

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ»
ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА

Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Кафедра дошкільної та початкової освіти

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «магістр»

на тему

**“МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ
ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ”**

Виконала:

студентка II курсу, 21-М групи
спеціальності 013 «Початкова освіта»

Мінічева Юлія Михайлівна

Науковий керівник:

к. пед. н., доцент Конотоп Олена Сергіївна

Чернігів - 2024

Роботу подано до розгляду «__» _____ 2024 року

Студентка

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Науковий керівник

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри *дошкільної та початкової освіти*

протокол № _____ від «__» _____ 2024 р.

Студентка допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри

Ірина ТУРЧИНА

(підпис)

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Мінічева Ю.М. Методика використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі. Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня магістра за спеціальністю 013 “Початкова освіта” Національного університету “Чернігівський колегіум” імені Т.Г.Шевченка, 2024 рік.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню використання інтерактивної технології навчання, а саме рольової гри на уроках літературного читання в початковій школі. У першому розділі розглянуто теоретичні основи використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі. У другому розділі сформульовано положення методики використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі. Класифіковано рольові ігри за різними критеріями та розроблено комплекс вправ і модель використання рольових ігор. У третьому розділі експериментально перевірено методику використання рольових ігор на уроках літературного читання.

У даній роботі описано основні етапи експериментального дослідження, описано їх результати, які вказують на ефективність застосування даної методики. Відповідно до цього було розроблено методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на уроках літературного читання.

Ключові слова: рольові ігри, молодші школярі, літературне читання, методика навчання, експериментальне дослідження.

ABSTRACT

Minicheva Y.M. Methods of using role-playing games in primary school literary reading lessons. Qualification work for a master's degree in speciality 013 'Primary Education' of the National University 'Chernihiv Collegium' named after T.G. Shevchenko, 2024.

The qualification work is devoted to the study of the use of interactive teaching technology, namely role-playing in literary reading lessons in primary school. The first chapter discusses the theoretical foundations of using role-playing games in primary school literary reading lessons. The second section formulates the provisions of the methodology of using role-playing games in primary school literary reading lessons. Role-playing games are classified according to various criteria and a set of exercises and a model for using role-playing games are developed. In the third chapter, the methodology of using role-playing games in literary reading lessons is experimentally tested.

This paper describes the main stages of the experimental study, describes their results, which indicate the effectiveness of this methodology. Accordingly, methodological recommendations for the use of role-playing games in literary reading lessons have been developed.

Keywords: role-playing games, primary school students, literary reading, teaching methods, experimental research.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	10
1.1. Психолого-педагогічні умови використання рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі	10
1.2. Потенціал використання рольових ігор на уроках літературного читання	16
Висновки до першого розділу	20
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	23
2.1. Класифікація рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі	23
2.2. Комплекс вправ з використанням рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі	27
2.3. Модель використання рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі	40
Висновки до другого розділу	43
РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА МЕТОДИКИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	45
3.1. Організація і хід експериментального дослідження	45
3.2. Методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на уроках літературного читання	51
Висновки до третього розділу	56
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	62
ДОДАТКИ	67

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Одним із компонентів концепції Нової української школи є виховання всебічно розвиненої особистості, здатної до креативного мислення, творчості та допитливості. Сучасний освітній процес має будуватися таким чином, щоб задовольняти індивідуальні потреби та можливості учнів, сприяти розвитку їх самостійності, творчої активності. Тому педагогам необхідно знаходити інноваційні шляхи та підходи для того, щоб підвищити ефективність навчального процесу [30].

У Державному стандарті початкової освіти зазначено, що значну роль в реалізації мети початкової освіти відіграє цінність дитинства, а саме відповідність освітніх вимог віковим особливостям дитини, визнання прав дитини на навчання через діяльність, зокрема через гру. Це передбачає організацію освітнього процесу із застосуванням діяльнісного підходу на інтегрований основі та з переважанням ігрових методів у навчанні. Це завдання реалізовується в початковій школі під час вивчення учнями різних навчальних предметів і зокрема на уроках літературного читання [11].

Рольові ігри виступають провідним засобом у формуванні пізнавальної діяльності молодших школярів. Їх впровадження в навчально-виховний процес є тим інструментом, який здатний виховати активних учнів, озброїти їх необхідними знаннями та навичками, урізноманітнити та вдосконалити навчальний процес.

Як відомо, у дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. Проте в школі дитина зустрічається з новим видом пізнавальної діяльності – навчанням. Але гра так і залишається важливим засобом як відпочинку, так і творчого пізнання життя. Проте можливості рольової гри значно більші. Для молодших школярів вона з розваги непомітно переростає в навчання та творчість. У цьому і полягає феномен рольової гри.

Протягом свого життя людина виконує певну соціальну роль, яка відведена їй у суспільстві. Рольова гра виступає засобом, за допомогою якого відбувається освоєння соціальних ролей і накопичення соціального досвіду. Вона дає можливість відтворити різноманітні життєво-побутові та міжособові ситуації в «ролях». Діти в рольовій грі відтворюють поведінку дорослих, а також події та явища їхнього життя.

Цей аспект дозволяє молодшим школярам краще зрозуміти психологію однолітків і дорослих, з'ясувати, що мотивувало ухвалення тих або інших рішень. У процесі безпосереднього програвання різних соціальних ролей діти мають змогу закріпити знання про норми поведінки людини в суспільстві. Таким чином відбувається психологічна переорієнтація учнів. Молодший школяр починає розуміти, що він не просто учень, який відповідає перед вчителем, а особистість, яка має певні обов'язки та права, та несе відповідальність за власні рішення [22].

Багато вітчизняних та зарубіжних дослідників приділяло значну увагу рольовій грі, оскільки вона має широкі можливості для активізації навчального процесу. Зокрема, у працях О. І. Пометун, Л. В. Пироженко було досліджено рольову гру як різновид інтерактивних методів навчання. Рольову гру як метод навчання на уроках іноземної мови вивчали такі дослідники як А. А. Деркач, І. П. Гладиліна, С. Д. Щербак, Н. В. Кудикіна, О. Б. Тарнопольський та ін. Також науковці Л. М. Карамушко, П. М. Щербань розробили класифікації рольових ігор. П. Г. Копосов у своїй праці пропонує ігрові прийоми з використанням рольової гри на уроках української мови.

Загалом, в психології особистості теорія ролей має велике значення для практики навчання. Вона розглядає особистість з позиції виконання нею соціальних ролей. Згідно з теоріями Г. Блумера, Дж. Міда, Я. Морено, людина завжди виступає в тій чи іншій ролі та несе певну соціальну функцію. Так відомий американський психолог та засновник транзактного аналізу Е. Берн у своїй праці “Ігри, у які грають люди” розглядає рольові ігри

в контексті міжособистісних взаємодій. Він розробив концепцію “ігрових сценаріїв”, які люди часто грають у повсякденному житті [2].

Попри значну кількість публікацій, в яких розглянуто рольову гру, застосування цього виду ігор саме на уроках літературного читання в початковій школі вивчено недостатньо. Тому тема нашого магістерського дослідження: “Використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі” є актуальною і потребує ґрунтовного дослідження.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та експериментальній перевірці методики використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Об'єкт дослідження: процес навчання здобувачів освіти початкової школи літературного читання.

Предмет дослідження: методика використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Завдання дослідження:

1. Розкрити особливість та потенціал використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.
2. Розробити методику використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.
3. Експериментально дослідити методику використання рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі.

Методи дослідження:

теоретичні – вивчення та аналіз педагогічної, методичної та психологічної літератури з проблеми дослідження, фахових періодичних видань;

емпіричні – педагогічний експеримент, спостереження, бесіда;

методи математичної статистики і обробки результатів.

Теоретичне значення отриманих результатів полягає в дослідженні та обґрунтуванні особливостей рольових ігор на уроках літературного читання в

початковій школі; розкривається потенціал використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Практичне значення полягає в обґрунтуванні умов використання рольових ігор на уроках літературного читання; у практичній розробці комплексу вправ з використанням рольових ігор та укладанні методичних рекомендацій на основі аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури. Результати даного дослідження можуть слугувати допомогою під час написання наукових робіт, а також для використання педагогами у вдосконаленні освітнього процесу.

База дослідження: Зорянський ЗЗСО І-ІІІ ст. Мар'їнської ВЦА Покровського району Донецької області.

Апробація результатів та публікації. Основні теоретичні та практичні результати дослідження висвітлено на науково-практичних конференціях:

1. Участь у Всеукраїнській науково-практичній студентській конференції “Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К.Д.Ушинського (1823/1824-1870/1871)» з темою “Важливість використання рольових ігор в початковій школі”.
2. Виступ на міжвузівському круглому столі за темою “Європейський вимір та освіта” 18 квітня в Пенітенціарній академії України та Національному університеті “Чернігівський колегіум” імені Т.Г.Шевченка з темою “The importance of using role-playing games in primary school”.
3. Участь у I Міжнародній науково-практичній конференції до 65-річчя факультету дошкільної, початкової освіти і мистецтв на тему “Сучасна освіта в умовах глобалізованого світу: реалії, виклики, перспективи” (23-24 травня 2024 року, м.Чернігів)

Публікації. За матеріалом магістерської роботи було опубліковано тези:

1. Мінічева Ю.М. Використання сюжетно-рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі. *Наукові дослідження у XXI столітті: збірник матеріалів 15-ї міжнародної конференції Міжнародної науково-практичної конференції*. Оттава, Канада. 2024 р. с. 113-116
2. Мінічева Ю.М. Важливість використання рольових ігор в початковій школі. *Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К.Д.Ушинського (1823/1824-1870/1871): збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної студентської конференції м.Чернігів* 2024 с. 71-72
3. Мінічева Ю.М. Класифікація рольових ігор для уроків літературного читання в початковій школі. *Сучасна освіта в умовах глобалізованого світу: реалії, виклики, перспективи: збірник матеріалів I Міжнародної науково-практичної конференції до 65-річчя факультету дошкільної, початкової освіти і мистецтв м.Чернігів*, 2024. с.

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, додатків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1. Психолого-педагогічні умови використання рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі

Як відомо, ідеї та зміст Нової української школи реалізуються за допомогою діяльнісного підходу. Для всебічного розвитку дитини, формування її ключових компетентностей та наскрізних умінь необхідно впроваджувати діяльнісні та ігрові технології, що здатні підготувати дитину до викликів сьогодення. Навчання через гру - це новий підхід в освіті, спосіб взаємодії вчителя з учнем, з допомогою якого молодший школяр вчиться мислити креативно, знаходити рішення, аналізувати та робити власні висновки. Гра допомагає учням швидше адаптуватися до навчання, налагоджується комунікація між учнями та вчителем, та вже з перших днів формуються навички роботи в команді [10].

Гра залишається провідною діяльністю шестирічної дитини, в основі якої формується навчальна діяльність, а в центрі опиняється роль. Молодший школяр навчається в грі, він ставиться до навчання як до рольової гри за правилами. У процесі такої гри дитина не помічає, що опановує певні елементарні навички, які знадобляться їй в навчанні. Бажання діяти, як дорослий, формується саме в рольовій грі. Дитина добровільно підкоряється правилам, від чого отримує задоволення [4].

Тож вчителі мають приділити значну увагу використанню ігрових технологій на уроках. Адже гра допомагає молодшим школярам: висловити власну думку; упевнитися в правильності або хибності рішення; включитися в різні види словесної діяльності; опанувати основні засоби впливу однієї людини на іншу; з'ясувати сприйняття себе як особистості оточенням; увійти у різні професійні ролі [8].

Крім того, ігри на уроках літературного читання розвивають пізнавальний інтерес, мислення, зв'язне мовлення, пам'ять. Саме рольова гра, як один із різновидів дидактичних ігор на уроках читання, має великий потенціал. Вона виступає як спільна діяльність між однолітками, в якій учні відтворюються взаємини між людьми, проявляють значну творчість та самостійність [13].

На необхідність використання рольових ігор для розвитку дитини вказував А.С. Макаренко, порівнюючи їх із працею для дорослих. Проте, він звертав увагу на те, що гра є цінною тоді, коли дитина в ній активно мислить, діє, будує, комбінує та моделює людські стосунки. Тільки за таких умов учень може приміряти на себе різні ролі та мати можливості проявити свої здібності та життєву активність [37].

Поняття “рольова гра” науковці трактують по-різному.

Т. Ландесман описує термін “рольова гра” як:

- творчий процес, з фіксованими правилами, без чіткого сценарію, та проходить по декількох сюжетних лініях;
- активне ухвалення гравцем художнього або історичного образу, визначальне його місце в ієрархічній системі, круг контактів, образ думок і дій в ході модельованих історичних або літературних подій [20].

За визначенням Л. В. Пироженко та О. І. Пометун, рольова гра - це імітація реальності, в якій учням призначається певна роль, де вони діють “наче насправді”. Рольову гру вони відносять до технологій ситуативного моделювання [35].

П. Г. Копосов характеризує рольову гру як творчу гру, де діти попередньо самостійно задумують зміст та творчо його реалізують [18].

На думку Н. П. Пихтіної, що рольова гра є засобом навчання, за допомогою якого можна ефективно навчити учнів початкової школи сприймати художні твори на уроці літературного читання. Програвання казок в ролях позитивно впливає на моральне виховання дитини. Саме через

переживання, постановку себе на місце іншого героя учень вчиться діяти відповідно до моральних норм та правил. Якщо вчитель правильно організує роботу, він зможе навчити дітей емпатії, тобто вміти співпереживати одне одному, бути чесними та добрими, проявляти терпимість. Дослідниця також робить акцент на тому, що в молодшому шкільному віці рольова гра залишається важливою, оскільки була провідною діяльністю в дошкільному віці. Учні продовжують приваблювати рухливі та творчі ігри, які вчитель використовує на своїх уроках. В інтелектуальному житті дитини використання різноманітних казок, інсценізацій, програвання ролей позитивно впливає на розвиток і активізацію уваги, швидкість реакцій, терплячість, кмітливості [33].

Н.П. Волкова наводить таке визначення рольової гри: “це імпровізоване розігрування заданої ситуації”, де учасники грають певну роль, без обговорення ситуації. У рольовій грі має бути конкретна ситуація, зміст ролей, що спрямовані на орієнтацію в ситуації. Гра навчає слухати, обробляти, використовувати отриману інформацію учнями за високої активності. Відтак розвиваються пізнавальні, комунікативні, артистичні та особистісні якості школярів. Молодший школяр вчиться бути толерантним, сприймати інших та розуміти поведінку людей, їх психологічний стан [8].

На думку О. І. Пошетун та Л. В. Пироженко, метою рольової гри є визначення ставлення учня до певної життєвої ситуації. Діти в грі набувають життєвий досвід, і таким чином засвоюють необхідні навички, які знадобляться їм у майбутньому. Розігруючи певну ситуацію, учні діють за ролями, що має позитивний вплив на розвиток уяви, навички критичного мислення, вміння співпрацювати з іншими та знаходити компроміс [35].

