

Thus all participants of the educational process are given the right of choice of the educational technologies, because the modeling of the educational process according to several programs takes into account the requests, needs, potentialities and possibilities of every child, determines the timeliness of his or her integral personal development under the conditions of pre-school education institutions.

As a conclusion, having described various types of software of modern pre-school education institutions of Ukraine, we ascertain general orientation according to the content of education, conformity to the progressive directions of its reforming in the content of pre-school education of Ukraine in the course of the provisions of the state standard. Integration of innovative approaches with the traditions stimulates active search of priorities for the new programs, plans for them promising directions for the further development and improvement.

Key words: goal-setting, functions, principles of education, software-methodological provision, educational program, content of pre-school education.

УДК 372.881.116.12

Ольга Хома

Мукачівський державний університет

ORCID ID 0000-0002-0778-1431

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ОДИН ІЗ ЗАСОБІВ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У статті розглянуто проблему застосування дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі. Змінюються підходи до змісту навчання рідної мови, що спонукає до застосування нетрадиційних методів навчання. Проаналізовано наукові погляди щодо використання дидактичних ігор у початковій школі, подано їх класифікацію. Визначено окремі види ігор у процесі вивчення мовних тем. Акцентується увага на інтелектуальних іграх, етапах їх проведення. Розглянуто вимоги до проведення дидактичних ігор, з'ясовано їх структуру. Доведено у процесі дослідження ефективність застосування мовленнєвих, мовних ігор. Наведено приклади і рекомендації до проведення їх на уроках рідної мови.

Ключові слова: дидактична гра, структура гри, інтелектуальні ігри, мовні й мовленнєві ігри.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку суспільства початкова освіта проходить шлях реформування. Змінюються підходи до змісту навчання, удосконалюються навчальні програми і підручники. Міністерством освіти і науки України визначено структуру 2016-2017 навчального року для учнів початкової школи [6]. Навчання української мови в 1-4 класах надається пріоритетне значення, так як йдеться не тільки про шкільний предмет, а оволодіння державною мовою. Державним стандартом початкової загальної освіти галузі «Мови і літератури» визначено змістові лінії навчання української мови як рідної, провідною з яких є мовленнєва [2]. В оновленій програмі сформульовано основну мету вивчення курсу, що полягає «у формуванні ключової комунікативної компетентності молодшого школяра, яка виявляється у здатності успішно користуватися мовою (всіма видами мовленнєвої діяльності) в процесі спілкування, пізнання навколишнього світу, вирішення життєво важливих завдань» [9].

У зв'язку з цим сучасна методика навчання мови в початковій школі акцентує увагу на застосуванні нових підходів до навчання української мови, визначенні методів навчання молодших школярів. Безперечно, у соціалізації особистості дидактичні ігри займають важливе місце. В ігровій діяльності створюються сприятливі умови для розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі реалізуються здібності учня.

Аналіз актуальних досліджень. Проблема застосування гри не нова, але актуальна. Розробкою теорії ігор, з'ясування ролі, структури та їх значення для виховання і навчання дітей займалася низка науковців: психологи (Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін), педагоги (А. Макаренко, В. Сухомлинський, Н. Кудикіна, В. Крутій, О. Савченко та інші). У сучасній лінгводидактиці ігрова діяльність у центрі досліджень А. Богуш, М. Вашуленка та інші. Відтак, В. Сухомлинський писав: «Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливаються життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [8, 95].

Сьогодні відома різна класифікація ігор: предметні, настільно-друковані, словесні. До словесних входять рольові, діалогічні, інтелектуальні. У дослідженнях методистів, учителів-практиків мають місце фонетичні, лексичні та інші ігри.

Н. Кудикіна пропонує застосування інтелектуальних ігор на уроках української мови. Науковцем подаються методичні рекомендації до їх проведення у процесі вивчення окремих мовних тем. Із введенням оновлених програм з української мови дослідження означеної проблеми набуває нового змісту. Компетентнісний підхід до засвоєння мовних явищ витісняє знаннєвий.

Метою статті є висвітлення застосування дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі, визначення окремих їх видів.

Методи дослідження: теоретичний аналіз методичної літератури, педагогічне спостереження, бесіда із учителями початкової школи.

