

Цьока М. М., ст. магістратури педагогічного факультету; науковий керівник – Мельничук Л. Б., к.пед.н., доцент (Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука, м. Рівне)

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

***Анотація.** У статті розкрито теоретико-методичні засади використання ігрових технологій як засобу формування пізнавального інтересу молодших школярів у процесі вивчення мистецької освітньої галузі. Окреслено зміст і завдання дисциплін, що реалізують освітню галузь «Мистецтво» у початковій школі. Охарактеризовано сутність змістової лінії «Художньо-творча діяльність». Обґрунтовано значення терміну «пізнавальний інтерес», виокремлено його складові. Охарактеризовано сутність ігрових педагогічних технологій як засобу стимулювання пізнавального інтересу молодших школярів, представлено і схарактеризовано класифікацію ігор образотворчого змісту. Представлено методичні рекомендації щодо організації ігрової діяльності молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва. Наведено приклади ігрових технологій. Доведено ефективність ігрових технологій як засобу формування пізнавальних інтересів молодших школярів.*
***Ключові слова:** молодші школярі, мистецька освітня галузь, образотворче мистецтво, пізнавальний інтерес, ігрові технології.*

***Abstract.** The article reveals the theoretical and methodological foundations of the use of gaming technology as a means of forming the cognitive interest of younger students in the process of studying art education. The content and objectives of the disciplines that implement the educational field «Art» in elementary school are determined. The essence of the content line «Artistic and creative activity» is characterized. The meaning of the term «cognitive interest» is substantiated, its components are highlighted. The essence of gaming pedagogical technologies is described as a means of stimulating the cognitive interest of younger schoolchildren, and the classification of games of visual content is presented and characterized. The methodological recommendations on the organization of the game activities of younger students in the art classes are presented. Examples of gaming technology are provided. The effectiveness of gaming technologies as a means of forming the cognitive interests of younger students has been proved.*

***Keywords:** elementary school students, art educational industry, visual arts, cognitive interest, gaming technology.*

Одним з головних завдань сучасної школи є створення такої системи навчання і виховання, яка б забезпечувала освітні потреби кожного учня відповідно до його нахилів, інтересів, можливостей, де пріоритетним буде виховання загальнолюдських цінностей особистості (доброті, милосердя, толерантності та ін.), стимулювання її внутрішніх сил до саморозвитку і самовиховання.

Нині в Україні розпочинається упровадження оновленого змісту освіти, який заснований на формуванні компетентностей, потрібних для успішної самореалізації в суспільстві [1]. У змісті дисциплін, що реалізують освітню галузь «Мистецтво» у початковій школі, провідна роль належить активній художній діяльності і творчому самовираженню учнів у сфері мистецтва. Основними завданнями у початковій школі є пробудження в учнів інтересу до мистецтва, залучення до художньо-творчої діяльності в музичному, образотворчому, хореографічному, театральному видах мистецтва [2].

Інтерес є ефективним засобом успішного навчання, необхідною умовою досягнення позитивних наслідків. Лише тоді, коли дитина зацікавиться навчальним матеріалом, у неї виникне бажання дізнатися про нього більше. Ефективне навчання неможливе без пошуків шляхів активізації пізнавального інтересу учнів, адже діти повинні не тільки засвоїти певну суму знань, а й навчитися спостерігати, порівнювати, виявляти взаємозв'язок між поняттями, міркувати. А добитися цього можна лише засобами, що активізують пізнавальну діяльність. До них належать: дидактичні ігри, ігрові ситуації, цікавинки, завдання творчого характеру, нестандартні завдання.

Розвитку пізнавального інтересу у початкових класах має приділятися особлива увага ще й тому, що саме в цих класах формуються основні інтелектуальні вміння.

Дослідження проблеми розвитку пізнавального інтересу засобами дидактичних ігор знайшло відображення у наукових працях учених-методистів О. Абакумова, М. Біляєва, Б. Бархіна, О. Баринової, А. Добромислова, М. Іваницької, О. Ладиженської Р. Львова, Я. Мельничайка, А. Пашковської, І. Пентилюк, В. Петрова, С. Рождественського, О. Рибникової, М. Симоненкової, Б. Федоренко та ін.