Н. П. Пихтіна у своїй праці стверджує, що завдання рольової гри - усунути невідповідність між особистістю та оточенням. Відповідно в цьому існують наступні суперечності: змінити особистість, яка б відповідала запитам світу; змінити довкілля; змінити і людину і середовище [33].

Цінність рольових ігор в тому, щоб адаптувати молодших школярів до сучасних змін освіти та суспільства загалом в доступній формі, а саме грі. Вона має позитивний вплив на розвиток здібностей учнів, прищеплює уміння робити самостійний вибір. У такій грі дуже яскраво проявляється особистість учня, його потенціал. Навчальний процес відбувається в цікавій та невимушеній формі. Учні отримують позитивні емоції, що сприяє легкому засвоєнню навчального матеріалу. Такі уроки дуже захоплюють дітей, про що вони з радістю розповідають вдома батькам [4].

Головними рисами рольової гри, на думку В. А. Артемова, В. М. Філатова, Г. В. Яцковської, є: свобода діяльності, тобто дитина з власного бажання виконує певні ролі, при цьому отримує від процесу гри позитивні емоції; творчий характер, оскільки дитина має широкі можливості для розвитку саме творчості; емоційність; наявність певних правил, в яких закладено зміст, послідовність гри.

Рольова гра має свою структуру, яка відповідає творчій грі й відрізняє її від звичайної гри. У творчій (рольовій) грі наявний уявний “Я-образ”, тобто роль. Наприклад, “я Івасик-Телесик”. Також обов'язково мають бути уявні обставини дії “Я-образу”: “я сміливий хлопчик, який пливе на човні та намагається уникнути пастки Змії”. Тобто є певна уявна ситуація (соціальна, казкова, літературна), засобами творення якої можуть бути атрибути, іграшки, слова. Крім того, характерним для рольової гри є вербальні рольові дії, які залежать від обраного образу, або рольове спілкування. Дитина розгортаючи свою роль, будує звернення до партнера відповідно до того, як вона уявляє образ у відносинах з іншими уявними персонажами.

Отже, структурними компонентами рольової гри є :

- роль;
- уявна ситуація;
- рольові дії.

Перелічені одиниці створюють сюжет (зміст) гри як логічного розгортання уявних подій, де одна ситуація переростає в іншу [18].

Ролі поділяють на соціальні та міжособистісні. Вони мають сприяти формуванню в учнів активної життєвої позиції, та певних якостей особистості.

Уявна ситуація рольової гри виступає способом її організації.

Рольові дії є різновидом ігрових дій, вони пов'язані безпосередньо з характером ролі та можуть включати як вербальні дії, так і невербальні.

Серед головних ознак рольової гри можна виділити такі: наближення ситуації до життя; відповідність ролі певній ситуації з її коротким описом; врахування учасниками інших рольових цілей; колективність, спільність дій; наявність спільної мети; прийняття всіх думок; доброзичлива атмосфера; наявність оцінювання [29].

Дослідники М. І. Воровка, О. І. Онипченко вважають, що рольова гра - це імітаційна форма активного навчання, вона потребує менше часу на розробку, ніж дидактична або ділова гра, проте вона здатна ефективно розв'язати психолого-педагогічні завдання. Метою рольової гри є розвиток в учнів аналітичних здібностей, прищеплення їм вмінь приймати правильні рішення в різноманітних ситуаціях. Крім того, в рольовій грі розкривається особистість дитини, виявляються її здібності та перспективи щодо майбутньої діяльності.

Головними особливостями рольової гри є:

- акцент на спілкуванні;
- взаємодія між учнями в процесі спільної діяльності;
- націленість на міжособистісні зміни [7].

С. В. Петренко зазначає, що особливістю рольової гри є уявне “проживання” учнем ситуації, з якою він не стикався у власному житті. Автор вважає, що рольова гра допомагає “оживити” героїв твору, таким чином матеріал уроку стає більше наочним [32].

Рольова гра виконує безліч функцій у процесі навчання учнів. Виділяють такі функції: стимулювальну, яка направлена на виконання пропонованих завдань, ролей, позитивний кінцевий результат гри, а також

створення емоційного настрою; інформувальну, що полягає в ознайомленні учнів з правилами і нормами поведінки в грі, зі змістом пропонованих ролей; формувальну, що забезпечує накопичення соціального досвіду, формування знань і уявлень про соціальні ролі; моделювальну, яка показує учням різноманітні види діяльності дорослих, відносин між ними і їх моделюванні; коригувальну, яка дає можливість виявити рівень сформованості знань про ролі, умінні їх виконувати, а також дозволяє виділити недоліки у виховній роботі.

Відповідно до зазначених функцій учитель має змогу раціонально продумувати зміст і організацію рольових ігор у навчально-виховній роботі з молодшими школярами [22].

Головна відмінність між рольовою та дидактичною грою в тому, що рольова гра має власну структуру, яка обов'язково передбачає наявність ролі. Учень "ховається" за цю роль, наче одягає на себе уявну маску. Це дає змогу прожити конкретну ситуацію не через власне "Я", а через відповідну надану роль. Тобто дитина має можливість виразити власні думки, "перебуваючи "під маскою" певного образу.

Рольова гра стимулює молодшого школяра до творчості та імпровізації. В ній учень відчуває себе вільно та розкуто; може проявляти різні емоції та почуття, при цьому звільняється від страху видатися смішним. Це допомагає позбутися почуття сором'язливості, страху, тривожності та самотності, а отже зміцнює впевненість учня у собі. Оскільки часто діти відчуваються емоційно напруженими, саме рольова гра дає можливість їм розкритися.

Рольова гра допомагає набути навички взаємного спілкування у формі розігрування ситуації або імітації реальної ситуації на ігрову. У класичній грі взаємодія між учнями відбувається не завжди, учень може індивідуально виконувати певні ігрові дії.

У рольовій грі діти більше проявляють креативність та самостійність, власну індивідуальність, чого не завжди можна досягнути звичайною грою.

Входячи в іншу роль, учні краще розуміють інших, аналізують власну поведінку та поведінку однокласників.

Таким чином, рольова гра - це активний та дієвий метод, який здатний суттєво підвищити ефективність уроків в початковій школі. Рольова гра має свої особливості, структуру та компоненти. Педагогам варто приділяти більше уваги такій грі, оскільки вона залучає всіх учнів без винятку і сприяє взаємодії всіх учасників освітнього процесу. Детально про потенціал та можливості рольових ігор на уроках літературного читання розглянемо нижче.

1.2. Потенціал використання рольових ігор на уроках літературного читання

На уроках літературного читання вчитель здатний вирішити безліч навчальних та виховних завдань. Відповідно до Типових освітніх програм, вчитель має реалізовувати такі завдання на уроках читання:

- розвиток мотивації до процесу читання;
- вдосконалення навичок свідомого, виразного, правильного читання;
- розвиток любові до книги, формування вміння працювати з нею;
- розвиток творчого мислення, уяви;
- формування вміння проявляти себе у різних видах літературно-творчої діяльності;
- розширення знань про навколишній світ;
- формування світогляду;
- розумовий та естетичний розвиток;
- формування навичок самостійного набуття знань, ініціативності [28].

Вирішити перелічені завдання допомагають різні інтерактивні форми організації освітнього процесу такі, як сюжетно-рольова гра, інсценізації, моделювання, ситуаційні вправи.

Рольова гра допомагає у розвитку ключових компетентностей, а саме: ціннісно-сміслові (уміння усвідомлювати своє місце в соціумі);

загальнокультурні (уміння вирізняти особливості національної й загальнолюдської культури; застосовувати методи самовиховання, орієнтовані на загальнолюдські цінності); комунікативні (уміння взаємодіяти з людьми, що оточують особистість та перебувають на відстані, навички роботи в групі, володіння різними соціальними ролями); соціально-трудова (уміння продуктивно співпрацювати з партнерами у групі й команді, виконувати різні ролі й функції в колективі); міжпредметні естетичні (уміння виявляти естетичне ставлення до світу в різних сферах діяльності людини; оцінювати предмети та явища, їхню взаємодію, що формується під час опанування різних видів мистецтва); особистісного самовдосконалення (навички культури мислення) [12].

На нашу думку, використання на уроках рольової гри має такий потенціал: мотиваційно-стимулювальний; виховний; когнітивний; дидактичний; емоційний; моральний; мовленнєвий.

Мотиваційно-стимулювальний потенціал рольової гри є достатньо потужним. Оскільки гра - це засіб пізнання природи, потреба дитячого організму, вона здатна задовольнити інтереси дитини, вмотивувати до навчання, створити емоційний підйом. Рольова гра допомагає спонукати учнів до пізнавальної активності, її можна використовувати для підвищення зацікавленості, мотивації та розуміння тексту будь-якого жанру та рівня складності.

Через рольову гру у дитини розкривається її особистість та неповторність, індивідуальні здібності та можливості; тренується сила і спритність; проявляється фантазія, дитина робить нові відкриття для себе. Крім того, формуються та закріплюються вміння, навички й здібності, які стануть дітям у пригоді для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому дорослому житті [32].

Виховний потенціал рольової гри в тому, що вона сприяє розвитку вміння брати участь у дискусіях, формує навички співробітництва на уроці, згуртовує клас. Учні вчаться злагоджено взаємодіяти, допомагати одне

одному, знаходити аргументи на підтвердження власної думки, вчать досягати поставленої мети. Таким чином, формується толерантне ставлення до думок інших, при цьому кожен має право на самовираження. Крім того, рольова гра дозволяє ефективно використовувати активність учнів, яка не була реалізована на уроці, тобто для учнів з надлишковою активністю вона виступає простором для вивільнення енергії. При цьому від учасників гри може виникати негативна оцінка дій у грі, що сприяє сильним засобом корекції поведінки, оскільки учень буде намагатися виправити ситуацію. Такий потенціал може бути реалізованим лише за умови спрямування його дорослими. Якщо вчитель правильно буде керувати процесом рольової гри, то вона стане йому незамінним помічником [14].

Когнітивний потенціал рольової гри полягає у сприянні розвитку таких психічних процесів як увага, уява, сприйняття, пам'ять, критичне мислення. Учні вчать логічно та творчо мислити, самостійно висувати власні гіпотези, досліджувати та порівнювати різні альтернативи під час вирішення ситуацій. Окрім цього, значно розвивається пізнавальний інтерес та активність молодших школярів; навчальний матеріал засвоюється якісно, легко та швидко; зростає рівень сформованості загальнонавчальних та спеціальних умінь [1, 18].

Дидактичний потенціал рольової гри полягає в тому, що вона дає можливість отримати нові знання, які не було отримано під час вивчення теми уроку. Рольову гру можна застосувати як для уточнення, поглиблення і систематизації раніше набутих знань, так і для закріплення умінь та застосування їх на практиці. Вона сприяє підвищенню якості навчального процесу, оскільки учні не просто є пасивними слухачами, вони максимально залучені до активного обговорення твору.

Рольова гра позитивно впливає на розвиток: навички читання, зокрема виразності; інтонаційних умінь в різних мовленнєвих ситуаціях; читацького інтересу. Крім того, розвивається швидкість думки та гнучкість мислення,

оригінальність, творчість, сміливість, допитливість, винахідливість, оскільки в рольовій грі присутні елементи вигадки [18, 32, 9].

Емоційний потенціал полягає у значному емоційному навантаженні на молодшого школяра. Під час гри учні глибше здатні відчувати, зрозуміти, пережити й передати емоційний стан героїв твору, проаналізувати причини й наслідки їх дій, відтворити його за допомогою вербальних та невербальних засобів (жести, міміка), що збагачує душевний досвід, експресивність. В результаті обговорення подій твору, їх проживання, в учнів значно підвищується емоційна стійкість, що допомагає легше пережити подібні стани в реальному житті. Молодші школярі на основі власних вражень здатні творчо відтворити відносини у світі природи, людей, стосунків людини з природними або соціальними об'єктами [9, 39].

Моральний потенціал полягає у тому, що рольові ігри навчають дітей моделі поведінки. Через емоційне переживання, постановку себе на місце іншого, гра допомагає чинити відповідно до моральних норм поведінки. Учні здатні перевтілитися зі звичайного читача в літературного персонажа, який здійснює героїчні вчинки, є мужнім, чесним та справедливим, або навпаки робить погані вчинки. Учасники гри крізь призму літературного сюжету моделюють взаємостосунки героїв відповідно до вказаної ситуації. Події твору, сюжетна лінія, вчинки персонажів виносяться на обговорення іншими учасниками гри. Аналізуючи рольову гру, молодші школярі засвоюють норми людських взаємин, формуються такі моральні цінності як здатність до співчуття та вміння радіти успіхам іншим [33, с. 174].

Мовленнєвий потенціал рольової гри полягає в її здатності викликати в учнів потребу в комунікації, адже вона є надзвичайно продуктивною формою взаємодії вчителя та учнів. Рольова гра сприяє розвитку мовлення та вдосконалює навички комунікації, бо передбачає реальне спілкування дітей як учасників такої гри. Учням необхідно домовитися про: зміст, розподіл ролей, узгодити дії, які реалізують задум і влаштовують обставини гри. Таким чином, відбувається налагодження взаємостосунків між учнями, учні

вчаться ставити запитання одне одному, або пояснювати і запитувати тощо. Під час рольової гри збільшується словниковий запас, учні вчаться правильно висловлювати думки, будувати діалоги, використовувати різні стилі мовлення залежно від ситуації. Крім того, рольова гра сприяє розвитку зв'язного мовлення, а саме вдосконалюється та розвивається діалогічне мовлення та формується вміння будувати монологічні зв'язні висловлювання [18, 26].

На нашу думку, рольова гра є актуальною сьогодні, коли діти перебувають в стані психологічного напруження та стресу в умовах війни. Через рольову гру молодші школярі здатні вільно виразити власні емоції та переживання, які виникають через постійне відчуття небезпеки та страху. Це сприяє зняттю напруги та відвертає від негативних думок. Граючи ролі, учні ставлять себе на місце іншого, вчаться розуміти і підтримувати своїх однолітків через гру, що дуже важливо. Моделюючи різні стресові ситуації, учні вчаться шукати шляхи їх вирішення та долати негаразди. Таким чином, рольова гра сприяє збереженню психічного здоров'я дітей, допомагає адаптуватися до складних умов життя.

Зважаючи на численні переваги рольової гри, можемо зробити висновок, що рольова гра є важливим методом навчання та виховання молодшого школяра.

Висновки до першого розділу

У даному розділі було розглянуто психолого-педагогічні умови використання рольових ігор на уроках літературного читання та їх потенціал використання.

Навчання через гру є новітнім підходом в освіті, який вирішує безліч завдань, які мають реалізуватися на уроці літературного читання, а саме: пізнавальні, естетичні, навчальні, етичні, компенсаторні та ін. Рольова гра залишається важливою частиною навчальної діяльності учнів, оскільки дозволяє опанувати необхідні знання та навички через природний для них

процес. Вона дає можливість швидше адаптуватись до навчального процесу, налагодити комунікацію з однолітками та вчителем, а також розвиває навички роботи в команді.

Рольова гра - це вид ігрової діяльності, коли учні беруть на себе певні ролі і виконують дії відповідно до обраних персонажів або ситуацій. В її основі лежить імітація реальності, де учасники діють “наче насправді”. З її допомогою можна ефективно навчити учнів початкової школи сприймати художні твори на уроці літературного читання.

