

## **ОРГАНІЗАЦІЯ ГРУПОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА ЗАНЯТТЯХ З МОВИ**

### **Поєднання ігрової та пізнавальної групової діяльності учнів першого класу**

*Катерина Колеснік*, асистент кафедри дошкільної та початкової освіти  
Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла  
Коцюбинського

**Анотація.** Стаття містить добірку різноманітних дидактичних ігор для першокласників, основна мета яких – формування комунікативної компетентності; запам'ятовувати та відтворювати; розвивати дружбі стосунки, уміння співпрацювати тощо. Завдання пропонує ігор багатоваріантні. Вони допоможуть педагогам, батькам у роботі з дітьми різного рівня розвитку з урахуванням індивідуальних особливостей та здібностей кожної дитини.

**Ключові слова:** комунікативна компетентність, дидактичні ігри, першокласники.

Колесник Е.А.

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ГРУПОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ЯЗЫКУ**

### **Сочетание игровой и познавательной групповой деятельности учащихся первого класса**

**Аннотация.** Статья содержит подборку различных дидактических игр для первоклассников, основная цель которых - формирование коммуникативной компетентности; запоминать и воспроизводить; развивать дружги отношения, умение сотрудничать и тому подобное. Задача предлагаемых игр многовариантные. Они помогут педагогам, родителям в работе с детьми разного уровня развития с учетом индивидуальных особенностей и способностей каждого ребенка.

**Ключевые слова:** коммуникативная компетентность, дидактические игры, первоклассники.

Koolesnik K.A.

## **GROUP ORGANIZATION OF LANGUAGE ACTIVITIES**

### **Combining play and cognitive group activities of first-grade students**

**Abstract.** The article contains a selection of various didactic games for first-graders whose main purpose is to develop communicative competence; memorize and play; develop friendships, the ability to cooperate and more. The tasks of the proposed games are multivariate. They will help educators, parents in working with children of different levels of development, taking into account the individual characteristics and abilities of each child.

**Keywords:** communicative competence, didactic games, first-graders.

Сучасний етап реформування початкової освіти передбачає орієнтацію школи на особистість дитини, на її індивідуальність, добір найкращих засобів для розвитку й максимальної реалізації її нахилів і здібностей. Тому постає питання про пошук таких форм організації навчального процесу молодших школярів, які б якнайкраще забезпечували цей розвиток. Однією з таких форм є організація групової діяльності.

Формування комунікативної компетентності молодших школярів у сучасній школі визнано пріоритетним напрямом. Компетентність виступає для учнів початкової школи специфічною здатністю, яка допомагає активно розв'язувати проблеми, що виникають у реальних життєвих ситуаціях. Розвиток комунікативної компетентності неможливий без організації групової роботи, яка допомагає дітям оволодіти мовою і мовленням як засобом спілкування, пізнання, самоствердження в житті, творчого самовираження.

Наведемо приклади дидактичних ігор, які можна використовувати у першому класі на уроках навчання грамоти з метою залучення молодших

школярів до співпраці у виконанні навчально-пізнавальних завдань і формування умінь вербальної взаємодії.

### «Звукове лото»

**Етап уроку:** закріплення та узагальнення.

**Мета:**

Навчальна:

➤ формувати загальне уявлення про звук, вміння чути і визначати дзвінки приголосні звуки [м], [б], [в], [г], [д] на початку, в кінці та середині слова на основі пропонованих предметних малюнків.

Розвивальна:

➤ розвивати фонематичний слух, увагу, мислення, пам'ять, мовлення.

Виховна:

➤ виховувати інтерес до гри.

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

**Правила гри:** Кожна група отримує своє індивідуальне завдання. Відповіді дітей оцінюють інші групи, піднімаючи карточку «+», якщо згодні із відповіддю, карточку «-» – не згодні.

**Ігрові дії:** правильно визначати положення звука.

**Матеріал:** демонстраційне зображення предметів.

### Хід гри:

Учитель ділить клас на п'ять груп (звук [м], звук [б], звук [в], звук [г], звук [д]).