Виклад основного матеріалу. За дослідженнями В. Крутій, дидактичні ігри:

- 1) органічно об'єднують триєдину мету навчання: освітню, розвивальну, виховну;
- 2) задовольняють різноманітні дитячі інтереси: ігрові, пізнавальні, соціальні;
- 3) збагачують коло уявлень про навколишній світ;
- 4) впливають на розвиток психічних процесів, на формування активної особистості;
- 5) виступають як засіб всебічного розвитку дитини, зокрема, її пізнавальних здібностей;

6) підвищують інтерес до навчання, розвивають уважність, забезпечують краще засвоєння навчального матеріалу;

7) не лише активізують розумову діяльність, а й розвивають трудові уміння та навички школярів.

8) застосовуються як метод і форма навчання молодших школярів.

9) певною мірою сприяють засвоєнню окремих знань та умінь;

10) забезпечують формування у дитини соціально прийнятих етичних норм поведінки та їх осмислення [3, 12].

Безперечно, гра дає можливість ефективніше засвоїти мовний матеріал і застосувати в практичній діяльності. І. Лапшина вважає, що орфографічні навички краще набувати граючи. «Діти сприймають насамперед ті об'єкти, які викликають безпосередній емоційний відгук, емоційне ставлення. Те, що є живим, яскравим, цікавим, діти засвоюють більш міцно. Тому орфографічний матеріал їм слід подавати у нетрадиційній, цікавій формі» [5, 14].

Наше дослідження підтверджує, що гра, поживляючи навчальний процес, виконує різні функції, але домінує мотиваційна й пізнавальна. Елементи зацікавлення, незвичайне, незвідане викликає в учнів багате своїми наслідками почуття подиву, живий інтерес до навчання, допомагає засвоїти будь-який матеріал, пізнати навколишній світ. Гра ставить учня в умови пошуку, викликає радість перемоги, а звідси – прагнення бути швидким, обачним, зібраним, винахідливим, уміти чітко виконувати завдання, працювати в команді, чесно і гідно дотримуватись правил гри.

Гра переслідує дві цілі: навчальну та ігрову. Важливо, щоб ігрове завдання збігалось з навчальною метою. У початкових класах можна запроваджувати ігри:

- на формування розумових операцій (аналіз, порівняння, класифікація, узагальнення);
- на розвиток зв'язного мовлення;
- на складання діалогу; ігри-інсценізації;
- ігри-конструювання, рольові ігри з елементами сюжету.

У навчальному процесі ця діяльність має форму ігрових ситуацій, ігрового прийому, ігрової вправи. Всі ці форми діяльності націлені на вирішення програмових завдань, засвоєння конкретного мовного матеріалу. Вони дають можливість полегшити процес одержання знань.

Суть дидактичної гри полягає в тому, що школярі розв'язують навчальні задачі, запропоновані в ігровій формі, і, таким чином, опановують принципи розумової діяльності, набувають умінь застосовувати знання в різних ситуаціях. У грі вчитель ненав'язливо розвиває інтелект дитини, викликає інтерес до навчання, створюючи «ситуацію успіху», впливає на хід і результати їхньої діяльності. Складовими елементами структури гри є: мотивація до гри, дидактичне

завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків. Але ігрова вправа може містити тільки інструктаж до виконання і аналіз кінцевого результату.

Упроваджуючи гру в хід уроку, треба дбати про те, щоб основне дидактичне завдання, що складає її зміст, відповідало навчальній меті уроку, було для дітей посилюючим, сприяло максимальній активізації розумової діяльності. Її застосовують на різних етапах уроку: при вивченні нового матеріалу, закріпленні знань та етапі перевірки знань, умінь, навичок. На уроках перевага віддається тим іграм, які передбачають участь більшості учнів класу, щоб вони мали змогу швидко відповідати, зосереджувати довільну увагу.

Під час проведення дидактичної гри слід дотримуватись таких вимог:

- ігрове завдання повинно за змістом збігатися з навчальним;
- мовний зміст гри має відповідати дидактичній меті уроку;
- зміст гри має бути посилюючим для кожної дитини;
- прості і чітко сформульовані правила гри;
- справедливий підсумок гри [1, 28 – 30].

Н. Кудикіна, Р. Михайленко визначили етапи роботи з інтелектуальними іграми [4].

1. В інтелектуальних іграх мотив полягає в змісті, а саме в інтелектуальних емоціях, тому особливому емоційному мікрокліматі, який спонукає інтелектуальні почуття – подив, сумнів, допитливість, упевненість у своїх силах тощо. Такий емоційний мікроклімат та ці інтелектуальні почуття О. Савченко вважає важливим мотиваційним компонентом формування прагнення до пошукової діяльності та розвитку пізнавальної самостійності молодших школярів [7].