Метою рольової гри є визначення ставлення учня до певної життєвої ситуації, а отже набуття життєвого досвіду і засвоєння необхідних умінь та навичок. Рольова гра складається з ролей, уявної ситуації, рольових дій. Крім того, гра має чіткі правила, які визначають її зміст та послідовність. Особливість рольової гри в тому, що вся увага зосереджена на спілкуванні в процесі спільної діяльності, тобто відбувається постійна взаємодія учасників гри. Головною ознакою рольової гри є наближеність ігрової ситуації до життя. Функцій рольової гри існує безліч, проте основними є стимулювальна, інформувальна, формувальна, моделювальна, коригувальна.

Рольова гра сприяє розвитку таких ключових компетентностей як ціннісно-сміслові, загальнокультурні, комунікативні, соціально-трудові, міжпредметні, естетичні, особистісного самовдосконалення.

З допомогою використання рольової гри на уроці літературного читання, вчитель може розвивати мотивації до процесу читання; вдосконалити навички свідомого, виразного, правильного читання; розвивати любов до книги, формувати вміння працювати з нею; розвивати творче мислення, уяву; формувати вміння проявляти себе у різних видах літературно-творчої діяльності; розширити знання про навколишній світ; формувати світогляд; сприяти розумовому та естетичному розвитку; формувати навички самостійного набуття знань, ініціативності.

Використання рольової гри на уроках літературного читання має значний потенціал. Мотиваційно-стимулювальна виявляється у задоволенні

інтересів дитини, стимулюванні пізнавальної активності, розкритті індивідуальних здібностей та можливостей. Виховний потенціал гри сприяє розвитку дискусійних навичок, співробітництва та корекції поведінки. Когнітивний потенціал розвиває пам'ять, увагу, мислення, інтелект, уяву та увагу, а також сприяє якісному та швидкому засвоєнню навчального матеріалу. Дидактичний потенціал дозволяє отримати нові знання, систематизувати раніше набуті, підвищуючи якість навчального процесу. Емоційний потенціал полягає у здатності учнів відчувати та передавати емоційний стан героїв, що підвищує емоційну стійкість. Моральний потенціал гри сприяє засвоєнню школярами моральних норм поведінки через емоційне переживання та постановку себе на місце іншого. Мовленнєвий потенціал гри полягає у розвитку комунікативних навичок, збагаченні словникового запасу та вдосконаленні зв'язного мовлення. Рольова гра є надзвичайно актуальною в умовах психологічного напруження та стресу, бо допомагає вільно виражати емоції, знімає напругу та сприяє вирішенню проблемних ситуацій. Таким чином рольова гра сприяє збереженню психічного здоров'я дітей та їх адаптації до складних умов життя.

Тож ми вважаємо, що використання рольових ігор є важливим і перспективним методом навчання, що сприяє всебічному розвитку учнів та допоможе вчителю урізноманітнити навчальний процес, пояснити матеріал уроку у цікавій, доступній та інтерактивній формі.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

2.1. Класифікація рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі

У цьому параграфі ми розглянемо питання класифікації, оскільки воно є вкрай важливим для нашого дослідження.

У сучасній психолого-педагогічній літературі існують різноманітні класифікації рольової гри. Дослідники класифікують рольову гру за різноманітними принципами.

О. І. Пометун та Л. В. Пироженко наводять такі види розігрування ситуації за ролями: рольова гра; програвання сценки; драматизація [35].

На основі вітчизняного досвіду, Н.П. Пихтіна виділяє наступну класифікацію рольових ігор:

- за джерелом створення ігрового світу: літературні, історичні, фентезійні;
- за ступенем ролі гравців: театральні, творчі [33].

За іншою класифікацією П. Щербаня, рольові ігри поділяються:

- за територіальною ознакою: настільні рольові ігри, павільйонні, рольові ігри на місцевості;
- за рівнем складності: військові ігри, казкові, історико-етнографічні, інформаційні ігри;
- за методом створення: базові ігри, умовні;
- за цільовою ознакою або за протяжністю: цільові ігри, ігри з відкритим кінцем, ігри без зупинки;
- за рівнем участі в грі: пасивна участь («Екскурсант»), обмежена участь («Ведений»), вільна участь («Гравець») [44].

За типом використовуваних завдань та ролей деякі дослідники виділяють: навчально-рольові, які полягають у всебічному та глибокому аналізі певної ситуації; ділові, які спрямовані на імітацію реальних

побутових чи професійних ситуацій. Під час таких ігор учні набувають уміння та навички, які необхідні для виконання різних практичної діяльності [10].

За твердженням Твердохвалової Ю. Л. різновидом рольової (творчої) гри є: режисерські ігри, гра-праця, гра-подорож, гра-театралізація, ігри-драматизації, ділові (імітаційні).

У режисерських іграх діти наділяють ролями предмети, іграшки, даючи їм відповідне вигадане значення за сюжетом. Такі ігри можуть бути груповими або індивідуальними.

Гра-праця передбачає робоче зусилля й зусилля думки. Діти виконують роботу, яку супроводжують грою уяви. Так закріплюються знання про навколишній світ.

Гра-подорож дає змогу учням поринути в інший світ (країну, планету) за допомогою книги. В таку подорож можна відправитися разом усім класом, групою або окремо.

Гра-театралізація передбачає обов'язкову наявність глядачів (однолітки, батьки). Може бути у вигляді: а) театральної форми (передбачає наявність сцени, костюмів, декорацій, гриму); б) масового сюжетного видовища.

Ігри-драматизації передбачають виконання якого-небудь сюжету. При цьому сценарій є основою для імпровізації. Драматизація може відбуватися без глядачів, тобто всі діти є учасниками, або мати характер концертного виконання.

Ділові (імітаційні) ігри відтворюють умови, зміст, стосунки певної діяльності [40].

Класифікація Н.В. Кудикіної творчих рольових ігор виглядає наступним чином: сюжетно-рольові; конструктивно-будівельні; ігри-драматизації та театралізації; ігри з елементами праці; ігри-фантазування [19].

К.А. Дмитренко поділяє рольову гру (або “модельовання”) на формальну та неформальну (спонтанну).

Формальна рольова гра планується вчителем заздалегідь ретельно. Учні мають ознайомитися з темою чи проблемою, і вже потім розіграти ситуацію за складеним сценарієм, виступаючи в обраній ролі.

Неформальні або спонтанні рольові ігри не передбачають підготовки до визначеної ролі, учні мають одразу відповідати на запитання вчителя. У такому форматі гри можуть брати участь два учні, з протилежними ролями. По завершенню їхнього діалогу відповідає на запитання вчителя весь клас [12].

П. Г. Копосов виділив декілька типів рольових навчальних ігор, які можна використовувати на уроках літературного читання: розігрування певних художніх сюжетів (казок); створення мовленнєвих ігрових ситуацій (інсценування, ігри-драматизації, ситуативні ролі); гра-театралізація.

На нашу думку, така класифікація є доцільною для використання в початковій школі. Тож розглянемо детальніше кожен з цих типів і наведемо приклад, який можна використати на уроці літературного читання.

Розігрування сюжетів (казок). Такий тип ігор можна використовувати вже у першому класі у період навчання грамоти. Наприклад, під час ознайомлення з поняттям “речення” з учнями можна розіграти казку “Ріпка”, “Колобок”. У ході рольової гри учні аналізують репліки, та приходять до висновку, що в мовленні кожна думка — це завершена інформація, тобто речення. Таким чином, казка дає змогу продемонструвати різні види речень за метою висловлення.

Інсценування. Інсценізація потребує значної підготовки учнів, що полягає в розумінні характеру дійових осіб, уявленні про зовнішній вигляд, обговорення інтонації, міміки, рухів тіла. Учні мають розуміти роль кожного персонажа твору. В інсценування варто залучати всіх учнів, аби кожен спробував свої здібності у розігрування сценок. Слід заохочувати школярів до інсценізації у класному театрі, під час батьківських зборів або перед

іншим класом. Молодші школярі можуть інсценізувати тексти із діалогами задля унаочнення й подальшого відтворення учнями інтонації персонажів (підлесливості, розпачу, тривоги). Під час роботи над казкою на етапі мотивації можна провести гру-конкурс на відбір «акторів». Так діти можуть перевірити власні сили в інсценізації казки. Прикладом інсценування може бути програвання казки “Ріпка”. Вчитель розподіляє ролі між учнями, а сам він виступає в ролі ведучого. Діти мають заучити текст напам’ять. Обов’язковими елементами інсценування є декорації, костюми та атрибути.

Ігри-драматизації. З їх допомогою можна показати учням функції тієї чи іншої мовної одиниці на прикладі лінгвістичної казки. Така казка може містити римовані тексти, а її визначальні частини можуть формулюватися у вигляді лічилок. Це сприяє багаторазовому повторенню й запобігає перевтомі учнів. Гра-драматизація не потребує спеціального тренування. Дітям не обов’язково дотримуватися тексту, їм треба просто відтворити сюжет, але при цьому “пропустити” через себе образ, поставити себе на місце героя.

Ситуативні ролі. Цей спосіб використовується для розвитку різних видів мовлення учнів. Навчальні ролі мають багато спільного з соціальними, сценічними та ігровими ролями. Вони мотивують учнів до виконання мовленнєвих дій. Молодші школярі вчаться мобілізувати засвоєний мовленнєвий матеріал з відповідною технікою мовлення для спілкування з конкретною комунікативною метою. Прикладом може бути гра “Суд над героєм твору”, де учень в ролі судді вирішує конфлікт між персонажами казки.

Ігри-фантазування. Вони сприяють розвитку мовленнєвої творчості дитини. Молодший школяр наче грає зі словами, вчиться створювати незвичайні слова, загадки, вірші, казки, оповідання. В іграх-фантазуваннях сюжет гри розгортається навколо вигаданої героя-іграшки, персонажа твору, або мультфільму. Учні використовують міміку, рухи, жести, експресивні прояви для створення певного уявного образу. При цьому важлива співтворчість вчителя та учнів в процесі вигадування ігрових подій, які

мають бути пов'язані між собою. Наприклад, перед учнем поставили завдання змінити сюжет казки або твору, скласти нову кінцівку, додати нових персонажів та героїв з інших казок [18].

Отже, дослідження показало, що рольові ігри класифікують за різними показниками. У цьому підрозділі ми розглянули основні класифікації рольових ігор, які виділяють зарубіжні та вітчизняні дослідники. Ми дотримуємося класифікації П. Г. Копосова, який розділяв рольові гри на: розігрування сюжетів (казок), інсценування, ігри-драматизації, ситуативні ролі, ігри-фантазування.

2.2. Комплекс вправ з використанням рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі

П. Г. Копосов вважає, що комплекс вправ є певною організацією взаємопов'язаних навчальних дій, що розміщуються у порядку зростання мовленнєвих або операційних труднощів, при цьому враховується послідовність становлення мовленнєвих умінь, навичок та характеру актів мовлення. Такий комплекс відображає природу процесу становлення вмінь та навичок, які потрібно сформувати. Групи вправ варто застосовувати у взаємозв'язку, оскільки комплексність - це єдиний процес, який полягає у засвоєнні мовних знань і формуванні мовленнєвих умінь [18].

Наш комплекс розроблено відповідно до чотирьох етапів проведення рольової гри. Дослідниці О. І. Пометун та Т. Г. Гільберг вважають, що рольова гра складається з таких етапів: орієнтація; підготовка до проведення гри; основна частина - проведення гри; обговорення. На думку Л. В. Пікулицької етапами рольової гри є підготовчий, пояснення, проведення рольової гри (власне гра); заключний (контроль, аналіз та узагальнення) [34, 35].

Орієнтуючись на умови та особливості початкової школи, у цьому дослідженні ми схиляємося до думки О. І. Пометун і Т. Г. Гільберг та вважаємо доцільними такі етапи:

- 1) Орієнтація, яка передбачає введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри та загальний огляд її перебігу. Вчитель визначає досліджувану тему, завдання, основні уявлення. На цьому етапі важливо встановити правила гри, оскільки через них вчитель висуває вимоги та регулює хід гри.
- 2) Підготовка до проведення потребує від вчителя викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, шляхів розв'язання проблеми. Сценарій рольової гри можна скласти у вигляді: а) розповіді, під час якої ведучий розкриває суть справи, а решта дітей озвучують її, розкриваючи зміст через ролі «своїх» персонажів; б) інсценізації, під час якої герої діють частково спонтанно, без підготовлених діалогів, але відтворюють основну ідею інсценізації. Вправи на підготовчому етапі мають бути простими з поступовим ускладненням. Важливо навчити учнів аналізувати поведінку дійових осіб, передавати їх емоційний стан. Тренувальними вправами перед драматизацією або інсценізацією мають бути вправи, які допоможуть перевтілитися та передати пластику, міміку, інтонацію дійових осіб [23, 25].
- 3) Проведення гри полягає в організації вчителем гри з фіксацією ігрових дій, при цьому учням пояснюються складні ситуації. Вивчаючи казки на уроках літературного читання, дітям подобаються такі форми роботи, як драматизація та інсценізація, які передбачають глибоке, емоційне та логічне осмислення твору. Перед цим учні мають неодноразово прочитати та усвідомити ідейний зміст твору, зробити характеристику героїв та проаналізувати мовні засоби. Такі види роботи доцільно використовувати на останніх етапах роботи над текстом, оскільки учні мають вміти застосувати слова та побудувати речення незалежно від тексту [15].
- 4) Обговорення гри (підсумок) є важливим елементом рольової гри. Вона дає учням можливість обговорити власні почуття та емоції від ролі і спостерігати за іншими. Мета цього етапу полягає в тому, щоб учні

поділилися думками щодо проблеми та сценарію гри, а також розповіли про те, як виконана роль вплинула на їхнє ставлення до поставленої проблеми [12].

О.І. Пометун виділяє певні правила організації рольової гри на уроці:

1. Попередньо сплануйте роботу та підготуйтеся: визначте проблему, яку буде відображати рольова гра; визначте склад учасників і спостерігачів рольової гри; заохочуйте нерішучих та сором'язливих учнів; проінформуйте учнів про хід справи, що вони могли впевнено виконувати власну роль та вчитися; продумайте сценарій гри.
2. Підготуйте учнів до рольової гри та проведіть тренування: надайте необхідний час на обдумування ситуацій своїх ролей; залучіть всіх учнів класу; проведіть обговорення з учнями наприкінці справи. Не чекайте, що рольова гра буде від самого початку буде відшліфована; чергуйте види діяльності.
3. Створіть довірливу атмосферу: учні мають почуватися вільно та реагувати кожен по-різному. Практичні справи допоможуть учням відчувати себе впевненіше під час проведення справ.
4. Проведіть ретельний аналіз досвіду, думок та почуттів, які пережили учні. Під час проведення підсумків роботи групи варто проаналізувати поведінку учнів.
5. Подбайте про вихід дітей з ролей: обговоріть ситуацію. Залучіть кожного учасника до обговорення питань.
6. Звертайте увагу на розподіл часу. На пояснення умов гри варто виділити 10-15% часу; на роботу в малих групах - 15-25%; на презентацію й обговорення - 40-50%; на підсумки - до 15% [35].