– Діти, 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 перед кожною групою постає незвичайне завдання:

1 група: запросити казкових героїв, 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 тощо, із звуком [в].

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

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

– Звуки вдячні за цікаве та веселе святкування свого дня народження.

Таким чином, молодші школярі у захоплюючій ігровій формі опановують світ звуків.

### **«Добре – погано»**

**Етап уроку:** актуалізація опорних знань або вивчення нового матеріалу.

**Мета гри:**

Навчальна:

➤ учити дітей обґрунтовувати свої відповіді;

➤ вправляти в умінні розпізнавати добрі та погані вчинки, описувати їх та давати їм оцінку.

Розвивальна:

➤ розвивати дружні стосунки, бажання допомагати;

➤ розвивати вміння розрізняти у художніх сюжетах добрих та злих персонажів;

➤ розвивати зв'язне мовлення дітей.

Виховна:

➤ виховувати позитивні емоції, бажання творити добро.

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

**Правила гри:** У грі беруть участь усі діти (клас поділений на групи).

Перед дітьми кожної групи – ілюстрації до казок.

Кожна група має оцінити вчинок, зображений на малюнку та описати його (*Який вчинок зображений на малюнку? Чому Ваша група так вважає?*).

**Результат гри:** У результаті гри діти мають уміти розпізнавати добрі та погані вчинки, давати їм оцінку.

Молодший школяр повинен навчитись обґрунтовувати відповідь, яку обговорили усі учасники групи.

Виховувати позитивні емоції, гуманні стосунки між учнями, культуру ведення діалогу, відповідальність за результати своєї праці, уміння доводити і відстоювати свою думку, а також прислухатися до думки товаришів.

**Навчально-ігровий матеріал:** сюжетні картинки (ілюстрації до казок).

### **Хід гри:**

Запропонувати учням послухати розповідь про Червону Шапочку.

«Одного осіннього дня Червона Шапочка відправилася у гості до бабусі. Йшла густим лісом, йшла, 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!»

*Учитель:* Давайте допоможемо Червоній Шапочці, щоб вовк її швиденько відпустив.

– Діти, що для Вас означає «добро». Що означає «зло»? Справді, справжня людина – це людина добра, щира і сердечна, яка вміє любити і співчувати. Тому, кожному слід прагнути розвивати у собі найкращі якості. Проте, ми недосконалі, у кожного є якісь вади, недоліки. Але людина здатна їх виправляти, виробляти гарні звички. Потрібні для цього лише бажання і сила волі. Тому ми маємо допомогти вовчикові не потрапити в біду та пояснити про добре та погане.

Кожна група отримала безліч фрагментів малюнка різної форми, за допомогою яких, ви отримаєте сюжетну картинку (ілюстрацію) до казки. Вам необхідно швидко скласти зображення та дізнатися, з якої казки герої,

колективно оцінити вчинок (вказати на помилку героя) та описати його.

*Казки:* «Про двох цапків» (М. Коцюбинський), «Лисиця і Журавель» (українська народна), «Лисичка і Рак» (І. Франко), «Мишка, Кіт і гарбуз» (Ено Рауд).

– Бачите, персонажі казок роблять не лише погані вчинки, а й багато гарного та доброго. Тож намагаймося берегти і примножувати добрі вчинки, щоб Ваші обличчя були завжди радісні від того, що ви зробили добро. Ми врятували Червону Шапочку і допомогли вовчикові.



### «Казки для Зайчика»

**Мета гри:**

Навчальна:

➤ вчити дітей переказувати казку на основі серії дидактичних картинок самостійно;

➤ закріпити уміння складати розповідні, поширені речення;

➤ закріпити словник епітетами та порівняннями.

Розвивальна:

➤ розвивати мовлення дітей, увагу, мислення та пам'ять.

Виховна:

➤ виховувати інтерес до гри;

➤ виховувати повагу до однолітків та уміння вислуховувати.

**Ігрове завдання:** розмістити картинки у певній послідовності, відповідно до гри.

### **Правила гри:**

У грі мають брати участь усі діти класу (поділені на групи по 5-7 учнів).