2. Мета інтелектуальних ігор, хоч це й не усвідомлює той, хто грає, – розумове спостереження. Багато із різновидів цих ігор проходить так, що дитина нерідко грає наодинці сама з собою (ребуси, кросворди, шаради, анаграми, метаграми, загадки), товариш їй не потрібний. Це свідчить про те, що дитина доводить собі, а не комусь іншому, на що вона здатна, який вона має розум, і це її підтримує в подальшому розвитку. Але більше емоцій учні отримують тоді, коли грають з однолітками або старшими чи меншими дітьми – це створює можливість поділити свої емоції з іншими, ствердитись в їх очах.

3. Ігрові дії деяких інтелектуальних ігор мають ознаки зовнішньої символічної дії (дії з предметами, що є символом уявного предмету), але це не є характерним для всієї групи ігор, що розглядається.

Для здійснення ігрової дії більшості інтелектуальних ігор потрібні, по-перше, знання, а, по-друге, ті розумові операції, за допомогою яких тільки й можна прийти до розв'язання ігрової задачі. Їх дії зводяться до внутрішніх розумових операцій, мають суто інтелектуальний характер.

4. Результат інтелектуальних ігор полягає в емоціях задоволення від розумового зусилля, подолання труднощів інтелектуального характеру або незадоволення досягнутим. Специфіка мотивації, мети, ігрових дій та результату ігор дають підставу цілеспрямовано вживати їх в навчально-виховному процесі початкової школи з метою формування в учнів інтересу до розумової роботи, виявлення сформованості знань та умінь використання цих знань в неформальних умовах (за межами навчальних вправ, опитування, контрольних робіт тощо). За таких умов оцінювання знань учнів буде об'єктивнішим та в учителя буде можливість більш доцільно будувати стратегію й тактику педагогічного впливу на кожну дитину.

Інтелектуальні ігри, за дослідженнями Н. Кудикіної, можна використовувати у процесі вивчення будь-якої теми з української мови, як-от: «Мова і мовлення», «Текст», «Речення», «Слово. Значення слова», «Звуки і букви», «Будова слова», «Частини мови» та інші. Наприклад, до теми «Мова і мовлення»:

Завдання з криптограмою: запиши слова ввічливості.

25 – 23 – 4 – 25 – 14 – 5 – 15

9 – 36 – 18 – 27 – 35

спасибі

дякую

Аналіз науково-методичної літератури показав, що на сьогодні нема чітких підходів до визначення дидактичного статусу ігри. Вважаємо, що для пізнавальної діяльності молодших школярів гра є тим засобом, що допомагає комунікувати в різних мовленнєвих ситуаціях та засвоїти мовний матеріал. У процесі дослідження ми акцентували увагу на таких ігрових вправах:

– мовленнєвих.

1. Гра-вправа «Керуй своїм диханням».

Обладнання: олівці, ватні кульки.

Хід гри. Учень силою видихуваного повітря перекочує по столу ватну кульку, олівець. Можна трохи ускладнити цю вправу: зробити на столі з трьох олівців «ворота» і запропонувати дути на ватну кульку, пробуючи загнати її у ці «ворота». Ця гра спрямована на кожного учня.

2. Гра-вправа «Говори правильно».

Обладнання: звукові схеми.

Хід гри. Учитель вимовляє слово, учні відстукують його ритм, таким чином утворюючи мелодію слова, а потім речення. До окремих слів добирають звукові схеми. Перемагає той, хто правильно дібрав звукові моделі до слів.

3. Гра-вправа «Закінчи речення».

Обладнання: предметні малюнки.

Хід гри. Вчитель пропонує початок речення і предметні малюнки. Учні вибирають речення, доповнюють його предметними малюнками. Завершується робота складанням діалогу «Я вибрав цей малюнок, а ти ?». Переможця за кращий діалог обирають учні.

4. Гра «Підбери фразу».

Обладнання: малюнки різної тематики.

Хід гри. Вибрати малюнок і скласти до нього речення із трьох-п'ятих слів. Наприклад: «Ми побували на озері Синевір». Запропонувати учневі доповнити речення одним новим словом і промовити усю фразу повністю. Далі доповнити ще одним словом і знову сказати усю фразу цілком. Учнями обирається правильно побудоване речення.

