

З. О. Коропецька
магістрантка 1 року навчання
педагогічного факультету,
кандидат філологічних наук, доцент
кафедри педагогіки початкової освіти
І. М. Гуменюк

ФОРМУВАННЯ ОРФОГРАФІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА ОСНОВІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ

Постановка проблеми. Проблема формування орфографічної компетентності молодших школярів на сьогоднішній день набула особливої актуальності, оскільки грамотність була й залишається показником освіченості й інтелігентності людини. Водночас поняття «грамотність» і «орфографічна компетентність» не є взаємозамінними. У широкому розумінні слово «грамотність» означає вільне володіння мовними засобами та вміння створювати висловлювання, у вузькому значенні – це орфографічна та пунктуаційна грамотність.

Орфографічна грамотність – це складник загальної мовної культури, що формується внаслідок свідомого засвоєння правописних правил і виконання певного комплексу тренувальних вправ, які забезпечують вироблення необхідних навичок та умінь [1, с. 271].

Вирішення проблеми формування орфографічної компетентності молодших школярів значною мірою залежить від тих форм і методів навчання, які застосовує вчитель початкових класів, їх інноваційності та інтерактивності. Одноманітність і шаблонність уроків знижують цікавість учнів до навчання, а в початковій школі необхідно розвинути в дітей інтерес до рідної мови, зробити процес засвоєння знань якомога цікавішим та захоплюючим. Тому використання дидактичних ігор є чудовим інструментом для навчання дітей молодшого шкільного віку. У цей період навчання гра – провідний вид діяльності, а використання гри – важливий аспект для успішного засвоєння знань учнями.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі використання гри у початковій школі приділяли значну увагу такі педагоги, як: Ян Амос Коменський, Костянтин Ушинський, Антон Макаренко, Лев Віготський, Василь Сухомлинський та інші. К. Ушинський вважав, що гра перевищує всі інші способи навчання силою інтересу та кількістю яскравих вражень. Л. Віготський розглядав гру як середовище для зародження пізнавальних здібностей дитини і назвав її «дев'ятим валом» навчання і виховання. В. Сухомлинський писав: «В грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості, без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань [2, с. 95].

Виклад основного матеріалу. Основи орфографічних знань учні засвоюють в початкових класах. У цей період вміння співвідносити графічний і фонетичний образи слова, а також позначення звуків відповідними буквами є основою орфографічної грамотності. У початковій школі учні засвоюють правила переносу слів, позначення звуків буквами, правила вживання м'якого знака, написання слів з ненаголошеними «е», «и», правопис великої літери на початку речення і у власних іменах, позначення дзвінких і глухих приголосних; розпізнають орфограми.

Здобувачі початкової освіти мають засвоїти орфографічні та пунктуаційні правила і користуватися ними у процесі письма. Засвоєння списку слів, написання яких школярі мають запам'ятати, є невід'ємною частиною роботи з орфографії у початковій школі.

Ефективне формування орфографічних навичок відбувається за умови розвитку усного мовлення, уваги, активності у засвоєнні знань, самостійності, систематичності

виконання вправ, повторення вивченого матеріалу, контролю і перевірки рівня сформованості орфографічної навички, роботи над помилками.

Дидактична гра допомагає вчителю подати інформацію для вивчення у цікавій формі, а учням – з легкістю та цікавістю сприймати новий матеріал, або закріплювати раніше вивчений. Під час гри у дітей виникає бажання фантазувати, вони виявляють свою творчість. У грі відбувається активна взаємодія вчителя з учнями та учнів між собою. Найголовнішою ознакою дидактичної гри є її педагогічна спрямованість.

Метою дидактичної гри є формування в учнів навички поєднання теоретичних знань з практичною діяльністю, що складає основу компетентності. Успішне оволодіння знаннями, уміннями та навичками зможе відбутися лише тоді, коли учень сам виявляє інтерес до навчання.

Важливим є заохочення учнів до дидактичної гри. У процесі підготовки до її проведення вчителю слід добирати такі матеріали, які є актуальними та цікавими для учнів певної вікової категорії. Обов'язковим аспектом дидактичної гри є поєднання двох елементів – пізнавального та ігрового. Діяльність учнів під час ігрової ситуації спрямовується на досягнення раніше поставленої мети. Основою ігрової ситуації є ігровий задум, який і спонукає учнів до участі у грі. Особиста зацікавленість в учнів також виникає через ігровий задум. Як відомо, інтерес спрямовує учнів до активної діяльності у процесі гри. Систематичне використання дидактичних ігор значно підвищує ефективність навчання.

Для того, щоб ігрова діяльність на уроці була результативною, необхідно забезпечити виконання певних вимог: перевірка готовності учнів до гри (усвідомлення учнями правил гри, послідовності дій, мети), забезпечення дидактичним матеріалом, контроль та своєчасне спрямування у ході гри з боку вчителя, аналіз та підбиття підсумків гри.

