**Стаття «Активізація пізнавальної діяльності учнів**

**на уроках в початковій школі»**

*“Учень – це не посудина, яку потрібно наповнити,*

*а факел, який треба запалити”  
К.Ушинський*

Сьогоднi нi у кого не виникає сумнiвів у необхiдності використовування iнтерактивних форми i методiв навчання. Завдяки ним вчитель має змогу викладати матерiал в доступнiй, цiкавій, яскравiй i образнiй формi, що сприяє розвитку творчостi, кращому засвоєнню знань, викликає iнтерес до пiзнання, формує комунiкативну, особистiсну, соцiальну, iнтелектуальну компетенцiї.

*Перший клас*. Процес пізнання у молодших школярів в основному нестійкий, епізодичний. Як організувати роботу, навчити дітей вчитися, бути уважним на уроках, мати інтерес до навчання? На допомогу вчителю приходить використання **методу «Навчальна гра»**, який сприяє рішенню основних учбових задач – розвитку уваги, пам’яті. Завдяки ігровим формам вдається залучити навіть пасивних учнів до систематичної розумової праці. Слід пам’ятати, що гра на уроці – це навчання і виховання одночасно.

*Уроки читання*. Одні діти прийшли до школи вміючи читати, а інші тільки роблять перші кроки. Уявляєте як нудно дітям слідкувати, коли читають інші. Пропоную класу гру. Щоб вона не набридала, через певний час вношу деякі зміни, ускладнюючи завдання.

На першому етапі ставлю мету навчити слухати, розвивати увагу. Клас об’єднується в одну команду. Починаю повільно читати, діти стежать. Раптово роблю зупинку, даю завдання прочитати останнє слово. Таким чином можна створити ситуацію успіху для дитини: якщо слово прочитане – бал дітям, а якщо ні – вчителеві. І не важливо, що де хто тільки вдає, що читає – просто був уважним і повторив почуте. Адже головна мета досягнута. До того ж клас стає одним цілим: радіє, коли отримує бал і засмучується, коли немає правильної відповіді. Вчитель керує процесом: рахунок балів прогнозований, тому що завжди можна побачити кого потрібно запитати - хто був уважний і кого потрібно підтримати, а кому дати зрозуміти, що необхідно стежити (інакше підведеш клас). Рахунок ведеться до 10 балів.

І тут доцільно згадати склад числа, порівняти бали, визначити у кого «на скільки більше». Вчителю немає необхідності читати «нотації», закликати «стежити». Дуже швидко ви побачите, що діти чекають цих уроків і почуєте: «А ми будемо сьогодні на уроці грати?». Це вже ваш успіх.

Переходжу до другого етапу і змінюю умови гри: після раптової зупинки, діти повинні прочитати наступне слово. Робота стає груповою – змагаються три команди. Мета - навчити дітей не боятися тексту, працювати в одному темпі, перевірити читацькі вміння.

Як урізноманітнити роботу на уроці, працюючи над стовпиками слів? Читати «ланцюжком» чи всім класом? Знов пропоную гру «Рух на дорозі». Ставлю мету – закріплювати оволодінням буквеними позначками, відпрацьовувати поєднання букв у склади та поєднання складів у слова. Завдання гри: передрукувати слова у зошит. А тепер саме цікаве:

* червоним олівцем зафарбовуємо перший склад (якщо до першого складу входить один голосний, то зафарбувати два перші склади);
* зеленим зафарбовуємо закінчення слів за таким принципом, що й початок;
* жовтим – середину слова.

На цьому етапі вже зроблено чимало: через письмовий текст поєднали букви у склади, тим самим прискорюючи процес упізнання складів і слів.

Слова, у яких не менше ніж три склади, стали схожі на світлофор. Можна рухатись! Клас поділяється на три групи.

* Команда «Рух заборонено!» - читають «червоний» склад діти першої групи.
* Команда «Увага!» - читають «жовтий» склад діти другої групи.
* Команда «Поїхали!» - читають «зелений» склад діти третьої групи.

Ритмотемп можна змінювати, постійно прискорюючи швидкість.

При цьому доцільно згадати, як переносяться слова з рядка в рядок.