Завершуються такі ігрові вправи складанням усних зв'язних висловлювань. Вони можуть бути у діалогічній чи монологічній формах.

– мовних.

1. Гра «Український віночок».

Обладнання: різнокольорові пелюстки із паперу, український вінок.

Хід гри. Учитель роздає учням різнокольорові пелюстки із словами – іменниками, що належать до чоловічого, жіночого, середнього родів. Школярі за завданням учителя, працюючи в групах, умовно сплітають «іменниковий віночок». Перемагає та група, яка швидше сплете віночок.

2. Гра «Підмет чи присудок?»

Обладнання: письмове приладдя, класна дошка.

Хід гри. На дошці записано речення з пропущеним підметом або присудком. Учасники гри переписують, вставляючи потрібні слова, спочатку речення, в яких були пропущені підмети, а потім – з пропущеними присудками. Гравцям, які першими і правильно виконали завдання за п'ять хвилин, дозволяється об'єднатися в групу і задати іншим учням запитання про головні і другорядні члени речення.

3. Гра «Покажи свої знання».

Обладнання: два набори карток з написаними на них буквами, які позначають приголосні звуки.

Хід гри. Учасники гри діляться на дві групи. Від кожної виходить один гравець. Представники груп починають добирати картки з буквами, що позначають дзвінки приголосні. Кожну картку вони показують усім гравцям. Якщо гравець помиляється – сідає на місце, замість нього виходить інший з групи. Так само добирають букви, що позначають глухі приголосні. Перемагає група, яка виконала завдання меншою кількістю учнів.

4. Гра «Знай свій рідний край».

Обладнання: письмове приладдя, словникові слова для довідок.

Хід гри. Дібрати і записати певну кількість (5 – 10) власних назв Закарпаття (прізвищ, імен, кличок тварин, назв міст, сіл, річок тощо). Переможцем вважається той, хто першим правильно виконає завдання.

– лексичних.

1. Гра «Листоноша приніс пошту»

Обладнання: листки-малюнки із зображенням репродукцій українських художників.

Хід гри. Учитель роздає учням, що працюють у групах, листки-малюнки. Діти по черзі «читають» їх, розповідають, що намальовано. Перемагає та група, в якій найкращий опис.

2. Гра «Знайди потрібне слово».

Обладнання: написані на листках слова.

Хід гри. Учневі пропонується слово – назва якої-небудь речі (наприклад: олівець) і низка слів-означень:

- синій, червоний, жовтий, білий;
- солодкий, кислий, гіркий, солоний;
- овальний, трикутний, довгий;
- шкідливий, корисний і т.д.

Учень повинен знайти серед слів потрібне, яке відповідає на питання: «Олівець який?» – жовтий, довгий і т.д.

3. Гра «Чарівна скриня».

Обладнання: чарівна скринька, виготовлена із картону.

Хід гри. В умовній скрині знаходяться слова різних лексичних груп, серед них і діалектизми. Учні, що об'єднані в групи, відчиняють скриньку, вибирають слово, пояснюють лексичне значення (при потребі із шкільним тлумачним словником), добирають синоніми, антоніми; виправляють діалектизми і складають речення. Перемагає група, яка перша і правильно виконала завдання.

4. Гра «Це моє, це українське».

Обладнання: на дошці карта України, картки із словами.

Хід гри. До визначених учителем слів – добрий, щирий, відданий, працюючий, шанобливий, мужній – учні в групах добирають синоніми та слова-іменники відповідно до тематики соціокультурної лінії Державного стандарту загальної початкової освіти галузі «Мови і літератури». Виконавши це завдання, складають речення про рідну Україну. Перемагає група, яка виконала безпомилково.

Безперечно, навчально-ігрова діяльність є домінантною в першому класі, так як мова йде про навчання шестирічних дітей. Успішне навчання читанню й письму вимагає від учителя системної роботи з розвитку фонематичного слуху.

У добукварний період навчання грамоти першокласники засвоюють голосні (ненаголошені, наголошені) й приголосні (тверді, м'які) звуки, у букварний – позначення їх буквами. Наше спостереження за навчальною діяльністю учнів показало, що засвоєння цих понять є для них досить складним явищем. Ураховуючи це, нами добиралися мовні ігри на удосконалення звуковимови, на розрізнення звуків і букв. Серед них:

1. Гра «Знайди потрібний звук».