Метою статті є теоретико-методичне обґрунтування ігрових технологій як засобу формування пізнавального інтересу молодших школярів у процесі вивчення мистецької освітньої галузі.

Мистецька освітня галузь у початковій школі є однією з ланок неперервної мистецької освіти, що логічно продовжує дошкільну освіту, створює базу для успішного опанування учнями художніх компетенцій основної школи.

Метою навчання мистецтва у школі є всебічний художньо-естетичний розвиток особистості дитини, освоєння нею культурних цінностей у процесі пізнання мистецтва; плекання пошани до вітчизняної та зарубіжної мистецької спадщини; формування ключових, мистецьких предметних та міжпред-

метних компетентностей, необхідних для художньо-творчого самовираження в особистому та суспільному житті [3].

У процесі вивчення мистецької освітньої галузі можна створити таке культурне середовище – сукупність матеріальних і духовних факторів та засобів, яке сприятиме розв’язанню освітніх завдань, спрямованих на інтелектуальний, художній і творчо-практичний розвиток кожного учня.

Зокрема, змістова лінія «Художньо-творча діяльність» націлює на розвиток креативності та мистецьких здібностей учнів через практичне освоєння основ художньої мови різних видів мистецтва та способів художньо-творчого самовираження. Ця змістова лінія реалізується через формування в учнів умінь застосовувати різні виразні засоби творення художніх образів, імпровізування та естетичного перетворення довкілля [3].

Поняття «пізнавальний інтерес» трактується в значенні інтересу до опанування будь-якою новою інформацією, у тому числі – до навчання. Сутність пізнавального інтересу розкривається в його спрямованості на процес пізнання. Як і всі педагогічні явища, пізнавальний інтерес характеризується складністю та багатозначністю. Він може бути:

- як мета виховання;
- як засіб формування особистості;
- як умова ефективного навчального та виховного процесів;
- як мотивація навчання;
- як елемент структури особистості [4, с. 123].

Засобом стимулювання пізнавального інтересу є ігрові технології. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра характеризується суттєвими ознаками: чітко поставленою метою навчання і відповідними їй педагогічними результатами, які характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Сучасна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор (за Кудикиною Н.В.):

1. *Творчі ігри*. До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування);

2. *Ігри за правилами*. Цю групу утворюють рухливі (великої, середньої, малої рухливості: сюжетні, ігри з предметами: з переважанням основного руху: бігу, стрибків тощо; ігри-естафети) та дидактичні ігри (словесні, з іграшками, настільно-друковані);

3. *Народні ігри* (забави, рухливі, дидактичні, обрядові) [5].

На уроках з мистецьких дисциплін можуть бути представлені всі наведені види ігор. Проте найдоцільнішими, безумовно, будуть ті, що безпосередньо впливають із завдань художнього розвитку школярів.

Ігрові художньо-педагогічні технології спрямовані на розвиток сприймання учнями навколишнього світу, переживання образів і відображення їх у власній діяльності образотворення. Крім цього, у процесі опрацювання технологій з молодшими школярами педагог розкриває виразну сутність засобів мови образотворчого мистецтва, стимулює виявлення індивідуальних особливостей використання їх у розкритті виразності художнього образу, сприяє розвитку авторського стилю.

Використання ігор у образотворчій діяльності зумовлене різними зв'язками між грою і художньою творчістю. Гра передує творчості, сприяє їй. На уроках образотворчого мистецтва слід використовувати ігри, що розвивають уяву, інтелект, творчу активність, пам'ять і мову, нестандартне мислення. До таких ігор належать: творчі, художньо-дидактичні, предметні, конструктивні, ігри-подорожі, ігри-асоціації та ін.