Відповідно до цих етапів було розроблено два комплекси справ за підручником “Українська мова та читання” (2-а частина) для учнів 3 класу закладів загальної середньої освіти за ред. О.В. Вашуленко [5, с. 60-67].

Розглянемо перший комплекс справ, який можна використати для інсценізації уривка до п'єси-казки Л. Мовчун “Горіхові принцеси” .

I. Етап орієнтації

Мета етапу: введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри.

Вправа 1. “Інтерв’ю”

Мета: актуалізувати знання учнів про постановки на сцені.

Опис вправи: вчитель ставить учням запитання у формі інтерв’ю.

Пояснення вчителя: - Діти, як ви думаєте, без кого не може відбуватися вистава? Хто, на вашу думку, найважливіший на сцені? З чого починається підготовка до вистави ? Як повідомити інших про виставу ?



Рис 2.1 Ілюстрація до вправи “Інтерв’ю”

Вправа №2. Правила гри

Мета: ознайомити учнів з правилами проведення рольової гри.

Хід вправи: вчитель пояснює учням правила гри

Пояснення вчителя: Щоб наша гра пройшла як у театрі, потрібно дотримуватися певних правил. Розглянемо їх. Чому, на вашу думку, потрібно поводитися відповідно до правил? Що буде якщо порушувати ці правила?

ПРАВИЛА РОЛЬОВОЇ ГРИ:

1	Чітко дотримуватись своєї ролі
2	Уважно слухати партнера та вчителя
3	Утримуватися від коментарів щодо інших
4	Поставитися до своєї ролі як до реальної життєвої ситуації
5	Вийти з ролі після закінчення вправи;
6	Брати участь в аналізі та обговоренні гри.

Рис 2.2 Ілюстрація до вправи “Правила гри”

Вправа №3. Розподіл ролей

Мета: розподілити ролі для інсценування

Опис вправи: вчитель пропонує учням розподілити ролі відповідно до їх побажань.

Пояснення вчителя: А зараз ми розподілимо з вами ролі. В цій п'єсі багато персонажів і для кожного ми можемо знайти свою роль. Перелічимо їх: Казкар, Онук, Джоан, Ніколь, Мачуха, Чаклунка, Король, Принц, Фея 1, Фея 2, Слуги, Ельфи, Феї. Яку роль кожен з вас хотів би зіграти в цій п'єсі? Обґрунтуйте свою думку. Для проведення вистави нам потрібні ще й глядачі. Отже, зараз ми об'єднаємося у дві групи: перша група - це артисти, які будуть показувати виставу; друга група - глядачі, які прийшли дивитися на виставу з квитками.

II. Етап підготовки

Мета етапу: навчити учнів аналізувати поведінку дійових осіб, передавати їх емоційний стан за допомогою пластики, міміки та жестів.

Вправа №4 “Опиши зовнішність”

Мета: створити детальний образ дійової особи

Опис вправи: учні знаходять у п'єсі слова, які описують зовнішність героя, його рухи.

Пояснення вчителя: Щоб гарно зіграти свої ролі, нам потрібно краще зрозуміти героїв. Як ми можемо дізнатися який герой? Отже, вам потрібно зайти у текст і слова, які допоможуть зрозуміти поведінку героїв, їх характер та зовнішність. “врода її негідна словам!” (Джоан); “кинула погляд - і тісно бровам стало на хмурім обличчі її” (Мачуха).

Вправа №5 “Покажи, як...”

Мета: краще зрозуміти емоції та настрій персонажів, покращити невербальне спілкування.

Опис вправи: учні по черзі виходять до дошки та показують рухи та міміку, які притаманні дійовим особам.

Пояснення вчителя: Щоб нам з вами провести виставу як в театрі, перед цим потрібно ретельно потренуватися. Я буду називати дії з казки, а ви їх покажете без слів, тільки рухами і мімікою. Ваше завдання показати:

- 1) як сміється чаклунка, потираючи руки; (учень 1)
- 2) заспану Джоан, яка підводиться з ліжка, накидає на спину хустку; (учень 2)
- 3) як король сидить на троні. (учень 3)
- 4) хворого принца, який лежить з заплющеними очима. (учень 4)
- 5) як веселі ельфи та феї оточили принца (2-3 учнів)



Рис 2.3 Ілюстрація до вправи “Покажи, як..”

Вправа №6 “Вгадай героя”

Мета: розпізнати дійову особу за її реплікою.

Опис вправи: вчитель зачитує репліки, а учні мають відгадати, хто це з дійових осіб.

Пояснення вчителя: Уявіть себе справжніми детективами, які розпізнають героя казки за підказками. Я буду читати вам репліки, а ви маєте відгадати, кому належать ці слова.

Репліки: “Їсти ж бо хочеться, млосно на серці..”; “Любо принцесо, заглянь но у діжку..”.

III. Етап проведення

Мета етапу: провести інсценування п’єси

Обладнання: костюми, декорації

Хід проведення: учні одягають костюми (елементи костюмів), та під керівництвом вчителя розігрують виставу. Учитель наголошує на складних моментах гри.

Пояснення вчителя: Отже, розпочнемо нашу виставу. Уявіть, що ви опинилися в казковому королівстві, де живуть добрі і злі чарівники, де збуваються найнеймовірніші мрії, а злі сили намагаються зіпсувати все навколо.



Рис. 2.4 QR-код до п'єси “Горіхові принцеси”

IV. Етап обговорення гри (підсумок)

Мета етапу: обговорити почуття та емоції учнів від ролі.

Вправа №7 “Колесо вражень”

Мета: проаналізувати свої враження, оцінити свій емоційний стан.

Опис вправи: учні крутять колесо та завершують початок речення.

Пояснення вчителя: - Ви сьогодні чудово зіграли виставу! Тепер поділіться вашими враженнями від сьогоднішнього уроку. Перейдіть за QR-кодом та покрутіть колесо.



Рис 2.5 QR-код до вправи “Колесо вражень”

Вправа № 8 “Займи позицію”

Мета: поділитися враженнями від вистави.

Хід роботи: учням потрібно обрати після твердження свою позицію “так” чи “ні”.

Пояснення вчителя: Сьогодні ми поринули у чудовий світ вистави. Я сподіваюсь вам сподобався сьогоднішній урок! Тепер я хочу дізнатися, як ви почуваетесь та які ваші враження від інсценування. Я зачитую твердження, а ви обираєте свій варіант за допомогою сигнальних карток: “так”, якщо згодні, або “ні” - якщо не згодні.

Твердження: “Мені сподобалась моя роль”; “Я хотів би зіграти іншу роль”; “Виступати було легко”; “Інсценізація допомогла мені краще зрозуміти казку”; “Виступати перед однокласниками було дуже бентежно”.



Рис. 2.6 Ілюстрація до вправи “Займи позицію”

Вправа №9 “Чарівний пензлик настрою”

Мета: висловити свої емоції та передати настрій.

Хід вправи: учні за допомогою уявного пензлика малюють свій настрій та діляться враженнями від вистави.

Пояснення вчителя: Закрийте очі на декілька секунд та подумайте, які емоції залишила вам казка. Уявіть, що ви малюєте свій настрій, зверніть увагу на те, якого кольору він. Відкрийте очі та поділіться враженнями, починаючи з наступної фрази: “Мій настрій кольору, тому що..”.



Рис. 2.7 Ілюстрація до вправи “Чарівний пензлик настрою”

Другий комплекс вправ розроблено до казки “Котигорошко”

I. Етап орієнтації

Вправа №1 “Чарівний мішечок”

Мета: ввести учнів в атмосферу казки, мотивувати та зацікавити до рольової гри.

Опис вправи: учні витягають з мішечка предмети та відгадують, з чим вони пов'язані та як їх може використовувати герой казки.

Пояснення вчителя: Діти, я підготувала для вас чарівний мішечок, в якому заховані предмети. Всі вони пов'язані з сюжетом казки, вам потрібно здогадатися як саме їх використовує наш головний герой. (учні по черзі підходять до вчителя та витягують по одному предмету з мішечка: горошинку, булаву, перо). Тепер, коли ми витягли та відгадали всі предмети, нумо читати казку і подивімося, як же пов'язані всі ці речі з пригодами Котигорошка.



Рис. 2.8 Ілюстрація до вправи “Чарівний мішечок”

Вправа №2 “Асоціативний куш”

Мета: навчити аналізувати дійових осіб, виявити основні риси характеру.

Опис вправи: учні обирають персонажа казки, та в групах обговорюють основні риси характеру, його вчинки.

Пояснення вчителя: Вашим завданням буде скласти асоціативний куш із характеристикою дійових осіб відповідно до їх слів та вчинків. Перша група буде працювати над характеристикою Котигорошка, друга група - над характеристикою Оленки, третя група - над характеристикою змія. Отже,

підсумуємо, який образ персонажа вийшов на основі ваших асоціацій. Чи змінилось ваше ставлення до нього після цієї вправи?

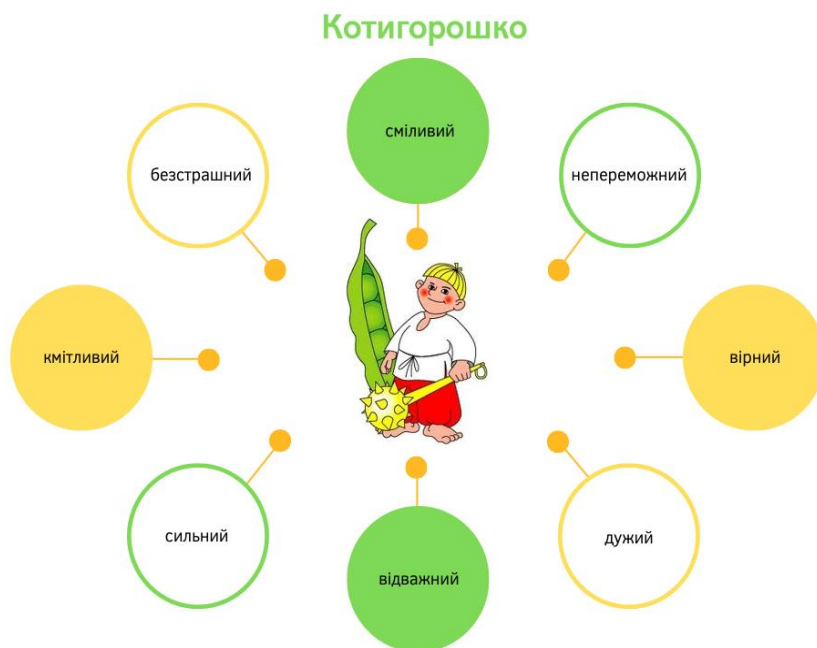


Рис. 2.9 Ілюстрація до вправи “Асоціативний кущ”

Вправа №3 “Хто я?”

Мета: розподілити ролі для інсценування казки.

Опис вправи: учень витягує картку з іменем та показує іншим свого героя без слів, а лише за допомогою рухів та міміки. Інші намагаються відгадати, якого героя показує учень.

Пояснення вчителя: Перед тим, як розподілити ролі, я хочу, щоб ви спробували себе у різних образах. Кожен з вас спробує себе в ролі різних героїв казки, а потім ми вирішимо, кому яка роль підходить найкраще. Ви маєте зобразити свого героя за допомогою жестів, міміки та рухів, але не використовуючи слова.

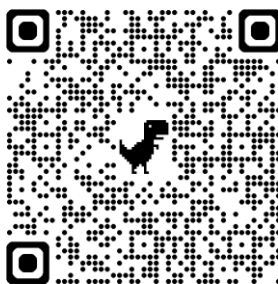


Рис 2.10 QR-код до вправи “Хто я?”

II. Етап підготовки

Мета етапу: підготувати учнів до проведення рольової гри

Вправа № 4 “Уяви, що ти..”

Опис вправи: учні заплющують очі та уявляють себе героєм казки.

Пояснення вчителя: А зараз заплюште очі та уявіть себе головним героєм казки. Що ви відчуваєте, коли тримаєте в руках важку булаву? Чи важко вам підійматися в гори, перетинати річки, борючись при цьому зі злим драконом? Поділіться своїми враженнями.

Вправа №5 “Аналіз ілюстрації”

Мета: навчити учнів визначати характер героя за його зовнішністю.

Опис вправи: учитель показує ілюстрацію до казки (зображення Котигорошка), та пропонує учням схарактеризувати його постать.

Пояснення вчителя: - Подивіться уважно на малюнок. Як вам здається, який настрій у Котигорошка? Які риси характеру ми можемо визначити за зображенням? Опишімо зовнішність Котигорошка. Що ви можете сказати про його настрій, вираз обличчя, одяг? Тепер спробуйте передати сміливість та рішучість Котигорошка через голос, рухи та вираз обличчя.



Рис. 2.11 Ілюстрація до вправи “Аналіз ілюстрацій”

Вправа № 6 “Читання за ролями”

Мета: допомогти учням зануритися у зміст казки, розвивати навички інтонаційної виразності.

Опис вправи: вчитель роздає учням уривки з тексту з діалогами дійових осіб. Учні об'єднуються в пари та розігрують діалог дійових осіб: сестер, змія та сестер, Оленки та сестер, та ін.

Пояснення вчителя: - Ми з вами попрацюємо над читанням казки за ролями. Ви будете розігрувати діалог в парах. Оберіть, хто з вас яку роль буде виконувати. Пари можуть змінюватись, щоб кожен спробував себе в ролі іншого. У процесі читання намагайтесь передати настрій та характер вашого героя.

1-а сестра. Я прокинулась сьогодні раненько, та вже нашого брата Змія не застала. Чи з лісу дрімучого його ждати? Чи з-за моря синього виглядати?
2-а сестра (оглядаючи море). Ні. не бачу я на хвилях корабля. Тільки чайки літають над водою. 1-а сестра припадає вухом до каменя. Що чуєш, сестро?
1-а сестра. Чую, чую: стугонить земля.
2-а сестра. Послухай, чи летить він, чи на коні скаче — на тім коні, що жар їсть, полум'я п'є, на двадцять верст під ним земля гуде.
1-а сестра. Не летить наш брат і на коні не скаче... А цить же, цить...
2-а сестра. Що чуєш знову?
1-а сестра. Чую, чую: стугонить земля, наче її на частки ножами розрізають.
2-а сестра. Ой сестро, глянь! Що ж то він тягне на собі?

Рис. 2.12 Ілюстрація до вправи «Читання за ролями»

III. Етап проведення гри

Мета: інсценувати казку

Обладнання: костюми дійових осіб, реквізити (меч, мотузка, щит)

Хід роботи: учні одягають костюми своїх персонажів, готуються до виступу; під керівництвом вчителя виконують репліки дійових осіб.



Рис. 2.13 QR-код до п'єси казки «Котигорашко»

VI. Етап підбивання підсумків

Вправа №7 “Рефлексія”

Мета: вийти з ролі після інсценування

Опис вправи: учні коротко розповідають про свій досвід у ролі персонажа, але вже від свого імені.

