

7. Національна доктрина розвитку освіти затверджена Указом Президента України від 17 квітня 2002 року № 347/2002. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/347/2002#Text>.

8. Організаційні форми навчання у початковій школі: посібник / О.Я. Савченко, Н.М. Бібік, В.О. Мартиненко та ін.; за наук. ред. Бібік Н.М. Київ : Видавничий дім «Сам», 2017. 304 с.

9. Педагогічний словник / ред. кол.: М. Д. Ярмаченко, І. А. Зязюн, В. М. Мадзігон, Н. Г. Ничкало та ін.; за ред. М. Д. Ярмаченко. Київ: Пед. думка, 2001. 516 с.

10. Родненко М. Монтессорі-освіта: актуальність, тенденції та перспективи розвитку. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2016. № 10 (64). С. 279–290.

11. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: підручник. Київ: Грамота, 2012. 504 с.

12. Савченко О. Я. Уміння вчитися – ключова компетентність молодшого школяра. Київ: Педагогічна думка, 2014. 176 с.

13. Хитяєва Л. П. Цікаві завдання з природознавства для початкової школи. Харків: «Ранок», 2008. 160 с.

*Пересоляк Тетяна Іванівна,
студентка I курсу магістратури, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

*Науковий керівник:
Хом'як Ольга Анатоліївна,
к. пед. наук, доцент кафедри теорії та методик початкової освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

Модернізація сучасної початкової освіти сьогодні в першу чергу пов'язана з впровадженням в освітній процес технологій, які розкривають особистісний потенціал молодших школярів, створюють умови активного включення учнів у самостійну пізнавальну діяльність, організовують дослідницький простір учнів молодшого шкільного віку, сприяють формуванню у них ключових компетентностей. Значну роль серед таких технологій грають ігрові технології.

Значну увагу розвитку ігрових технологій приділяли такі науковці як: Т. Бондаренко, М. Гриньова, О. Жорник, І. Мамчур, Л. Савченко, Г. Селевко, Г. Топчій, Д. Щербина та ін.

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб ключових компетентностей молодшого школяра.

У педагогічному словнику даний термін визначено, як форму вільного вияву людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення якихось ситуацій, смислів, станів [10, с.73].

Отже, гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння соціального досвіду.

Як дидактична категорія гра виступає дидактичним методом, що забезпечує оптимальне вирішення пізнавальних завдань.

Гру як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. У сучасній НУШ, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;
- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);
- як технологія позакласної роботи.

За словами В. Семенова, дидактична гра – особливий тип регуляції поведінки особистості і складно організована система людської діяльності, яка виникає внаслідок зближення і взаємодії гри та навчання [3, с. 90].

Н. Мойсеюк та Н. Волкова дидактичні ігри відносять до методів стимулювання діяльності, поведінки та мотивації навчання і вважають їх спеціально створеними ситуаціями, які моделюють реальність, і спонукають до відтворення дій та стосунків [8, с. 316; 2, с.150].

А. Підласий зазначає, що «дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються» [9, с. 207].

П. Щербань називає дидактичні ігри навчально-педагогічними і характеризує їх як «практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну ситуацію, в ході якої учасники у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності» [12, с. 24].

Таким чином, єдиного погляду на визначення поняття «дидактична гра» у педагогічній літературі не існує. Науковці визначають її сутність як форму спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), метод стимулювання та мотивації навчання (Ю. Бабанський), метод активного навчання (П. Щербань), метод самостійного оволодіння знаннями (В. Оконь).

Застосування ігрового методу навчання вимагає:

- з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату; без цього діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою;

- вибору способу діяльності для досягнення мети;
- необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії учнів з вчителем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю школярів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

По-різному визначають науковці і дидактичний статус ігор: Н. Волкова, Н. Мойсеюк, В. Ярмаченко відносять дидактичні ігри до методів навчання; З. Істоміна вважає, що це прийом навчання; В. Семенов, Л. Кондрашов розуміють їх формами навчання; О. Дон, Н. Кудикіна, А. Прутченко пов'язують дидактичні ігри з видами навчання; а О. Савченко, Н. Яременко трактують їх як засоби навчання.

Але при цьому, всі науковці визначають позитивний вплив дидактичної гри на розвиток особистості, оскільки, за словами П. Щербань, вона «надає можливість учням самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані з виконанням взятих на себе обов'язків.

Учень пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції.

Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри полягає в тому, що нові знання отримують завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії» [12, с. 105].

Не викликає сумніву те, що дидактична гра – необхідна складова організації освітнього процесу закономірно посіла належне місце в сучасній школі, оскільки навчання з використанням гри максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність, самостійність та творчу активність.

Н. Мачинська зробила спробу визначити відмінність між педагогічною грою та ігровою технологією. Вона вважає, що ігрова технологія має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, спрямований на досягнення певної навчальної мети, керівництво з боку педагога, встановлені й наперед обумовлені чіткі правила, сценарій тощо. Головною розбіжністю між цими поняттями є те, що «після проведення навчально-ігрової технології підсумком є формування, розширення, засвоєння, закріплення, узагальнення навчального матеріалу всіма учнями. Натомість педагогічна гра здебільшого слугує джерелом отримання позитивних емоцій, задоволення й виконує, насамперед, розважальну функцію» [7, с. 19].

