Далі продовжують по черзі: "Сонце називає повітря”, "Повітрям дихає білочка", "Білочка їсть горішки ліщини ”, "На ліщині живуть комахи ”, "Комах їдять жаби”, "Жаб поїдають лелеки”, "Лелеки приносять користь людям ”, "Людям потрібне сонце".

Перший гравець тримає кінець нитки‚ а клубок кидає "Сонцю ”, потім мандрує до "Повітря”, "Білочка", "Ліщина”, - і так доки всі гравці не будуть взаємозв’язані між собою клубком.

Підсумок: В природі існують взаємозв’язки‚ а їх вивчає наука ЕКОЛОГІЯ.

Ігровими заняттями можна вивчити все: мову, історію, географію, культуру, математику та ін. Але найважливіше те, що в ігровій ситуації формується характер.

Завдяки ігровим формам занять мені вдалося залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчути успіх, повірити в свої сили. Учні, які були не дуже охочі до серйозного і систематичного тренування і які протестували проти вимоги «прочитай сторінку», змогли подолати труднощі читання саме через гру.

Після тривалого використання в навчально-виховному процесі розвивальних ігор, знання та уміння учнів покращилися.

Матеріальне забезпечення черпаю у компанії «Нова школа», де постійно оновлюється база електронних підручників; на сайті «Презентації для дітей», «Вчитель вчителю, учням, батькам», «Методичний портал», та інших, у передових вчителів-методистів; через мережу Інтернет, а також створюю власні презентації.