Хід гри. Учитель читає рядки із поезії чи прозового твору, учні, знайшовши потрібний звук, відплескують у долоні. Наприклад, до звуку[в]:

В мові – воля героїв,
Вияв вільного духу,
Духу нації прояв,
Сила вільного руху (Д. Білоус).

Я живу на Закарпатті. Це мій рідний край. Славиться він швидкоплинними струмками, величними лісами. Але найбільше наше багатство – це працьовиті люди (Текст авторський).

2.Гра «Віднови текст за предметним малюнком».

Хід гри. Вчитель читає текст, замість окремих слів показує предметний малюнок. Наприклад, на відпрацювання вимови звуку [ф] пропонуємо текст.

Подрружили бджілка і (малюнок фіалки). Фіалка в полі дивилася на світ радісним фіолетовим оком. А (малюнок бджілки) жила у вулику. Багато разів на день прилітала (малюнок бджілки) до (малюнок фіалки) – брала пилок і нектар. Раділа (малюнок фіалки) своїй подрузі (В.Сухомлинський).

3.Гра «Звуконаслідування». Вчитель на основі речення працює над автоматизацією вимови твердих і м'яких звуків.

Хід гри. Уявіть, що одного осіннього дня пройшов дощ. Ви йдете до школи, під ногами хлюпає вода. Листя шу-шу, вода хлюп-хлюп, кішка няв-няв і т.д. Повторіть звуконаслідувальні слова за мною.

4.Гра «Вивчимо літери алфавіту»

Хід гри. Перший етап. Учні передають один одному паличку-естафету, один учень називає звук, а інший – букву. Якщо учень затримався, то він вибуває з гри і готується до другого етапу.

Другий етап. Учні об'єднуються в команди. Ведучий («лисичка») у руках тримає картки з написаними словами. Він звертається по черзі до учнів кожної команди. «Півник», до якого звернулася «лисичка», має правильно назвати всі букви слова, написаного на картці. Якщо «півник» помилився, то учень вибуває з гри. Виграє та команда, в якій залишиться більше «півників». Потім учні обмінюються ролями.

Примітка: закінчити гру необхідно веселою дитячою пісенькою.

У процесі проведення дидактичних ігор в першому класі, вчителю необхідно дотримуватися таких принципів:

- 1) урахування вікових і психологічних особливостей шестирічних дітей;
- 2) поєднання ігрової діяльності з навчальною;
- 3) дотримання емоційного стимулювання учнів до гри;
- 4) забезпечення ситуації успіху для кожного учня.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Результати дослідження показали, що застосування дидактичних ігор дає можливість:

- формувати мовну, мовленнєву компетентність;
- проводити системну роботу з розвитку мовлення молодших школярів;
- зосереджувати увагу на суттєвому в навчальному матеріалі;
- виявляти, констатувати наявність чи відсутність якостей, необхідних для певних видів діяльності – швидкості мислення, уважності, зібраності та інше;
- уміти працювати в групах, підтримувати один одного;
- створювати ситуації, при яких учень мусить творчо застосовувати набуті знання на практиці;
- забезпечувати самостійність прийняття розумових рішень.

Перспективу подальших досліджень вбачаємо у визначенні ролі інтерактивних методів у навчання рідної мови в початковій школі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрющенко Н. Органічне поєднання гри та навчання на уроках української мови в 1 класі спеціальної школи / Н. Андрющенко // Початкове навчання і виховання. – 2007. – №34. – С. 28 –30.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти // Початкова освіта. – №18. – 2011. – С.8–30.
3. Крутій В. А. Активізація навчальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор / В. А. Крутій. – Автореф. дис... канд. пед. н. – 13.00.09 – теорія навчання. Інститут педагогіки АПН України. – Київ, 2001. – 27с.
4. Кудикіна Н., Михайленко Р. Інтелектуальні ігри у навчанні молодших школярів (на матеріалі української мови) / Н. Кудикіна, Р. Михайленко. – К.: КМІУВ, 1999. – 48 с.
5. Лапшина І. Орфографічні навички набуваєм граючи / І. Лапшина // Учитель початкової школи. – 2014. – № 12. – С.12–15.
6. Про структуру 2016-2017 навчального року для учнів початкових класів загальноосвітніх навчальних закладів // Початкова школа. – 2016. – №8. – С.1-2.
7. Савченко О. Дидактика початкової школи / О. Савченко – В-цтво «Аброс», 1997. – 389 с.
8. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори. В 5-ти т. Т. 3. / В. Сухомлинський – К.: Радянська школа, 1977. – 670 с.
9. Навчальні програми для початкової школи [Електронний варіант] Режим доступу : <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/pochatkova-shkola.html>