Знання педагогом особливостей ігрових методів і прийомів навчання, розуміння ігрового досвіду дітей, вміння чітко і правильно ставити завдання – основна умова здійснення встановлених цілей у успішно проведеної роботи. Педагогу важливо опанувати ігровою імпровізацією, що може привести до нестандартного процесу створення творчої роботи. Роль педагога в навчальних іграх може бути різноманітною. Він може діяти разом з учнями як гравець, може бути спостерігачем, вболівальником, ведучим, суддею, експертом або консультантом. Ігрова технологія в організації освітнього процесу дозволяє краще розкритися учневі, зняти напругу і проявити свої творчі здібності, адже він діє в звичній для нього обстановці [6, с. 18]

Саме з гри слід починати вивчення нової теми або закріплення вже отриманих знань, умінь і навичок. Ігри – заняття рекомендується проводити у формі змагань між командами. Обов'язковою умовою гри є підведення підсумків. Викладання образотворчого мистецтва неможливе без використання на уроці різного роду ігрових ситуацій і вправ, за допомогою яких вчитель розвиває у школярів конкретні вміння і навички.

Для підтримки продуктивної працездатності учнів упродовж уроку слід включати в їхню діяльність різноманітні пізнавальні ситуації, ігри-заняття, оскільки засвоєння навчального матеріалу полегшується, якщо при цьому задіяні різні аналізатори. Застосування упродовж уроку всіх видів діяльності сприяє більш раціональному використанню навчального часу, підвищенню працездатності учнів, а також забезпеченню безперервного засвоєння нового і закріплення пройденого навчального матеріалу [7].

Ігрові моменти, які використовуються на уроках, викликають в учнів особливий інтерес до пізнання цього предмета, що позитивно позначається на їх образотворчій діяльності та ставленні до занять. Ігрові технології найкраще використовувати на тих уроках, де осмислення матеріалу викликає труднощі. Наведемо приклади використання ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва.

Гра «Допоможи Федорі». Мета: навчити учнів впізнавати і створювати зображення предметів за окремими деталями, творчо розвивати задум однолітка. Виховувати бажання допомагати тому, хто цього потребує. Ігрове завдання. Допомогти Федорі. Правила гри. За окремими деталями відновити предмети. Разом створювати потрібні предмети. Матеріал: картки із зображенням деталей посуду, меблів, продуктів харчування тощо: олівці, фарби, фломастери; чисті картки. Зміст гри. Разом з учнями потрібно згадати сюжет знайомої їм казки К. Чуковського «Федорине горе», прочитати уривки з неї, потрібно намагатися в учнів викликати співчуття до Федори, побажати їй стати охайною, від її імені попросити повернути їй загублені речі. З набору карток, які лежать на столі, учні беруть по одній і домальовують почате на ній зображення. Потім вони групуються по схожості зображених предметів за їх призначенням (наприклад, посуд, меблі і т. д.) і пропонують їх Федорі. Вона дякує дітям. Можна прочитати відповідні тези з казки К. Чуковського.

Варіант 2. У дітей чисті картки. Кожний задумує будь-який предмет, але малює тільки деталь і передає початий малюнок сусіду. Відгадавши задум товариша, той завершує малюнок. Так з'являються втікачі Федори, а також нові, придумані дітьми. У проведенні гри потрібно покладатися на дитячу фантазію. Використовувати вірші, загадки про предмети побуту, посуд.

Гра «Кумедний художник». Матеріал: картки з відсутніми або невідповідними деталями (можна використати старі листівки, заклеїти одну з деталей або додати деталь від іншої листівки). Зміст гри. У цю гру можна грати парами або влаштувати змагання з декількома дітьми. Учитель показує учням картинки і пояснює, що художник намалював картини та влаштував виставку: «На виставку прийшло багато дітей. Але коли вони побачили його малюнки, то почали сміятися, а потім сказали, що на кожній картині є помилка. А тепер уважно подивіться і скажіть, яких помилок припустився художник та як потрібно було намалювати правильно». Завдання учнів – за певний час переглянути всі картинки та назвати всі помилки художника. За кожну правильну відповідь – фішка. Перемагає той, у кого виявиться більше фішок.