Дидактичні ігри спрямовані на засвоєння правил орфографії та алгоритмів їх застосування, способів перевірки орфограм, розвиток орфографічної пильності.

Окрім того, що дидактичні ігри вирішують певні дидактичні завдання, вони сприяють розвитку спостережливості, мислення, пам'яті, уваги. Діти вчать мислити самостійно та виявляти ініціативу. Гра пробуджує в учнів бажання перемогти, ставить в умови пошуку, отже, розвиває швидкість, спритність, вміння чітко виконувати завдання та дотримуватись правил гри.

Цінність дидактичних ігор також полягає у тому, що вони знімають можливі напругу та страх, створюючи позитивну емоційну атмосферу на уроці. Гра є незамінним інструментом у процесі навчання школярів на уроках української мови, за допомогою якого цей предмет стає більш цікавим та «живим».

Є безліч дидактичних ігор, які доцільно використовувати для формування орфографічної компетентності молодших школярів. Наприклад, гра «Заховане слово» формує навички поєднання літер у слові, а отже, сприяє запам'ятовуванню його правильного написання.

1. Заховане слово. Цю гру можна використовувати для формування в учнів навички поєднання літер у слові.

Вчитель пише великими буквами слова на аркуші паперу, не показуючи його учням. Після цього розрізає на букви. Потім вчитель показує ці літери та розсипає їх на столі. Перемагає той, хто перший відгадає та правильно запише слово. Переможець придумує нове слово, говорить його вчителю або самостійно записує і розрізає його на букви. Дія повторюється.

2. Знайди друга. Використання цієї гри формує в учнів навички словотворення.

Для проведення цієї гри потрібно підібрати складні іменники, які можна поділити на дві частини. Кожен з цих іменників має бути самостійним словом. Частини слів слід написати на аркушах паперу та роздати всім учасникам гри. Кожен повинен знайти того учасника, у якого написана друга частина слова. Перемогу здобуває та пара, яка зробить це завдання швидше за всіх.

3. Цікаве слово. Застосування гри з навчальною метою допомагає формувати в дітей навички осмислення літери у слові.

У ході гри учням роздаються карточки, на яких потрібно написати якомога більше слів, де вказана літера стоїть у відповідному місці. До прикладу, потрібно записати якомога більше слів, у яких чергова літера «а», тобто вона є першою літерою у слові.

4. Загублена літера. Гра дає можливість учням у цікавій формі попрактикуватися у написанні орфограм.

Для проведення гри учні діляться на дві команди. Дошка також поділена на дві частини. Для кожної команди на дошці записані слова, в кожному з яких одна літера пропущена. Представники обох команд виходять по черзі до дошки, вставляють пропущену букву і зачитують слово, яке утворилося.

5. Знайди картинку. Гра допомагає перевірити засвоєння правил орфографії на основі вивчення лексичного матеріалу.

Учасники гри отримують по картинці з малюнками, на яких зображені квіти, тварини або інші предмети. Представники кожної з команд виходять до дошки, яка поділена на дві частини. Діти записують ті слова, які відповідають намальованим предметам. Після того, як учень написав слово, він має зачитати його і показати всім учасникам свій малюнок. Перемогу отримує та команда, учасники якої з меншою кількістю помилок та за короткий час запишуть всі слова.

6. Чарівний квадрат. Гра навчає дітей уникати помилок на пропуск літер.

Кожен учень отримує квадрат зі стороною 5 см, який має знаходитись у зошиті учня. Вчитель пояснює, що квадрат набуває «чарівної сили», якщо правильно ним користуватися. Спочатку квадрат потрібно накласти на перше слово у реченні. Потім рухати вправо, поступово відкриваючи наступні склади. Таким чином легко можна виявити пропуск літери. Під час цієї гри учні намагаються контролювати себе та бути уважними.

Висновки. Отже, розвиток орфографічної грамотності у період молодшого шкільного віку є необхідною умовою для формування всебічно розвиненої та компетентної мовної особистості. Для того, щоб досягти цієї мети, вчитель обов'язково має звертати увагу на психологічні передумови правописної грамотності здобувачів початкової освіти, особливості їхніх мовленнєвих здібностей, використовувати новітні методики.

Формування орфографічної компетентності значною мірою залежить від доцільності використання та добору різноманітних методів, а також від активізації навчального процесу. Саме тому чільне місце у процесі формування орфографічної компетентності молодших школярів посідає застосування дидактичної гри. Це ефективний спосіб подання, поглиблення, закріплення навчального матеріалу. У процесі гри учні сприймають матеріал у цікавій для них формі, активізують мислення та увагу, розвивають критичне мислення та активно взаємодіють між собою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Хома О. М. Формування орфографічних умінь на уроках української мови в початковій школі. *Освітологічний дискус.* 2015. № 3. С. 270–279.
2. Сухомлинський В. О. Вибрані твори. Т. 3: Серце віддаю дітям. К.: Радянська школа, 1977. 236 с.