

Шерстюк Анна Олександрівна
*студентка 4 курсу, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Науковий керівник:
Максимчук Наталія Станіславівна,
*викладач кафедри теорії та методик початкової освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Ігрова діяльність є природною для дітей молодшого шкільного віку, тому вона виступає ефективним засобом навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти. Використання ігор та ігрових ситуацій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» дозволяє створити позитивну атмосферу, розвивати пізнавальну активність та формувати корисні звички, що сприяють формуванню здорового способу життя.

Проблему використання ігрових технологій в освітньому процесі у своїх роботах розглядали Ш. Амонашвілі, Л. Артемова, А. Богуш, Н. Бібик, Л. Божович, Л. Варзацька, М. Вашуленко, Я. Коменський, Я. Корчак, А. Макаренко, М. Монтессорі, М. Пентилюк, Л. Падалка, О. Пометун, Ж. Ж. Руссо, О. Савченко, В. Сухомлинський, К. Ушинський, Ф. Фребель, А. Яцковець та ін.

В «Українському педагогічному словнику» за редакцією С. Гончаренка, гра трактується як «форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [1].

Систематичне використання ігрових технологій на уроках в початковій школі виховує в учнів такі якості як наполегливість, прагнення до пізнання, самостійність та ініціативність. Гра сприяє створенню позитивного психологічного клімату в класі, що підвищує рівень розвитку здоров'язбережувальної компетенції молодших школярів.

О. Савченко наголошує, що «використання ігор у навчальному процесі доцільне не лише в роботі з шестирічними першокласниками, а й протягом усього періоду навчання в школі першого ступеня. Це зумовлено тим, що використання ігор у навчанні робить недоречною авторитарну позицію вчителя в спілкуванні з дітьми. Адже, щоб зацікавити дітей майбутньою діяльністю, внести у навчання ситуації несподіванки, вільного вибору, яскраві позитивні емоції, педагогу також потрібно стати учасником гри. Особливо важливе поєднання гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли складний

перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну» [2, с. 216].

Р. Мельникова та К. Ангеловська вказують, що «гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність учнів, дає змогу зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, що формує могутній стимул до оволодіння мовою, а отже, й підвищує успішність навчання. Саме гра, як активна форма пізнавальної діяльності, сприяє реалізації діяльнісного підходу – одного з основних принципів активного навчання, адже в ігровій формі поєднуються різноманітні інтерактивні форми й методи навчання» [3].

Особливого значення набуває використання ігрових технологій під час навчання гуманітарних дисциплін учнів закладів загальної середньої освіти, оскільки «гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;
- легше долає труднощі, психологічні бар'єри;
- мотиваційна за своєю природою (вимагає від учня ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- уможливорює розвиток одночасно кількох компетентностей;
- продукує переважно колективну, групову чи парну форми роботи;
- має кінцевий результат (учасник отримує приз – матеріальний, моральний (грамота, заохочення тощо), психологічний (самоствердження, підвищення самооцінки)» [4, с. 67].

Дослідники здійснили класифікацію дитячих ігор на такі групи:

- за метою і формою: навчальні, розважальні, рухомі, ігри-забави, ігри-заняття, музично-дидактичні, хороводні, народні, етнографічні;
- за змістом: сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри за літературними сюжетами, режисерські, словесні, театралізовані, спортивні, дидактичні;
- за матеріалом: ігри на наочній основі (з предметами, іграшками, картинками, музичним інструментом, лото, доміно, настільно-друковані тощо), словесні, вербальні;
- за способом організації: колективні, групові, індивідуальні, парні, ініціативні, самостійні, стимульовані, творчі;
- за структурою ігрової діяльності: ігри за правилами: дидактичні, інтелектуальні, рухомі, спортивні, хороводні та інші; творчі ігри: рольові, сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри-інсценізації, ігри-фантазування, конструкторські ігри).

Вчена О. Савченко зауважила, що «ігри варто використовувати систематично, при цьому обмірковуючи доцільність та ефективність використання на певному етапі уроку. З огляду на це вона виділила оптимальні способи використання ігрової діяльності в системі уроків:

- весь урок будується як сюжетно-рольова гра (наприклад, деякі уроки навчання грамоти, що мають на меті ознайомити дітей з новими звуком і літерою; уроки-мандрівки; уроки ознайомлення з навколишнім, розвитку мовлення тощо);

- під час уроку як його структурний елемент;
- під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання, елементів змагальності тощо)» [2, с.194].

Ігри та ігрові завдання є ефективними засобами формування здоров'язбережувальної компетентності молодших школярів, адже:

- створюють на уроках позитивну атмосферу, що мотивує учнів початкових класів до навчання;
- надають можливість учням практикувати вміння і навички в реальних ситуаціях здоров'язбережувального спрямування;
- розвивають навички спілкування, співпраці, командної роботи;
- допомагають зняти психологічну напругу, що сприяє кращому сприйняттю інформації зі здоров'язбережувальної освітньої галузі.

Ігрові технології – це ефективний метод навчання здоров'язбережувальної освітньої галузі, який робить процес оволодіння знаннями цікавим та захопливим. Ігрова діяльність допомагає дітям легко засвоювати нові поняття, а також розвивають їхню творчість, уяву та впевненість у власних силах.

На нашу думку, ігрові технології допомагають ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань, оскільки в процесі навчально-ігрової діяльності розвивається здоров'язбережувальна компетентність, підвищується інтерес до здоров'я та здорового способу життя, створюються умови для саморозвитку учнів та формування активної, самостійної та свідомої особистості.

Отже, ігри та ігрові ситуації здоров'язбережувального спрямування є важливими засобами навчання, які сприяють розвитку пізнавальної активності, творчого мислення, комунікативних навичок та формуванню здоров'язбережувальної компетентності у молодших школярів. Ігрові технології особливо ефективні на уроках у початковій школі, де навчальний процес має бути цікавим, доступним і мотивуючим.

Таким чином, використання спеціально розроблених ігор та ігрових вправ на уроках у початковій школі сприяє формуванню в учнів здоров'язбережувальної компетентності, розвитку правильних гігієнічних звичок, усвідомленню важливості фізичної активності та здорового способу життя.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний енциклопедичний словник. Рівне: Волинські обереги, 2011. 552 с.
2. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. К.: «Генеза», 1999. 368 с.
3. Мельникова Р., Ангеловська К. Застосування елементів ігрової технології на уроках української мови та літератури. URL : <https://journals.tnpu.ternopil.ua/index.php/sm/article/view/969/858> (дата звернення: 28.01. 2024).
4. Федоренко В. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків : Основа, 2007. 432 с.