Учні розкладають картки послідовно за змістом казок та переказують її.

### **Ігрові дії:**

Дітям необхідно послідовно розкласти картки за змістом казки та переказати їх.

Учні розглядають картки, які лежать на столі.

Після прохання учителя: «Розкладіть картки послідовно за змістом казки», учні згадують та обговорюють зміст казки, розкладають картки та розповідають казку в ролях.

Після того, як картки розкладено, учні переказують казки частинами.

### **Результат гри:**

Діти розподіляють картки послідовно за змістом казки засобами театралізації.

У результаті гри учні отримують уявлення про різноманітний світ народних казок. У дітей розвивається зв'язне мовлення, збагачується словник за рахунок значної кількості епітетів. Учні проявляють зацікавленість до гри та світу казок.

Перемагає та група, яка правильно переказує казку, використовуючи засоби виразності (міміку, жести, інтонацію тощо).

**Ігровий матеріал:** демонстраційні картки до українських народних казок: «Коза-дереза», «Котик і півник», «Лисичка і журавель», «Солом'яний бичок» та інші.

### **Хід гри:**

Учитель пропонує послухати розповідь про маленького зайчика, якому сумно у лісі.

«У мальовничому ліску, на галявині, злегка видно сіренькі маленькі вушка...Та це ж зайчик-Вуханьчик сидить собі тихесенько. Нумо-нумо,

здається, він сумує. А ось ще хтось показався. Це проходила повз маленька дівчинка Маринка і запитала:

– Що сталось, Вуханю? Ти чому такий сумний?

– Ох, як давно я не чув ніяких цікавих казок, а я їх так люблю. Через це і сумую.

Тоді дівчинка і каже:

- Не хвилюйся, я знаю діток, які нам допоможуть і розкажуть тобі багато чудових казок.

Саме вас мала на увазі Маринка. Тож давайте розженемо сум зайчика і розкажемо йому багато цікавих казок. Нам потрібно поділитися на 5 груп. А допоможе нам ось цей чарівний клубочок від Зайчика-Вуханьчика. Давайте встанемо у коло та промовимо такі чарівні слова:

*«Ти котись, котись клубочок,*

*Попереду у лісочок.*

*Покажи ти дітлахам,*

*Як до казок потрапить нам».*

– Кожна група отримала конверт із сюжетними картинками.

– Діти, ми з вами допомогли Зайчику потрапити у світ казок. Йому дуже сподобалися ваші казки. Проте, він хоче відзначити найкращі. Зайчик дякує вам за допомогу і повертається до своєї домівки.





## «Чий хвост»

**Етап уроку:** вивчення нового матеріалу, закріплення і узагальнення.

### Мета гри:

Навчальна:

- вчити дітей утворювати прикметники чоловічого і жіночого роду за допомогою суфіксів -ий, -ач, -яч;
- закріпити вміння добирати ознаки до предмета;
- активізувати словник дітей словами-назвами: лисячий, вовчий, білячий тощо;
- формувати уявлення про живу природу та її мешканців.

Розвивальна:

- розвивати увагу, мислення, пам'ять, мовлення;
- розвивати у дітей вміння діяти за вказівками вчителя.

Виховна:

- виховувати вміння працювати в парах (групах), слухати один одного;
- виховувати у дітей любов і дбайливе ставлення до тварин.

**Навчально-ігрове завдання:** знайти, де чий хвіст і назвати словом, що відповідає на запитання *який? чий?*

**Правила гри:** Клас ділиться на групи за допомогою пазлів. Учитель розповідає казку, яку вони уважно слухають. Потім зачитує речення, яке діти мають відгадати: чий це хвіст і назвати відповідний прикметник.

Перемагає та група, яка виконає завдання правильно і швидко за інших.

**Матеріал:** зображення тварин та їх хвостів.

### Хід гри:

– Кожен з Вас отримав картку (або із зображенням тулуба, або хвоста). Вам потрібно утворити тварину з даних частин, яка об'єднає вас у групи. Тож швидше складайте (*лунає музичний супровід*).