Пояснення вчителя: А тепер обговорімо, що ви відчували, коли були у ролі. Наприклад, “Я грав роль Котигорошка. Мені дуже сподобалось бути сміливим та відважним”. А як було вам грати свого персонажа?

Вправа №8 “Мозковий штурм”

Мета: узагальнити та закріпити знання про казку, розвивати критичне мислення.

Опис вправи: учитель по черзі ставить учням запитання, та записує на дошці основні думки.

Пояснення вчителя: - Отже, ми дізналися багато цікавого про наших героїв. Як ви думаєте, чому Котигорошко не боявся змія? Якби ви були на його місці, що б відчували ви? На вашу думку, брати Котигорошка соромились того, що він врятував їх? Чи були вони вдячні? Завдяки чому Котигорошко зміг перемогти зло? Чого нас навчила казка?

Вправа №9 “Уявний діалог з автором”.

Мета: активізувати творчі здібності учнів; розвивати навички взаємодії.

Опис вправи: для проведення обирається учень, який буде виступати в ролі “автора” твору. Решта учнів готують та озвучують запитання до “автора”, який має подумати та висловити власну думку на наступному уроці.

Пояснення вчителя: - Діти, уявіть, що ви маєте можливість поспілкуватися з автором казки “Котигорошко”. В ролі автора буде хтось з учнів, який перевтілиться в автора та спробує відповісти на ваші запитання. Ваше завдання - підготувати кілька запитань. Це можуть бути наступні запитання: Чому ви написали цю казку? Що вас надихнуло? Чи є у вашій казці персонажі, яких ви скопіювали з реального життя? Чи є у вас улюблена

дійова особа? Яку думку ви хотіли донести до читачів? Чому вчить ваша казка?

Отже, у цьому параграфі ми розглянули комплекс вправ, який можна використати на уроках літературного читання і проілюстрували його прикладами. Крім зазначених вправ можна використати вправи, наведені у Додатку Е.

У наступному розділі на базі розробленого комплексу проведемо експериментальне дослідження.

2.3. Модель використання рольових ігор на уроках літературного читання у початковій школі

Підвищити ефективність навчального процесу допомагає створення структурно-функціональної моделі процесу навчання, метою якої є формування уявлень щодо застосування інтерактивної технології, а саме рольової гри.

Модель є схематичним відображенням певного об'єкта, яка відтворює його визначальні характеристики, принципи функціонування, певні властивості та ознаки. Моделюванням називають створення образу досліджуваного об'єкта, тобто моделі, що в конкретних умовах може замінити цей об'єкт, відтворивши властивості та характеристики, та забезпечує наочність, видимість, легкість оперування та інші переваги [41 с. 391].

Модель має відповідати наступним вимогам: науковість, змістовність, цілісність, цілеспрямованість, гнучкість. У процесі експериментальної перевірки моделі використання рольових ігор на уроці літературного читання в початковій школі ми визначили наступні блоки: мотиваційно-цільовий, змістово-операційний, контрольно-оцінювальний. [25, 42].

Мета цільового блоку полягає в усвідомленні та прийнятті учнем цілей і завдань навчально-пізнавальної діяльності, а також її планування та прогнозування. Поставлена мета визначає спосіб і характер діяльності.

Спрямованість учня на мету залучає його до процесу навчання, вимагає від нього планування шляхів і методів досягнення цієї мети. Мотиваційний блок включає інтереси, мотиви та потреби, тобто все, що призводить до активного пізнання і підтримує активність учня на всіх етапах уроку. Вплив на мотиваційно-цільову сферу учнів сприяє позитивному ставленню учнів до навчання.

Завдання мотиваційно-цільового етапу :

- встановити мету гри, сформулювати конкретні завдання для досягнення цілей;
- створити умови для мотивації учня, зацікавити до процесу навчання;
- розвинути вміння та навички, які необхідні для виконання інтерактивної діяльності.

Змістово-операційний блок охоплює актуалізацію основних знань, які є необхідними на цей момент навчання для опанування нового навчального матеріалу, а також набуті раніше уміння та навички, які є інструментом отримання і обробки нової інформації. Блок передбачає раціональний підбір і поєднання інноваційних методів, засобів і форм організації навчання з традиційними відповідно до конкретних педагогічних умов.

Завдання змістово-операційного блоку:

- допомогти учням розподілити ролі та сформувати образи персонажів;
- створити сценарій та допомогти зрозуміти послідовність дій;
- сприяти налагодженню взаємодії, заохочувати до співпраці;
- організувати та підтримувати процес гри.

Контрольно-оцінювальний блок - це регулярне отримання вчителем зворотного зв'язку про перебіг навчально-пізнавальної діяльності [25].

Завдання контрольно-оцінювального блоку:

- спостереження за учнями та відзначення позитивних моментів;
- оцінка виконання ролей, дотримання вимог, які ставились на початку;
- аналіз набутих умінь та навичок;
- надання зворотного зв'язку вчителем та учнями;

- рефлексія діяльності та самооцінка учнів.

Розглянемо таблицю 1, яка відображає модель використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Таблиця 2.1

Блоки	Опис
Мотиваційно-цільовий	Мета: всебічний розвиток учня в умовах активного навчання та реалізації творчого потенціалу.
	Мотивація: використання ситуації успіху, емоційне налаштування, заохочення похвалою
Змістово-операційний блок	Принципи: активності, зворотного зв'язку, довіри у спілкуванні, рівності позицій
	Умови: постійна активна взаємодія всіх учасників процесу
	Форми організації: інтерактивна взаємодія в парах, мікрогрупах (3-4 учні), в малих групах (5-6 учнів); фронтальна
	Методи: бесіда, комунікативно-ситуативні вправи, моделювання ситуацій, репродуктивні (інсценізація)
	Засоби: підручник, літературні твори, демонстраційний і роздатковий матеріали, іграшки й ігрова атрибутика, костюми, реквізити, аудіовізуальні засоби навчання, QR-коди, інтерактивні вправи.
Контрольно - оцінювальний блок	Контроль є опосередкованим. Наявний постійний зворотний зв'язок з учнями. Вчитель виступає в ролі фасилітатора, організатора, консультанта.
	Оцінка формується на основі врахування активності та залученості учнів, докладених зусиль, способу взаємодії, вміння співпрацювати з іншими.
	Використання елементів рефлексії, які спрямовані на спостереження за власними діями, діями однолітків, осмислення дій та вчинків відповідно до навчальної мети.

Розроблена модель використання покликана забезпечити ефективність уроків літературного читання та сприятиме розвитку мотивації молодшого

школяра до процесу читання. Наша модель побудована відповідно до теми “Чарівний світ казки”, на яку за програмою виділяється 14 уроків. Наш комплекс реалізується на кожному уроці по 10-15 хвилин. Стійкість моделі забезпечується за умови взаємозв'язку всіх структурних блоків моделі використання рольових ігор на уроках літературного читання. Запропоновані нами блоки відображають цілісність досліджуваного процесу, що дає підставу розглядати їх як необхідні, оскільки вони забезпечують взаємозв'язок і логіку процесу включення рольових ігор в структуру уроку.

Дана модель буде ефективною лише за дотримання педагогічних умов, а саме: відповідність гри поставленій меті уроку; різноманітність варіантів гри за формою та змістом проведення, враховуючи: рівень пізнавальної діяльності, рівень колективності та характер організації; визначення місця гри у структурі уроку, врахування часу та методики проведення; активність творчої позиції кожного учасника; доступність та зрозумілість умов гри, привабливість мети; барвистість оформлення гри, що залежить від змісту гри; використання елементу змагальності між командами або учасниками [9].

Висновки до другого розділу

В другому розділі ми розглянули основні підходи до класифікації рольових ігор, розробили комплекс вправ та модель використання рольових ігор.

Класифікація рольових ігор є важливою умовою ефективності застосування в навчальному процесі. У сучасній психолого-педагогічній літературі представлено різні підходи до класифікації рольових ігор, що базуються на різних критеріях, таких як джерело створення ігрового світу, ступінь ролі гравців, територіальна ознака, рівень складності, метод створення, цільова ознака та рівень участі гравців. Кожен з типів рольових ігор має свої специфічні особливості, підходи до організації, що дозволяють ефективно застосовувати їх у навчанні молодших школярів. Дослідження підтвердило доцільність застосування класифікації П. Копосова, який

включає розігрування сюжетів, інсценування, ігри-драматизації, ситуативні ролі та ігри-фантазування.

Комплекс вправ, який ми розробили, включає наступні етапи: орієнтація, підготовка, проведення та обговорення гри. Етап орієнтації полягає у введенні учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, через які вчитель висуває вимоги та регулює хід гри, та загальний огляд її перебігу. Етап підготовки до проведення полягає у викладенні сценарію гри у вигляді розповіді, інсценізації, визначення ігрових завдань, ролей, шляхів розв'язання проблеми. На цьому етапі учні аналізують поведінку дійових осіб, їх емоційний стан для того, щоб перевтілитися та передати пластику, міміку, інтонацію дійових осіб. Етап проведення гри полягає в організації вчителем гри з фіксацією ігрових дій, при цьому учням пояснюються складні ситуації. Етап обговорення гри передбачає підсумок, де учні обговорюють власні почуття та емоції від ролі, діляться думками щодо проблеми та сценарію гри, а також розповідають про те, як виконана роль вплинула на їхнє ставлення до поставленої проблеми.

Запропоновані вправи сприятимуть мотивації учнів, дозволять максимально залучити учнів до активної участі на уроці під час вивчення казок, забезпечать розвиток ключових компетентностей.

На основі розробленого комплексу вправ було створено модель використання рольових ігор, яка включає в себе такі блоки: мотиваційно-цільовий, змістово-операційний, контрольно-оцінювальний.

В наступному розділі ми експериментально перевіримо розроблений нами комплекс вправ та модель використання рольових ігор на уроках літературного читання.

РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА МЕТОДИКИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

3.1. Організація і хід експериментального дослідження

У цьому розділі ми розглянемо експериментальну частину нашого дослідження. Його метою було визначити ефективність розробленої методики використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Наше експериментальне дослідження відбувалось на базі 2 класів Зорянського загальноосвітнього закладу середньої освіти I-III ступенів, протягом періоду з 21.10. 2024 по 30.11.2024 р. Експериментальний 3-А клас (10 учнів) та контрольний 3-Б клас (10 учнів) визначено за рівнем навчальних досягнень учнів.

Гіпотеза: ефективність уроків літературного читання буде високою за умови організації навчання за експериментальною методикою з використанням розробленого комплексу вправ.

До неварійованих умов експерименту відносимо кількісний та особистісний склад учнів, тривалість експериментального навчання, вправи для передекспериментального та післяекспериментального зрізів, критерії оцінювання здобувачів освіти. Варійованою умовою експерименту є розроблений комплекс вправ.

Наш експеримент охоплював такі етапи: передекспериментальний зріз, який відбувся у кінці жовтня 2024 р. та передбачав оцінку наявного рівня умінь та знань учнів; експериментальне навчання, яке тривало протягом листопада 2024 р. і полягало в проведенні розробленого комплексу вправ; післяекспериментальний зріз у кінці листопада 2024 р., метою якого було перевірити сформованість умінь та навичок молодших школярів.

Передекспериментальний зріз передбачав виконання учнями 3 вправ за казкою “Кирило Кожум’яка”: Вправа №1 “Пантоміма”, Вправа №2 “Діалоги

в парах”, Вправа №3 “Герой казки” (Додаток А). Післяекспериментальний зріз передбачав використання цих вправ за казкою “Паперові квіти”.

Метою першої вправи було визначити рівень вміння передати характер персонажа, його емоції та дії без слів. Метою другої вправи було встановити рівень вміння розігрувати діалог, взаємодіяти. Метою третьої вправи - дослідити здатність учня імпровізувати.

Для об'єктивного визначення рівня умінь учнів та підрахунку коефіцієнта навченості ми розробили критерії оцінювання для кожної вправи та відповідні бали, які учень може отримати. Кожну виконану вправу максимально оцінюємо в 4 бали. Відповідно за всі правильно виконані завдання в сумі можна отримати 12 балів.

Таблиця 3.1.

№	Критерії оцінювання	Бали			
		1	2	3	4
1	виразність та емоційність виконання	монотонність виконання ролі	частково виразне мовлення, труднощі передачі емоційності	переважно виразне виконання ролі, бракує емоційності та відповідних інтонацій	виразне передавання емоцій на настрій персонажа, використовує інтонації та міміку
2	дотримання ролі та характеру персонажа	майже не дотримується, характер не виражений	є спроба дотримуватись ролі, але характер персонажа виражений не достатньо	переважно дотримується ролі, але іноді з'являються незначні відхилення від характеру персонажа	учень чітко дотримується ролі та передає характер персонажа у своїх діях та діалозі
3	взаємодія та комунікація з іншими учнями	слабка взаємодія, рідко реагує на репліки	частково взаємодіє, труднощі з реагуванням на репліки	загалом добре взаємодіє, іноді потребує підтримки	активно взаємодіє, підтримує діалог, реагує на репліки

4	відповідність тексту та сценічна постановка	виконання має значні відхилення від тексту (сюжету)	виконання частково відповідає тексту, іноді втрачається послідовність	виконання відповідає тексту, є незначні недоліки в структурі	учень чітко дотримується тексту, виконання добре структуроване, підготовлене
---	---	---	---	--	--

Відповідно до визначених критеріїв ми виразили результати зрізу через коефіцієнт навченості за формулою В. П. Беспалько: $K=a/n$, де a – кількість фактично отриманих балів, n – максимальна кількість балів, яку могли б отримати учні при виконанні вправ. Початковому рівню сформованості навичок відповідає значення коефіцієнта менше ніж 0,6; середньому рівню - значення коефіцієнта в межах 0,6 - 0,7; достатньому рівню - значення K від 0,7 до 0,8 - це; високому рівню - значення K від 0,8 до 1.0.

За результатами оцінювання учнів контрольної та експериментальної груп ми побудували кругову діаграму, яка відображає рівень навчальних досягнень, на якому перебувають учні до проведення експериментального навчання. Отримані дані вказують на те, що уміння та навички, які необхідні для проведення рольової гри, розвинені в учнів недостатньо. Учні експериментальної групи показали такі результати: 50 % учнів знаходяться на початковому рівні, 30 % - на середньому, 10 % - на достатньому та 10 % учнів - на високому рівні (Додаток Б).