REFERENCES

1. Andrushchenko N. (2007). Organic combination of play and learning the lessons of the Ukrainian language in the 1st form of a special school. Pochatkove navchannia i vykhovannia, (№ 34), S. 28 –30.
- 2.State standard of primary General education (2011). Pochatkova osvita, (№ 18), S. 8–30.
3. Krutii V. A. (2001). The Junior Pupils Activation of Educational Activity in the Process of Didactic Games Usage. Avtoref. dys... kand. ped. n. 13.00.09, teoriya navchannya. Kyiv, Ukraina, 27s.
4. Kudykina N., Mykhailenko R. (1999). Intellectual games in the primary school children (on the material of the Ukrainian language). Kyiv, Ukraina: KMIUV, 48 s.
5. Lapshyna I. (2014). Spelling skills acquired while playing. Uchyitel pochatkovoyi shkoly, (№ 12), S.12–15.

6. On the structure of the 2016-2017 school year for primary school pupils for general educational establishments (2016). Pochatkova shkola, (№ 8), S.1-2.
7. Savchenko O. (1997). Didactics of primary school. Kyiv, Ukraina: «Abros», 389 s.
8. Sukhomlynskyi V. (1977). I give my heart to children. Vybrani tvory. V 5-ty t. Kyiv, Ukraina: Radianska shkola, 670 s.
9. Curriculum for primary school [Elektronnyi variant] Rezhyim dostupu: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/pochatkova-shkola.html>

РЕЗЮМЕ

Хома О. Дидактическая игра как одно из средств познавательной деятельности учеников на уроках украинского языка в начальной школе.

В статье рассмотрена проблема применения дидактических игр на уроках украинского языка в начальной школе. Изменяются подходы к содержанию обучения родного языка, что приводит к применению нетрадиционных методов изучения. Проанализированы научные взгляды относительно использования дидактических игр в начальной школе, предложена их классификация. Определены отдельные виды игр в процессе изучения языковых тем. Акцентируется внимание на интеллектуальных играх, этапах проведения. Рассмотрены требования к проведению дидактических игр, их структуре. Доказана в процессе исследования эффективность применения речевых, языковых игр. Приведены примеры и рекомендации к проведению их на уроках родного языка.

Ключевые слова: дидактическая игра, структура игры, интеллектуальные игры, языковые и речевые игры.

SUMMARY

Khoma O. Didactic game as one of the way of cognitive activity of pupils at he lessons of the Ukrainian language in primary school.

The article considers The problem of use of didactic games at the Ukrainian language lessons in primary school has been considered in the article. The approaches to the content of mother tongue teaching has been changing, that incites the use of non-traditional methods of learning. The aim of this article is to elucidate the use of didactic games at the lessons of the Ukrainian language in primary school, the defining of their separate types.

The scientific views concerning the use of didactic games in elementary school have been analysed, their classification has been given. Their essence has been disclosed which lies in the fact that the schoolchildren solve learning tasks in the form of a game, and thus master the principles of mental activity acquiring skills to apply knowledge in different situations. The games can be used at different stages of the lesson: while learning new material, consolidation of knowledge at the stage of checking knowledge and skills. At the lesson the preference is given to those games that involve the participation of most of the children in the class, so they were able to answer quickly, to concentrate the voluntary attention. Introducing games in the course of the lesson it must be taken into consideration that the main didactic task, which is the content of the game should match the teaching objective of the lesson, be the manageable for the students, facilitate the intensification of mental activity. The separate kinds of games in the process of learning the language topics have been defined. The focuse has been made at the intellectual games, their stages. Reviewed The requirements for didactic games have been considered, their structure has been elucidated. The effectiveness of use of speech and language games have been proved. In order to enhance the vocabulary of primary school pupils some lexical game exercises have been proposed. The examples and recommendations for the didactic games in the classroom native language have been given.

The article makes the emphases on the specificity of the game in the first form. The successful teaching reading and writing requires the teacher's systematic work to develop phonemic hearing. In the preABC period of teaching literacy the first-form pupils learn vowels and consonants, in preABC period - marking their with letters. The learning of these concepts is the very complex phenomenon for them. Taking this into account, the language games aimed at improving sound pronunciation and distinguish between sounds and letters have been compiled by the author.

Key words: *didactic game, the structure of the game, intellectual games, speech and language games.*