На етапі автоматизації процесу формування навичок читання пропоную дітям гру «Диктор телебачення». Для цього буде потрібен телевізійний екран, зроблений з картону. Учень сідає за стіл з телевізійним екраном, бере підручник. Лунає команда: «Увага! Мотор!». Диктор починає читати, а головне - чітко вимовляти слова. Гру закінчуємо тим, що учні оцінюють роботу «диктора», висловлюють йому побажання і обирають кращого. Це виховує повагу до інших, діти вчаться надавати оцінку, висловити з цього приводу свою думку.

Для того, щоб надати можливість кожній дитині реалізувати індивідуальні творчі задуми, використовую **метод проектів**.

Проект «Радимо прочитати».

Характеристика проекту: дослідницько-інформаційний, творчий. Відпрацьовуємо шість етапів проекту.

1.Проблема: скласти каталог цікавих книг.

2.Планування: учні підбирають книжки за інтересами.

3. Пошук інформації: опрацьовують зібрану літературу.

4.Продукт: намалювати ілюстрацію до книги та записати лучну цитату.

5.Презентація проекту. Діти перевтілюються в рекламних агентів з видавництва. Їх завдання- зацікавити своєю книгою настільки, щоб у інших виникло бажання прочитати.

6.Портфоліо проекту - «Каталог цікавих книг»

Коли діти спробували свої сили і слово «проект» вже нікого не лякає, змінюю завдання. Ставлю мету – поставити кожну дитину в позицiю активного учасника, створити обстановку загальної захопленостi i творчостi, вчити працювати в командi, а це все веде до згуртованостi класу, розвиває комунiкативні навички. Кожен учень виступає одночасно органiзатором, виконавцем i експертом дiяльності, таким чином бере на себе відповідальність за вироблену дію. А вчитель стає активним помічником, його головна функція – організація і стимулювання навчального процесу.

Мета проекту: сприяти підвищенню зацікавленості дітей читанням.

Практична мета проекту: власноруч зробити ілюстровану книгу. Алгоритм дій:

* діти мають прочитати одну і ту саму книгу;
* намалювати ілюстрацію;
* підібрати цитату до малюнка;
* оформити книгу (визначити послідовність сторінок, розміщуючи події по малюнках);
* захистити проект, запросивши в гості паралельний клас;
* аналіз виконаної роботи, оцінка своєї участі в роботі.

*Уроки математики*. Досвід показує, що фронтальні методи роботи лише створює імітацію активності. Під час усного рахунку пропоную класу гру «Квадратики - братики». Ставлю мету: перший етап – рахунок в межах 10,

На дошці розміщую будинок, в якому п’ять поверхів, по дві квартири на кожному. У квартирах мешкають Квадратики – братики. Таким чином, у нас десять мешканців, у кожного Квадратика є власне i’мя - Один, Два, Три….. Починаємо гру. Спочатку моделюю життєві ситуації, які відбуваються з Квадратиками – братиками, а в подальшому це будуть робити діти. Історії можуть бути пов’язані з курсом «Основи здоров’я”. Фантазуйте! Квадратики– братики то ховаються, то з’являються, то тікають, а можливо хворіють. Коли діти почнуть розв'язувати питання без підрахунку Квадратиків – це і буде досягненням. Таким чином, формується зоровий образ числа, заснований на кількості однотипних предметів і доведеним до автоматизму. Поки дитина рахує «на пальцях», механізм пам’яті не задієно, в пам’яті не відкладаються результати додавання і віднімання цілими числовими групами.

Коли залишається парне число Квадратиків, доцільно задати питання: «Як поділити Квадратики порівну?». Навчальних питань можна поставити безліч:

* Чому Квадратиків називають братиками?
* Скільки пар?
* Скільки стало? Доведіть свою думку.
* Яку дію виконали?
* Як називаються компоненти дії?
* На скільки більше або менше стало? Доведи.

Також доцільно згадати з чого складається задача.

Дітям подобається ця гра, вони активно фантазують ситуації, знаходять відповіді на запитання.

Закінчуємо гру тим, що записую на «Дошку пошани» імена учнів, які розв’язали найбільше питань. Раджу вчителям таку форму оцінювання і мотивації. І ви побачити, що потрапити на «Дошку пошани» - це особлива гордість для дитини.

Саме такі форми роботи дають змогу відійти від авторитарних методів навчання та передбачають обґрунтоване поєднання різноманітних методів з вимогами сучасної системи освіти.