Гра «Одягни ялинку». Мета: Закріплювати знання учнів про теплі та холодні кольори. Обладнання: Вирізані постаті лисиці та зайця (на дошці), 2 ялинки – тепло-зелена та холодно-зелена, іграшки теплих та холодних відтінків. Зміст гри: 2 команди – «лисички» та «зайчика». Сварка між зайцем та лисичкою, які наряджають новорічну ялинку. Адже зайчику до вподоби «холодні» кольори іграшок, в нього навіть шубка холодного, сріблясто-сірого кольору. А лисичка полюбляє «теплі» кольори, що нагадують про літечко, сонце, вогонь і її шубку. Обираються 2 команди – лисички і зайчика. Іграшки перемішані на столі, учні вибирають потрібні і вішають на ялинку. Переможе та команда, яка допустить менше помилок у визначенні теплих і холодних відтінків і зуміє догодити звірятам.

Гра «Малюємо за загадкою». Зміст гри: учитель загадує учням загадку, відгадку до якої діти повинні зобразити:

*Спритний хлопчина в сіренькій козушці,
По дворах стрибає, крихти збирає (Горобець).*

Діти, малюючи за загадкою, граються з кольором: додаючи щоразу в чорний колір потроху білого, внаслідок чого отримують сірий колір пташки.

Гра «Театр з овочів та фруктів». Змалечку нам відомі овочі й фрукти (яблука, груші, апельсини, морква, картопля). Але якщо їх обробити в певний спосіб, вони перетворяться на кумедні іграшки – персонажі настільного лялькового театру (рис. 1). Щоправда, лише на якийсь час. А потім, щоб вони не зіпсувалися, їх використовують за призначенням, попередньо знявши додаткові деталі, та ретельно вимивши. Театр з овочів має свої переваги: по-перше, він може легко поновлюватися, тому що його майбутні персонажі завжди біля нас і щоразу інші; по-друге, ці персонажі ніколи не викидають, а після вистави лялькового театру повертають мамі на кухню, щоб вона приготувала з них смачну страву. Мета: розвивати увагу, спостережливість, уяву, координацію рухів в учнів. Зміст гри: на столі розкладені не по порядку вирізані з паперу зображення пелюсток квітів. Вони відрізняються за розміром. Учні повинні зібрати пелюстки квітів однакового розміру і розфарбувати їх. Коли пелюстки розфарбовані, учні мають приклеїти ці пелюстки до аркуша паперу так, щоб вийшла квітка. Учні виконують це завдання парами.



Рис. 1. Ілюстрація до дидактичної гри «Театр з овочів та фруктів»

Отже, використання ігрових технологій в освітньому процесі молодших школярів перетворює навчальну діяльність на творчу, створює сприятливі умови для розвитку творчих здібностей учнів і водночас допомагає опанувати навчальні прийоми, оскільки учні можуть знаходити альтернативні варіанти вирішення тих чи тих завдань, вирішувати проблемні ситуації, обґрунтовувати рішення, висловлювати власну думку, тобто набувати рис, необхідних для відображення світу засобами образотворчої діяльності.

1. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja. Під заг. ред. Бібік Н. М. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
2. Бовсунівський В.М. Вивчення мистецьких дисциплін у 2018-2019 навчальному році. URL: http://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2018/08/20180813_statja_21.pdf. (дата звернення: 11.04.2020).
3. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3–4 клас. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>. (дата звернення: 120.04.2020).
4. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: підручник для студентів педагогічних факультетів. Київ, 1997. 302 с.
5. Кудикіна Н. В. Гра. *Енциклопедія освіти*. Акад. пед. наук України; головний редактор В. Г. Кремень. Київ: Юрінком Інтер, 2008. С. 139–140.
6. Григорьева Г. Г. Игра и обучение детей изобразительной деятельности. Москва: Академия, 2009. 18 с.
7. Демченко І. І., Пічкур М. О. Близнюк Т. О. Творчий розвиток учнів початкової школи засобами образотворчого мистецтва: Монографія. Київ : Оміда, 2009. 218 с.