Рівні навчальних досягнень учнів ЕГ

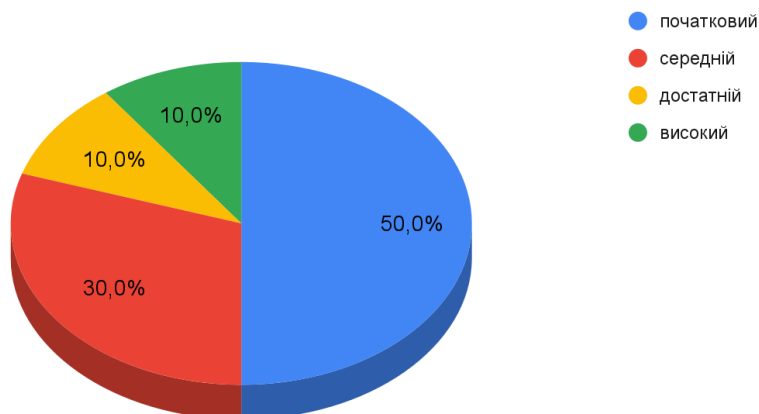


Рис. 3.1 Результати передекспериментального зрізу ЕГ

Рівні навчальних досягнень учнів КГ

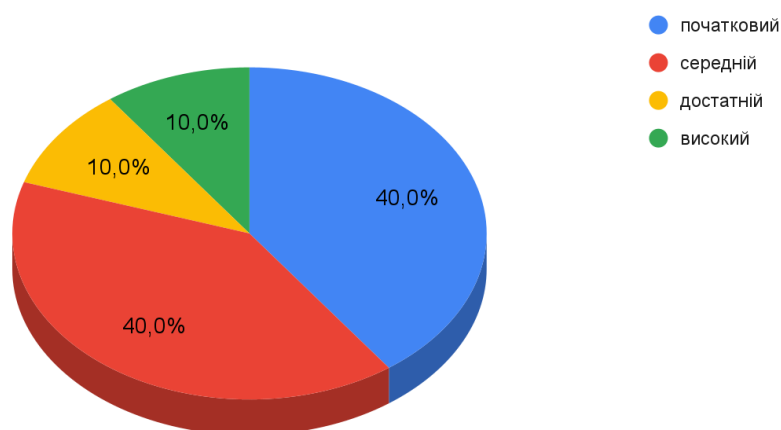


Рис. 3.2 Результати передекспериментального зрізу КГ

Загальна кількість балів, яку отримали учні експериментальної групи, становить 74, а контрольної - 76. Максимально можлива кількість балів, яку могли заробити учні однієї групи - 120. Відповідно результати передекспериментального зрізу показали, що коефіцієнт навченості першої групи становив 0.61, а другої - 0.63. Тому можемо зробити висновок про необхідність підвищення ефективності уроків літературного читання шляхом використання рольової гри. З метою перевірки ефективності розробленого комплексу вправ було обрано першу групу з коефіцієнтом навченості - 0.61.

Таблиця 3.2

Результати передекспериментального зрізу учнів 3 класу

Етап	Група	Коефіцієнт навченості
Передекспериментальний зріз	контрольна	0.63
	експериментальна	0.61

Експериментальне навчання мало циклічний характер та відбувалось в три етапи: ознайомчий етап; етап автоматизації; етап застосування розроблених комплексів з використанням рольових ігор.

У процесі спостереження за учнями під час проведення комплексу вправ було помітно, що в учнів значно зросла мотивація до уроків читання, вони були активно залучені до виконання вправ, сценічної творчості, більше взаємодіяли один з одним та краще сприймали навчальний матеріал. Результати оцінювання учнів наведено в додатку В.

Під час експериментального етапу ми навчили молодших школярів долати перешкоди, мобілізувати власні сили, проявляти ініціативність. Учні спробували себе в різних ролях, навчились передавати емоції та почуття героя, використовувати міміку та жести. Крім того, уроки проходили в дружній атмосфері, де всі взаємодіяли та комунікували між собою. Діти отримали цінний досвід, що сприяло їх всебічному розвитку. Більшість учнів активно долучились до виконання вправ. За підсумками оцінювання якості умінь та навичок значно зросла та учні показали вищий рівень навчальних досягнень. Представимо результати у діаграмі 3.3.

Рівні навчальних досягнень учнів ЕГ

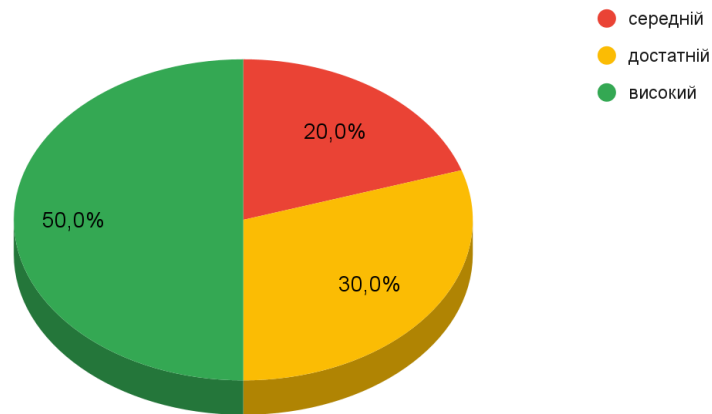


Рис. 3.3. Результати післяекспериментального зрізу ЕГ

З діаграми бачимо, що учнів експериментальної групи на початковому рівні немає, на середньому - 20% учнів, на достатньому - 30%, на високому рівні 50%. Загальна сума балів, яку отримали учні ЕГ, дорівнює 96. Відповідно коефіцієнт навченості - 0,8.

В контрольній групі результати значно менші. На початковому рівні перебувають 20 % учнів, на середньому - 40%, на достатньому - 20%, та на високому 20%. Порахувавши суму балів, отримали коефіцієнт навченості 0.7. Результати післяекспериментального зрізу представлені в діаграмі 3.4.

Рівні навчальних досягнень учнів КГ

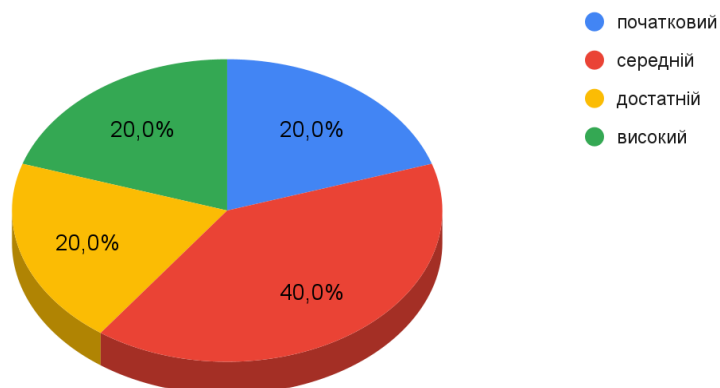


Рис. 3.4. Результати післяекспериментального зрізу КГ

Отримані підрахунки на етапі післяекспериментального зрізу показали, що коефіцієнт навченості учнів КГ та ЕГ значно відрізняється (див. табл. 3.3). Це дає підстави для підтвердження ефективності запропонованого нами комплексу вправ.

Результати післяекспериментального зрізу для учнів 3 класу

Таблиця 3.3

Етап	Група	Коефіцієнт навченості
Післяекспериментальний зріз	контрольна	0.7
	експериментальна	0.8

Отже, результати свідчать про валідність гіпотези нашого дослідження щодо ефективності уроків літературного читання за умови організації навчання за експериментальною методикою. Більшість учнів досягли значних успіхів та показали високі результати за нашою методикою у процесі навчання.

Вважаємо за необхідне розробити методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на уроках літературного читання, які розглянемо в наступному параграфі.

3.2. Методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на уроках літературного читання

Наше дослідження показало, що поєднання рольової гри з навчальною діяльністю на уроках літературного читання сприяє ефективному засвоєнню знань, умінь та значно мотивує молодших школярів до навчання.

Завдання педагога полягає в тому, щоб знаходити якомога більше ситуацій, в яких можна реалізувати прагнення дітей до активного пізнання. Вчитель повинен постійно вдосконалювати навчальний процес, щоб учні ефективно засвоювали матеріал.

Одним з найважливіших методів є саме використання рольової гри. Перевагою рольової гри є те, що вона сприяє спілкуванню, передачі досвіду, засвоєнню нових знань, допомагає правильно оцінювати вчинки, розвиває комунікативні навички, мислення, пам'ять, увагу, а також такі риси як колективізм, дисциплінованість і спостережливість [27].

Однак попри значні переваги, є і недоліки, зокрема від вчителя рольова гра потребує значної підготовки та постійної потреби у творчому пошуку. Учитель має поєднувати в собі ролі сценариста, режисера та актора. Без розвинених навичок йому буде важко організувати гру належним чином, що може викликати розчарування в учнів. Проте ці недоліки можна подолати шляхом якісної підготовки, правильної організації гри та регулярного використання рольових ігор [43].

Рольова гра має високу методичну цінність, адже вона цікава як учням, так і вчителям. Вона допомагає реалізувати основний методичний принцип - комунікативної спрямованості навчання. Вона сприяє розвитку мовленнєвих здібностей та підвищує мотивацію [27].

Зважаючи на те, що епізодичне використання гри не забезпечує стійкого позитивного ставлення учнів до навчання, її варто включати в систему уроку. О.Я. Савченко пропонує способи використання ігор на уроках літературного читання: урок проходить у формі рольової гри; гра є структурним елементом уроку; в ході уроку декілька разів використовуються ігрові ситуації [37, с. 190-196].

Вчитель має продумати послідовність та розподіл ігор та ігрових ситуацій під час уроку. Відповідно мета використання рольової гри може бути різною. На початку уроку мета використання рольової гри полягає в організації учнів, їх мотивації та стимулюванні активності. У середині уроку рольова гра допомагає засвоїти тему, а наприкінці набуває дослідницького характеру [21].

Проте, на будь-якому етапі уроку мають враховуватися вимоги до гри. Рольова гра повинна сприяти мотивації до навчання, пробуджувати в учня

зацікавленість та бажання успішно виконати завдання, вона має проводитись на основі реальних ситуацій спілкування. Необхідно підготувати зміст та форму рольової гри, чітко організувати її проведення. Важливо, щоб учні усвідомили важливість якісного виконання своєї ролі. Тільки в такому випадку їх мовлення буде природним та переконливим. Рольова гра повинна бути сприйнята усіма учнями. Проведення рольової гри має відбуватися в дружній та творчій атмосфері. Ініціативність та активність учня залежить від того, наскільки розкуто він себе почуває під час гри. Поступово в учня з'являтиметься впевненість у власних силах, виконуючи різні ролі. Рольову гру необхідно організувати так, щоб учнів мали змогу активно використовувати мовний та мовленнєвий матеріал з певної теми. Учитель повинен бути впевненим в ефективності та необхідності проведення рольових ігор. Лише так він зможе досягти високих результатів, оскільки педагог організовує активну та свідому діяльність учнів для кращого засвоєння навчального матеріалу. У цьому контексті важливим є вміння вчителя налагодити контакт з учнями. Створення позитивної та доброзичливої атмосфери на уроці є ключовим фактором [43].

Під час проведення рольової гри учитель має дотримуватися такого алгоритму дій: виявити тему (проблему); провести розминку, використовуючи, наприклад, метод мозкового штурму, визначивши коло учнів, які зацікавлені у розв'язанні поставленої задачі, далі об'єднати їх за схожістю поглядів; запропонувати сценарій в усному або письмовому вигляді, залежно від складності гри, який містить достатньо інформації, що не надто складна чи очевидна; визначити ролі з допомогою постановки проблеми; оголосити перелік ролей, довільно розподілити учасників по групах, уникаючи ярликів; створити ситуацію, де учні грають ролі відповідно до сценарію, застосовуючи знання та досвід; підсумовувати, обговорити відчуття від зіграних ролей, ролей за якими спостерігали, поділитися враженнями від сценарію, проаналізувати власні зміни у ставленні до ситуації або проблеми [12].

Слід враховувати: а) час, який відводиться на певні завдання; б) норми поведінки, взаємодію між всіма учасниками; в) можливість висловити власну думку учасниками.

При виборі твору для розігрування в ролях вчитель має врахувати:

- достатню кількість героїв, щоб залучити максимально всіх учнів;
- емоційну забарвленість твору, аби учні могли пережити та передати емоції;
- простоту та доступність сюжету, що дозволить учням застосувати;
- досвід у власному житті [39].

Варто зауважити, що розподіл ролей має відбуватися з урахуванням індивідуальних можливостей і особливостей учнів. Варіанти можуть бути різними, наприклад: ролі можуть розподілятися між окремими учнями, а решта учнів є активними глядачами; учні розподіляються на групи, кожна з них бере на себе роль окремого учасника ситуації; деякі учні залучаються до організації ігрового процесу або ролей експертів. Виконання ролей може бути індивідуальне або групове [8, с. 342]

Для того, щоб роль могла стати засобом навчання, вона повинна відповідати цілому ряду вимог, що враховують як навчальну мету, так і особливості і потреби тих, кого навчають: 1) відповідність освітній меті; 2) відповідність ролі досвіду учня, які він програє в повсякденному спілкуванні, ролі його партнерів по спілкуванню, ролі учасників спілкування, що спостерігається відсторонено; 3) закріпленість за роллю визначених текстових характеристик; 4) наявність у ролі комунікативного потенціалу; 5) наявність у ролі морального потенціалу; 6) привабливість ролі для учня [18].

Оскільки рольова гра є методом інтерактивного навчання вона реалізує такі принципи: діяльнісний підхід, оскільки учні активно беруть участь та взаємодіють один з одним; відкритого зворотного зв'язку, коли учні озвучують власні думки, ідеї; принцип довіри, за яким відбувається групова робота на уроці; рівності всіх позицій, де вчитель діє разом з учнями та не нав'язує свою думку.

У процесі підготовки до рольової гри вчитель може використовувати різноманітні засоби. Аудіовізуальні засоби є джерелом емоцій, розвитку мислення та творчих здібностей, а також засобом пізнання світу та самовираження людини. Екранізація літературних творів допомагає зосередитись учням на емоційному сприйнятті побаченого, а також вчить розпізнавати та оцінювати стан персонажів. За переглянутим фільмом учні можуть підготувати у групі інсценізацію уривка (кульмінацію або розв'язку). Не менш важливим є ілюстративний матеріал підручника. За ним проводиться багато видів роботи, враховуючи характеристику дійових осіб. Зміст ілюстрацій, представлених у підручниках з читання, дозволяє під час роботи з твором встановлювати зв'язок між зображенням та текстом. Основною метою є порівняння сюжету з малюнком, визначення настрою персонажів та ін. Учителю слід приділяти особливу увагу роботі з ілюстраціями, навчати учнів "читати" зображення, використовуючи завдання для порівняння текстової та візуальної інформації, а також аналізувати ілюстрації перед читанням тексту [38].

Форми організації рольової гри можуть бути різними, але рольова гра має обов'язково містити елементи методу співпраці. Це означає, що діти можуть працювати в парах, або групах, кожна з яких висуватиме свого представника для виступу. Також можна створювати тріади, коли два учні є учасниками діалогу, а третій - спостерігає та робить записи власних спостережень. Доцільно надавати окремим учням можливість спостерігати за процесом гри. Під час роботи у малих групах, один учень записувати слова та реакції учнів, аналізувати загальну атмосферу гри [12].

Оцінювання результатів проведеної рольової гри вчитель має проводити тактовно. Негативна оцінка дій учасників рольової гри може призвести до зниження активності учнів. Краще починати з позитивних моментів і лише потім переходити до обговорення помилок та недоліків. Оцінити рольову гру можна за якістю виконання ролей учнями та досягненню поставленої мети. Важливо зазначити, що якщо рольова гра була успішною й учні отримали

задоволення від застосування своїх знань на практиці, то детальний аналіз кожної незначної помилки на тому ж уроці може знизити їх ентузіазм. Більш психологічно ефективною після рольової гри є форма дискусії, тобто обговорення про успішність, труднощі та найбільш вдалі моменти гри. У кінці вчителем має бути проведено підсумок результатів уроку, оголошено досягнення учнів [43].