– Діти, послухайте розповідь:

*«Якось прокинулися тварини у лісі і не знайшли у себе своїх хвостів. Вони вирішили, що вночі вітер відірвав хвости і розніс їх по лісі. От і пішли звірі шукати свої хвости. Давайте допоможемо їм?! Але хвости сховалися у лісі і щоб їх відшукати, треба вміти правильно відповідати на запитання: «Чий це хвіст?»».*

Запитання до першої групи: На дереві висить руденький та пухнастий хвіст білки. Чий це хвіст? (*Білячий*).

Запитання для другої групи: А під дубом лежить хвіст ведмедя. Чий це хвіст? (*Ведмежий*).

Запитання для третьої групи: У лісі, на стежці знайшовся і хвіст вовка. Чий це хвіст? (*Вовчий*).

Запитання для четвертої групи: Під кущем лежить маленький, куций, сіренький хвіст зайчика. Чий це хвіст? (*Заячий*).

Запитання для п'ятої групи: І ще видніється рудий, пухнастий хвіст лисиці. Чий це хвіст? (*Лисячий*).

Запитання для шостої групи: На дереві висить закручений, сіренький хвіст миші. Чий це хвіст? (*Мишачий*).

Наступне завдання для усіх груп: дібрати ознаки до тварини.

Цю гру можна провести і про свійських тварин: хвіст собаки – собачий, хвіст кішки – котячий, хвіст корови – коров'ячий, хвіст кози – козячий, хвіст свинки – свинячий.



*Методичні рекомендації вчителям початкової школи щодо організації групової діяльності:*

1. Треба пам'ятати, що співпраця – це вміння, навичка педагога створювати атмосферу довіри та взаємодії, а будь-якому вмінню треба вчитися. Адже практика показує, що перші спроби організації групової роботи дітей найчастіше є невдалим (невміння дітей діяти спільно, постійний шум, повільний темп проведення уроку), тому учителі часто відмовляються від такої роботи.

2. Розпочинати групову діяльність необхідно з першого дня перебування дитини у школі.

3. Група має складатися з 5-7 дітей.

4. Має існувати «правило піднятої руки», так школяр повідомляє про бажання висловити свою думку (щось розповісти, дати відповідь на запитання тощо).

5. Наголошувати на черговості виступів, дотримання якої виховує вміння уважно слухати повідомлення кожного учасника групи.

6. Використовувати у групах спеціальні знаки (наприклад, «+» – згоден, «-» – не згоден, «?» – є запитання, проблема тощо).

7. Вчити молодших школярів висловлюватися зрозуміло для всіх учасників груп.

8. Учитель повинен враховувати індивідуальні особливості особливості молодших школярів (на початковому етапі).

9. Оцінювання роботи учнів слід однаково. Внесок кожного учня у спільну роботу (справу) виявляється через взаємооцінювання і самооцінювання.

10. Під час групової діяльності не потрібно вимагати абсолютної тиші у класі, адже школярі мають висловлювати свої думки та ідеї, спільно обговорювати відповіді на запитання.

11. Має панувати атмосфера довіри один до одного і вчителя, тоді навчання буде максимально ефективним.

12. Проведення групової роботи у першому класі має тривати 5-7 хвилин, у четвертому класі – 15-20 хвилин, щоб запобігти перевтомі учнів.

Таким чином, важливо на кожному уроці використовувати ігрову діяльність, поєднуючи її з груповою. Особливо це стосується учнів першого класу. Адже, це адаптаційний період, коли молодші школярі ще не звикли до тривалої напруженої роботи й швидко втомлюються. Їхня увага нестійка, дітям набридає одноманітна діяльність. Тому педагог, організовуючи групову діяльність, повинен мати високий рівень розвитку творчого потенціалу, широкий світогляд, глибокі знання з психології дитини, розвинену рефлексію та емпатію, володіти достатніми вміннями у сфері організаторської та комунікативної діяльності.