Результатами рольової гри мають бути позитивні зміни у зростанні сформованості читацької компетентності, яка поєднує в собі такі компоненти: а) когнітивний, який передбачає сприйняття змісту, обробку інформації та інтерпретацію прочитаного; б) комунікативний, що полягає у вмінні учня зв'язно висловлюватися, відповідати на запитання, формулювати власні думки, вживати інтонаційні засоби виразності; в) ціннісний, що передбачає вміння висловлювати власне ставлення до прочитаного, формулювати оцінні судження, відстоювати свою позицію; г) діяльнісний, що охоплює вміння аналізувати твір, уміння фантазувати, уявляти, вступати в діалог; д) особистісно-творчий, який передбачає розвиненість мотивації учня, його художніх здібностей, творчої уяви [6, 31, 36].

Таким чином, лише за умови дотримання зазначених вище чинників можна досягнути ефективності рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі ми розглянули результати проведеного нами експериментального дослідження, яке було організовано на базі Зорянського ЗЗСО І-ІІІ ступенів Мар'їнської ВЦА Покровського району Донецької області упродовж жовтня-листопада 2024 року у процесі вивчення учнями інтегрованого курсу “Українська мова”.

Учасниками експериментального дослідження були 20 учнів 3 класу.

Метою дослідження було визначити ефективність розробленої методики використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Гіпотеза: ефективність уроків літературного читання буде високою за умови організації навчання за експериментальною методикою з використанням розробленого комплексу вправ з використання рольових ігор ніж навчання за традиційною методикою.

Неварійованими умовами експерименту були: кількісний та особистісний склад учнів, тривалість експериментального навчання, вправи для передекспериментального та післяекспериментального зрізів, критерії оцінювання здобувачів освіти. Варійованими умовами експерименту були навчальний матеріал, розроблений комплекс вправ, використані методи та засоби навчання.

Наш експеримент складався з 3 етапів: передекспериментального зрізу, експериментального навчання, післяекспериментального зрізу

Передекспериментальний зріз полягав у виконанні учнями 3 вправ, які були спрямовані на визначення рівня умінь та навичок учнів у рольовій грі. Відповідно до результатів учнів було пораховано коефіцієнт навченості за формулою В.П.Беспалько, який становив 0.61 у першій групі (експериментальній), та 0,62 у другій (контрольній).

Експериментальне дослідження проходило протягом вересня та передбачало застосування розробленого комплексу вправ з використанням рольових ігор. Після було проведено післяекспериментальний зріз. Контрольна група мала результат 0,7, а експериментальна група 0,8. Отримані дані свідчать про значний приріст коефіцієнта навченості у експериментальній групі.

Отже, позитивні результати підтвердили ефективність застосування комплексу та загалом розробленої нами методики. На основі цього було укладено методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на уроках читання в початковій школі.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проблема використання рольових ігор на уроках літературного читання є актуальною в контексті Нової Української Школи. Вивчивши психолого-педагогічну літературу ми впевнились у доцільності розробки методики використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі. Досліджуючи дану тему ми виділили наступні важливі питання: психолого-педагогічні умови та потенціал використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі; класифікація рольових ігор на уроках літературного читання. Відповідно до розглянутої класифікації ми розробили комплекс вправ з використанням рольових ігор на уроках літературного читання та створили модель.

Рольова гра є ефективним методом навчання, що сприяє всебічному розвитку молодших школярів, формуванню їх ключових компетентностей, та наскрізних умінь. Рольова гра допомагає адаптувати учнів до сучасних змін у світі, та сформувати вміння та навички, необхідні для соціальної взаємодії. У структуру рольової гри входять роль, уявна ситуація, рольові дії. Головними рисами рольової гри є творчий характер, свобода діяльності, емоційність, наявність правил. Ознаками рольової гри є: наближення ситуації до життя; відповідність ролі певній ситуації з її коротким описом; врахування учасниками інших рольових цілей; колективність, спільність дій; наявність спільної мети; прийняття всіх думок; доброзичлива атмосфера; наявність оцінювання. Головними особливостями рольової гри є акцент на спілкуванні; взаємодія між учнями в процесі спільної діяльності; націленість на міжособистісні зміни.

Використання рольової гри на уроках літературного читання дозволяє вчителю вирішити численні навчальні та виховні завдання, серед яких: розвиток мотивації до процесу читання; вдосконалення навичок свідомого, виразного, правильного читання; розвиток любові до книги, формування вміння працювати з нею; розвиток творчого мислення, уяви; формування

вміння проявляти себе у різних видах літературно-творчої діяльності; розширення знань про навколишній світ; формування світогляду; розумовий та естетичний розвиток; формування навичок самостійного набуття знань, ініціативності. Рольова гра допомагає розвивати ціннісно-сміслові, загальнокультурні, комунікативні, соціально-трудова, міжпредметні, естетичні ключові компетентності. Було визначено потенціал рольової гри: мотиваційний-стимулювальний, виховний, когнітивний, дидактичний, емоційний, моральний, мовленнєвий.

Розглянуто різноманітні класифікації рольової гри, які існують в сучасній психолого-педагогічній літературі. Найбільш доцільною до застосування на уроках літературного читання ми вважаємо розроблену класифікацію П. Г. Копосова, до якої входять такі типи: розігрування певних художніх сюжетів (казок); створення мовленнєвих ігрових ситуацій (інсценування, ігри-драматизації, ситуативні ролі); гра-театралізація.

Відповідно до визначеної класифікації було розроблено два комплекси вправ. Їх мета - сприяти формуванню необхідних умінь та навичок через застосування рольових ігор. Комплекс спрямований на активізацію учнів, поглиблення розуміння ними літературних творів, розвиток комунікативних навичок, стимулювання до висловлення власних думок та почуттів. Запропоновані вправи забезпечують учнів необхідними навичками для успішної участі в рольових іграх, які включають чотири етапи: орієнтація, підготовка, проведення, підбивання підсумків.

Мета групи вправ на етапі орієнтації передбачає мотивацію та актуалізацію знань учнів за темою. До цієї групи увійшли такі вправи: “Інтерв’ю”, “Правила гри”, “Розподіл ролей”, “Чарівний мішечок”, “Асоціативний куш”, “Хто я?”. Метою вправ на підготовчому етапі є підготовка учнів до рольових дій. Ця група складається з таких вправ: “Опиши зовнішність”, “Покажи як”, “Вгадай героя”, “Уяви, що ти..”, “Аналіз ілюстрації”, “Читання за ролями”. Етап проведення передбачає безпосередньо хід проведення самої гри та пояснення вчителем певних

моментів. Етап завершення гри передбачає підбивання підсумків та рефлексії учнів. До цієї групи увійшли наступні вправи: “Колесо вражень”, “Займи позицію”, “Чарівний пензлик настрою”, “Рефлексія”, “Уявний діалог з автором”.

На основі комплексу було створено модель, яка складається з таких блоків: мотиваційно-цільовий, змістово-операційний, контрольно-оцінювальний. Мотиваційно-цільовий передбачає постановку вчителем мети та створенні мотивації та зацікавленості дітей до рольової гри. Змістово-операційний блок побудований на принципах активності, зворотного зв’язку, довіри у спілкуванні, рівності позицій. Він передбачає постійну активну взаємодію всіх учасників процесу, яка може відбуватися в фронтально, в парах, мікрогрупах, в малих групах. Серед методів використовуються бесіда, комунікативно-ситуативні вправи, моделювання ситуацій, репродуктивні (інсценізація). Контрольно-оцінювальний блок передбачає постійний зворотний зв’язок з учнями та рефлексію. На цьому етапі враховується активність та залученість учнів, докладені зусилля, спосіб взаємодії та вміння співпрацювати з іншими.

Для перевірки розробленої методики було проведено педагогічне дослідження у третьому класі. Ми висунули гіпотезу про те, що ефективність уроків літературного читання буде високою за умови організації навчання за експериментальною методикою з використанням розробленого комплексу вправ. Мета нашого дослідження полягала у визначенні ефективності розробленої методики використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Наше дослідження складалося з таких етапів: передекспериментальний зріз, експериментальне навчання та післяекспериментальний зріз. Під час передекспериментального зрізу учням було запропоновано виконати 3 вправи, якість виконання яких ми оцінювали за наступними критеріями: виразність та емоційність виконання, дотримання ролі та характеру персонажа, взаємодія та комунікація з іншими учнями, відповідність тексту

та сценічна постановка. Результати зрізу в експериментальній групі показали коефіцієнт навченості 0.61, а в контрольній - 0.63.

У ході експериментального навчання було застосовано комплекс вправ за розділом “Чарівний світ казки”. Результати післяекспериментального зрізу показали позитивну динаміку розвитку умінь та навичок учнів і відповідний коефіцієнт навченості експериментальної групи 0,8. Це свідчить про те, що використання рольових ігор значно покращує навчальний процес, мотивує учнів та сприяє їх всебічному розвитку в цілому.

Проте, ефективність впровадження рольових ігор на уроках літературного читання буде досягнуто лише за умови якісної підготовки, правильної організації гри та регулярного використання рольових ігор. Зважаючи на це, було розроблено методичні рекомендації, які допоможуть вчителю у впровадженні даної методики.

Основним завданням вчителя є правильна організація та систематичне використання рольових ігор, включення їх у структуру уроку. Вчитель має планувати послідовність гри, визначати ролі з урахуванням індивідуальних можливостей учнів, забезпечувати відповідну атмосферу та мотивувати учнів до активного навчання. Рольова гра повинна базуватися на реальних комунікативних ситуаціях, сприяти природному і переконливому мовленню, заохочувати учнів до ініціативності та активності.

У результаті ми досягнули мети нашого дослідження, адже теоретично обґрунтували, практично розробили та експериментально перевірили методику використання рольових ігор на уроках літературного читання в початковій школі.

Оскільки проблема використання рольових ігор досліджена не достатньо, подальшу перспективу розвитку досліджень вбачаємо у дослідженні впливу рольових ігор на розвиток комунікативної компетентності на уроках української мови в початковій школі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Апостол В.П. Рольова гра у навчанні іноземних мов у початковій школі - один з головних засобів особистісно орієнтованого навчання, 2017.
<https://naurok.com.ua/metodichniy-posibnik-rolova-gra-u-navchanni-inozemnih-mov-u-pochatkoviy-shkoli---odin-z-golovnih-zasobiv-osobistisno-orientovanogo-navchannya-153253.html>
2. Берн Е. Ігри, у які грають люди / Ерік Берн; пер. з англ. К. Меньшикової. — Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016. — 256 с.
3. Більше, ніж гра: діяльнісний підхід у Новій українській школі. URL: <https://osvita.ua/school/method/85081/>
4. Беленька Г.В. Роль гри в житті дитини молодшого шкільного віку. 2013. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/1557/1/G_Belenky_DH_04_17_PED_PI.pdf
5. Вашуленко О. В. Українська мова та читання: підруч. для 3 класу закладів загальної середньої освіти (у 2-ї частинах). Ч.2 О. В. Вашуленко. - К. : Видавничий дім “Освіта”, 2020. - 160 с.
6. Вашуленко О.В. Читацька компетентність молодшого школяра: теоретичний аспект / О.В.Вашуленко // Початкова школа. 2011 – № 1. – С. 48-50.
7. Воровка М.І., Онипченко О.І. Функціональний взаємозв’язок рольових, ділових, дидактичних ігор. Інноваційна педагогіка. 2021. Т. 1. № 41. с. 96-100. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2021/41/part_1/21.pdf
8. Волкова Н.П. Педагогіка : Посібник для студентів вищих навчальних закладів / Н.П.Волкова. – К. : Видавничий центр «Академія», 2003. – 576 с.

9. Гільберг, Т. Г. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу "Я досліджую світ" у 1-2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу : навч.-метод. посіб. / Т. Г. Гільберг, С. С. Тарнавська, Н. М. Павич. - Київ : Генеза, 2019. - 256 с.
10. Голич А.В. Рольові та ділові ігри на уроках математики. URL
11. Державний стандарт початкової освіти, затверджений Постановою Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688 URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#n12>
12. Дмитренко К. А. Звичайні форми роботи — новий підхід: розвиваємо ключові компетентності : метод. посіб. / К. А. Дмитренко, М. В. Коновалова, О. П. Семиволос, С. В. Бекетова. — Х. : ВГ «Основа», 2018. — 119 [1] с.
13. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія. Навч. посіб. — К.: Центр учбової літератури, 2012. — 424
14. Киливник В. М. Рольова гра як один з методів активного навчання студентів іноземній мові. http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/stud_almanah/21.pdf
15. Коваль Г.П., Іванова Л.І., Суржук Т.Б. Методика читання: Навчальний посібник. - Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2008. - 280 с.
16. Конотоп О. С. Методика навчання майбутніх філологів англійського діалогічного спілкування з використанням відеофонограм: автореф. дис.канд.пед.наук:13.00.02. Київ, 2010. 24 с.
17. Конотоп О. С. Переваги використання автентичної відеофонограми у вивченні іноземних мов і культур. Здобутки та перспективи розвитку сучасного мовознавства: Міжнар. зб. наук. пр., присвяч. 70-річ. ювіл. проф. Алли Андріївни Калити, Київ. Вид-во «Політехніка», 2015. С. 245-252.

- 18.Копосов П. Г. Нова українська школа: дидактичні особливості організації навчально-ігрової діяльності учнів 1–2 класів : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Фабула», 2021. 160 с.
- 19.Кудикіна, Н.В. Теоретичні засади практичного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: автореф. дис. док. пед. наук: 13.00.01. Київ, 2004. 404 с.
- 20.Ландесман Т.Я. Рольові ігри як форма соціальної субститутної поведінки // Вісник ХДУ: Наука і соціальні проблеми суспільства. – № 414. – Харків, 1998. – С. 121–123.
- 21.Левицький В. Е. Особливості використання дидактичних ігор на уроках читання у молодших класах з метою активізації пізнавальних інтересів дітей з порушеннями розумового розвитку / В. Е. Левицький // Актуальні питання корекційної освіти. Педагогічні науки. - 2020. - Вип. 16(2). - С. 123-130.
- 22.Лемко Г. І. , Козловська Г. Рольова гра як засіб соціалізації молодшого школяра. Педагогічні науки. 2012. URL : https://www.rusnauka.com/13_EISN_2012/Pedagogica/6_110063.doc.htm
- 23.Літературне читання: інтерактивні методи і прийоми / О. Я. Савченко // Початкова шк. – 2017. – № 4 (574). – С. 34–39.
- 24.Максименко В. П. М17 Дидактика: курс лекцій: Навч. посіб. / В. П. Максименко – Хмельницький: ХмЦНП, 2013. – 222 с.
- 25.Мартинець Л. А. Сучасні моделі освіти: навч.-метод. посібник. – 2-е вид., доповн. та переробл. / Лілія Асхатівна Мартинець. – Донецьк, 2015. – 102 с.
- 26.Методика навчання української мови в початковій школі : навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів / За наук. ред. М. С. Вашуленка. — К. : Літера ЛТД, 2011. — 364 с.
- 27.Моргун М. О. Використання рольової гри на уроках англійської мови. 2023. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/vykorystannia-rolovoi-hry-na-urokakh-anhliiskoi-movy-95339.html>

28. Навчальні програми для 1-4 класів. URL: <https://mon.gov.ua/>
29. Ніколайчук Т.Г. Рольова гра як один із найефективніших методів навчання на середньому етапі засвоєння іноземної мови URL: <https://naurok.com.ua/rolova-gra-yak-odin-iz-nayefektivnishih-metodiv-navchannya-na-serednomu-etapi-zasvoennya-inozemno-movi-60496.html>
30. Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи / [упоряд. Гриневич Л., Елькін О., Калашнікова С., Коберник І., Ковтунець В., Макаренко О., Малахова О., Нанаєва Т., Усатенко Г., Хобзей П., Шиян Р. ; за заг. ред. Грищенка М.]. - [Б. м., 2016]. - 40 с.
31. Олійник С. П. Формування читацької компетентності молодших школярів: теоретичний аспект. News of Science and Education, Vol. 9 (2022) Retrieved from https://scieduc.eu/ojs_en/index.php/en_ojs/article/view/55
32. Петренко С. Рольові ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності на уроках історії. *Педагогічний альманах*. 2012. №1. с. 203-208. URL: http://lib.ndu.edu.ua:8080/dspace/bitstream/123456789/582/1/pedagog_almanah_1.pdf#page=203
33. Пихтіна Н. П. Педагогіка гри: лекції : навч. посіб. / Н. П. Пихтіна. – Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2014. – 209 с.
34. Пікулицька Л.В., Байдак Л.І. Рольова гра як один із методів оптимізації викладання української мови як іноземної // «Science and civilization – 2016». – Sheffield, 2016. – Volume 12. Philological sciences. – Science and education LTD. – С. 14–19.
35. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник. К.: Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
36. Рекомендації щодо формування читацької компетентності учнів на рівні початкової освіти / Ю. Романенко, Л. Шкарбан, В. Лещенко ; за ред. О. Осадчої та Ю. Романенко ; Український центр оцінювання якості освіти. Київ, 2022. 47 с.

- 37.Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: Підручник для студентів педагогічних факультетів. — К.: Генеза, 2002. с. 191
- 38.Савченко О. Я. Методика читання у початкових класах: Посіб. для вчителя. — К.: Освіта, 2007. — 334 с.
- 39.Сухопара І.Г. *Потенціал гри в розвитку емоційного інтелекту молодших школярів на уроках читання* Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. 2021. с. 97-107.
- 40.Твердохвалова Ю. Л. Класифікація ігор: конспект лекцій. Харків. 2020. 9 с.
- 41.Філософський енциклопедичний словник : енциклопедія / НАН України, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди ; голов. ред. В. І. Шинкарук. - Київ : Абрис, 2002. - 742 с.
- 42.Фіцула М. М. Педагогіка: навч. Посібник для студентів вузів. Київ: Видавничий центр «Академія», 2002. 528 с.
- 43.Черниш В. В. Організація та проведення рольових ігор на уроках іноземної мови / В. В. Черниш // Іноземні мови. - 2010. - № 4. - С. 7-15.
- 44.Щербань П. *Ділові ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа.* — 1997. — № 9. — С. 18–20. (с. 19)

ДОДАТКИ

Додаток А

Вправа №1 “Пантоміма”

Мета: перевірити розуміння учнями характеру та поведінки персонажа.

Час на виконання: 15 хвилин

Обладнання: картки з ім'ям персонажа та описом дій

Хід вправи: після ознайомлення з казкою учні отримують картки з ім'ям персонажа, описом характерних йому жестів та рухів, звичок або особливостей поведінки. Кожен учень по черзі виходить на уявну сцену та зображає свого персонажа без використання слів. Учні мають відгадати, кого було зображено.

Вправа №2 “Діалоги в парах”

Мета: перевірити вміння учнів розігравати діалог в парах, здатність взаємодіяти один з одним.

Час на виконання: 15 хв.

Обладнання: картки

Хід вправи: учні отримують картки з діалогами дійових осіб. Далі об'єднуються в пари, розподіляють між собою ролі та тренуються розігравати діалог. Потім учні мають виступити перед класом з підготовленими репліками. Інші мають оцінити виконання ролей, а саме: наскільки актори змогли відтворити образ дійових осіб, застосувавши міміку та жести.

Мала Баба Яга: Ні як не попродаєш квітів? (співчутливо)

Дівчинка: Ох, хто купує паперові квіти влітку! Мама знову плакатиме. Як я до вечора не вторгую хоч трохи грошей, їй буде ні за що купити нам хліба. А в мене ще семеро братиків і сестричок. Батько минулої зими помер. Тож ми й робимо оці паперові квіти. Та ніхто не бере. (зітхає)

Мала Баба Яга: Не збагну, чому люди не купують цих квітів. Вони ж так гарно пахнуть!

Дівчинка: Пахнуть? Хіба ж пахнутимуть паперові квіти? (недовіжливо)

Мала Баба Яга: Авжеж, авжеж! Вони пахнуть куди приємніше за справжні. Хіба ти не відчуваєш? (поважно запевнила)



Вправа №3 “Я - герой казки”

Мета: перевірити творчі здібності учнів, вміння імпровізувати.

Час на виконання: 15 хв.

Обладнання: елементи костюма, реквізити

Хід вправи: учні обирають улюбленого персонажа з казки, в якого хочуть перевтілитися. Вчитель роздає елементи одягу або реквізити для кращого перевтілення в роль. Завданням учнів буде представитися від імені обраного героя, розповісти про себе коротку історію за змістом та відповісти на підготовлені питання вчителя та однокласників.

Наприклад: Учень: “Я - Кирило Кожум’яка. Я дуже смілий та непереможний. Я змагався зі страшним змієм”. Можливі питання учнів: “Як тобі вдалось перемогти змія? Чи був ти наляканий?”. (за українською народною казкою “Кирило Кожум’яка”)

Додаток Б

Таблиця з оцінками учнів ЕГ за визначеними критеріями та показниками коефіцієнта навченості на етапі передекспериментального зрізу

№	Ім'я, прізвище учня	Оцінка за всіма критеріями	Значення К.
1	Дмитро М.	10	0,8
2	Вікторія М.	7	0,5
3	Максим Р.	7	0,5
4	Богдан У.	7	0,5
5	Софія Ф.	8	0,6
6	Владислав К.	5	0,4
7	Дмитро ІІІ.	5	0,4
8	Арсен К.	8	0,6
9	Марія Р.	9	0,7
10	Кирило П.	8	0,6
Загальна сума балів = 74			

Додаток В

Таблиця з оцінками учнів КГ за визначеними критеріями та показниками коефіцієнта навченості на етапі передекспериментального зрізу

№	Ім'я, прізвище учня	Оцінка за всіма критеріями	Значення К.
1	Єгор В.	6	0,5
2	Микита Г.	7	0,5
3	Варвара Д.	10	0,8
4	Олексій Д.	8	0,6
5	Ілля І.	8	0,6
6	Дарина О.	8	0,6
7	Ілля Р.	9	0,7
8	Кіра Р.	5	0,4
9	Богдан С.	8	0,6
10	Костянтин С.	7	0,5
Загальна сума балів = 76			

Додаток Г

Таблиця з оцінками учнів ЕГ за визначеними критеріями та показниками
коефіцієнта навченості на етапі післяекспериментального зрізу

№	Ім'я, прізвище учня	Оцінка за всіма критеріями	Значення К.
1	Дмитро М.	11	0,9
2	Вікторія М.	9	0,75
3	Максим Р.	9	0,75
4	Богдан У.	11	0,9
5	Софія Ф.	9	0,75
6	Владислав К.	8	0,6
7	Дмитро Ш.	8	0,6
8	Арсен К.	10	0,8
9	Марія Р.	11	0,9
10	Кирило П.	10	0,8
Загальна сума балів = 96			

Таблиця з оцінками учнів КГ за визначеними критеріями та показниками
коефіцієнта навченості на етапі післяекспериментального зрізу

№	Ім'я, прізвище учня	Оцінка за всіма критеріями	Значення К.
1	Єгор В.	7	0,58
2	Микита Г.	8	0,66
3	Варвара Д.	9	0,75
4	Олексій Д.	7	0,58
5	Кирило Є.	9	0,75
6	Ілля І.	8	0,66
7	Дарина О.	8	0,66
8	Ілля Р.	10	0,83
9	Кіра Р.	8	0,66
10	Богдан С.	10	0,83
Загальна сума балів = 84			

РОЛЬОВІ ІГРИ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ

1. Гра «Суддя та адвокат» (на прикладі казки Л.Мовчун «Горіхові принцеси»)

Мета гри: вчити висловлювати свою думку щодо вивченої казки.

Обладнання: казка

Хід гри: після ознайомлення з казкою, учні об'єднуються у дві групи: учні першої групи - «судді», які звинувачують героя казки, шукають його негативні риси характеру. *Наприклад:* лиха чаклунка, обманює принцесу. Учні другої групи виступають в ролі «адвокатів», які виправдовують героя казки, знаходять позитивні риси у його діях та поведінці. *Наприклад:* лагідно розмовляє з принцесою, радіє гості.

Таку гру можна використати на прикладі будь-якого твору.

2. Гра «Уявна ситуація»

Мета гри: розвивати вміння перевтілюватися в іншу людину; розвивати творчі здібності, фантазію.

Обладнання: дидактичні картки

Хід гри: після ознайомлення з казкою учні працюють в групах. Кожна з груп отримує картку з одним завданням:

Картка №1. «Уяви себе автором казки. Прорекламуй цю казку однокласникам, щоб вони захотіли прочитати її.

Картка №2. «Уяви себе літературним критиком. Вислови свою думку: що тобі сподобалось у казці, а що - ні.

Картка №3. «Уяви себе вдячним читачем. Склади повідомлення автору, в якому ти подякуєш за чудову казку.

Картка №4 «Уяви себе співавтором казки. Якими подіями ти б доповнив цю казку?»

Картка №5. “Уяви себе учителем. Спробуй зацікавити учнів прочитати цю казку”

3. Гра «Зобрази казку»

Мета гри: розвивати уяву, творчі здібності, фантазію.

Обладнання: казка

Хід гри. Учні об’єднуються у дві групи. Перша група зображає казку без слів, друга - повинна здогадатися, яка це казка і хто кого зображає. Завдання можна ускладнити тим, що за допомогою міміки діти зображають характери героїв.

4. Вправа «Оживлення». (На прикладі казки О.Зими «Про сірого ворона та чарівні окуляри»)



Мета вправи: відтворити атмосферу літературного твору за допомогою пластики тіла, звуків, рухів, слів тощо.

Обладнання: казка

Хід вправи: діти приміряють на себе образи живої і неживої природи, надають їм конкретної форми. Після ознайомлення з казкою учні оживлюють собою описану природу таким чином, як їм це підказують емоції. Так, перший учень виходить і, уявляючи себе старою таємничою грушею, яка гойдається в боки від вітру; другий учень виходить слідом і “стає” сірим вороном, повільно розмахуючи крилами; третій учень – грає роль Сергійка, який намагається врятувати грушу. Учні виконують відповідні рухи, відтворюють звуки. Учителю допомагає учням знайти баланс, щоб загальна картина була цілісною та відтворювала зміст казки.

5. Вправа «Якби я...». (На прикладі казки Л.Мовчун “Горіхові принцеси”)

Мета вправи: дозволяє “увійти” в певний літературний образ, зануритись у його внутрішній світ, передбачити його дії чи емоції на певну подію.

Обладнання: казка

Хід вправи: після ознайомлення з казкою й опрацювання учням пропонується стати героями твору, наприклад Мачухою, і показати її реакцію на те, чого не було. За сюжетом Мачуха не любила Джоан, через що вона хотіла позбутися дівчини, тож учитель ставить перед учнем таке завдання: “Уяви, що зрештою Мачуха полюбила дівчину. Як відреагувала на це Джоан, яку не любила Мачуха? Які емоції вона відчула?”. Учень, в ролі персонажа, показує невеличку імпровізовану сценку. Учні можуть придумати нові події в сюжеті чи свою кінцівку, показати поведінку, настрій героїв на відповідні зміни.

6. Вправа «Кращий актор» (на прикладі української народної казки “Круглячок”)

Мета вправи: розвивати уяву.

Хід вправи: один учень з класу перетворюється на актора німого кіно і показує іншим за допомогою рухів, міміки певну ситуацію, дію (збирає квіти, взуває чарівні черевички). Учень, який першим здогадався, кого або що саме показує актор, стає на його місце.



7. Вправа «Погляд іншими очима» (на прикладі казки “Зачарована красуня” Братів Грімм)

Мета вправи: розвивати творчу уяву.

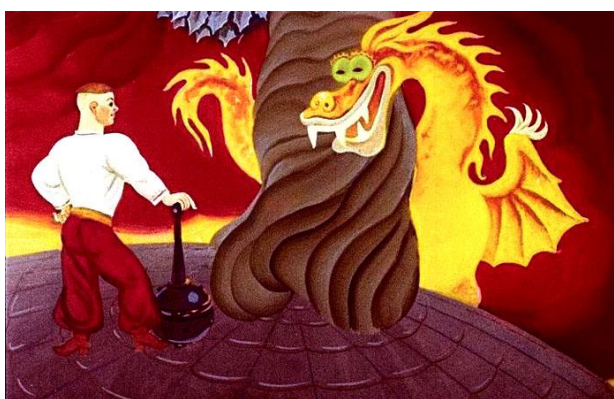
Хід вправи: діти мають уявити себе іншою істотою і подивитися на світ іншими очима. Наприклад, уявити себе зачарованою красунею і розповісти, яким здається світ навколо.



8. Вправа «Похвали себе» (на прикладі української народної казки «Котигорошко»)

Мета: розвивати творчу уяву

Хід вправи: вчитель визначає для кожного учня роль казкового героя. Учні мають уявити себе на його місці й довести, що їхній герой найкращий. *Наприклад:* «Я — Котигорошко. Я дуже сильний, кмітливий та спритний»; «Я — Змій. Я — наймогутніший! Мене всі на світі бояться, бо я великий та страшний» тощо.



9. Вправа «Хто я?»

Мета вправи: розвивати мислення; вчити аналізувати структуру твору.

Обладнання: картки з іменами героїв казок.

Хід вправи: вчитель дає одному з учнів на вибір картки з іменем героя казки. Учень обирає одну картку, показує її всім іншим, не дивлячись у неї. Його мета — здогадатися, хто він. Дізнатися про це він може, ставлячи запитання до однокласників, на які можна відповісти «Так» або «Ні».

Наприклад: «Я — істота? Я — чоловік? Я добрий? Я сильний?» тощо. Якщо учень відгадує, хто він, то картку тягне наступний.