На думку педагогів (О. Булигіної, О. Жорник, А. Саюк), використання ігрових технологій в освітньому процесі (особливо початкової школи) відповідає природним потребам дитини, адже саме за своєю природою гра – це найвластивіша форма життєдіяльності дітей [1, 4; 11].

Ігрова технологія дає змогу в процесі ігрової взаємодії організувати поетапне відпрацювання нових способів орієнтації молодшого школяра в життєвих ситуаціях. І саме завдяки цій можливості учні – безпосередні учасники гри – опосередковано включаються в соціальну практику, аналізують різноманітну, часто суперечливу інформацію, шукають найоптимальніший шлях розв'язання поставленої проблеми.

Впровадження ігрових технологій в освітній процес стимулює формування реальних партнерських і дружніх відносин між учнями, забезпечує розкриття особистісного потенціалу молодшого школяра, активує відчуття внутрішньої свободи та підтримки, можливість прийти, в разі необхідності, на допомогу, сприяє дружньому зближенню учасників гри, поглиблює взаєморозуміння та взаємопідтримку. У такому разі учні не тільки створюють ігрову ситуацію, але творять власну особистість.

Крім цього, в ігровій ситуації знижується авторитарна позиція вчителя, зрівнюючи в правах усіх учасників ігрової взаємодії. Це принципово важливо для отримання різноманітного соціального досвіду, в тому числі у взаєминах дітей з дорослими. Наявність певних ігрових обмежень розвиває здатність молодших школярів до довільної регуляції діяльності на основі підпорядкування поведінки системі правил, що регламентують виконання ролей.

Отже, ігрові технології орієнтують освітню практику на безпосереднє, а не формалізоване, спілкування учнів з вчителем та між собою.

О. Ковшар наголошує, що ігрові технології передбачають створення ігрової атмосфери з певними, конкретними завданнями; визначення цілей і мотивації для учнів; опис технології гри; хід гри; оцінку діяльності та аналіз знань, вмінь, можливостей і дій учасників гри [6, с. 263].

У грі школярі підпорядковуються цілому комплексу різних норм і правил, які їм необхідно зрозуміти, усвідомити, прийняти, а в подальшому, незважаючи на різні труднощі, що моделюються під час гри, неухильно виконувати. В іншому випадку, тобто за умови невиконання встановлених правил, гра втрачає свій сенс, привабливість, а учасники, що порушують наперед визначений алгоритм, піддаються осуду з боку інших гравців. Отримуваний в ігровій взаємодії досвід свідомого підпорядкування правилам і нормативам закріплюється багаторазовим повторенням, формуючи у молодших школярів такі позитивні якості особистості, як ретельність.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій за сучасними технологіями НУШ відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Привертає увагу визначення групи науковців (Л. Савченко, Н. Волкова, Ю. Кулінка), які трактують ігрову технологію як систему взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів, спрямованих на досягнення дидактичного результату, що планується [5, с. 68.]. Ігрова технологія, на думку дослідників, дозволяє учневі бути особисто причасним до функціонування системи, що вивчається, діє можливість прожити деякий час у близьких до реальності умовах.

Можливості ігрової технології в моделюванні та вивченні різних явищ і процесів обмежені лише змістом навчальної програми та віком молодших школярів, адже за допомогою дидактичної гри можуть відтворюватися найрізноманітніші за складністю об'єкти і процеси в будь-яких галузях знань – рідній мові, математиці, інформатиці, природознавстві та ін.

У нашому дослідженні ми розумітимемо ігрову технологію як специфічну навчальну технологію управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів, яка містить цілісний алгоритм організації ефективного засвоєння знань, умінь і навичок, характеризується оптимальною комбінацією основних навчальних компонентів (зміст, прийоми і методи, форми і засоби), в умовах імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, через комунікативний зв'язок між учасниками гри, при виконанні комплексу різних норм і правил, для досягнення запланованих освітніх результатів.

Використання ігрових технологій у період навчання в початковій школі є найбільш ефективним засобом підвищення якості знань учнів з предмета. Тому творчо працювати слід кожному вчителю. Найголовнішим є те, що вчитель повинен володіти творчою діяльністю, вміло і методично правильно використовувати даний засіб, сприяючи залученню інтересів і прагнення кожного учня до знань і підвищення своєї грамотності шляхом глибокого, усвідомленого і міцного засвоєння мовних знань.

Іншими словами, у контексті теми нашого дослідження, ігрові технології навчання – це планове послідовне практичне втілення попередньо спроектованого педагогічного процесу у формі дидактичної гри, яке спрямоване на формування в учнів молодшого шкільного віку ключових та предметних компетентностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Булигіна О.Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального, морального розвитку молодших школярів. О.Д. Булигіна : *Початкове навчання та виховання.*: 2009. № 19-21, С. 2-22.
2. Волкова Н.П. Педагогіка: посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ. Видавничий центр «Академія», 2001. 576 с.
3. Дидактична гра. Форми навчання в школі: [кн. для вчителя / Ю.І. Мальований, В.Є. Римаренко, Л.П. Вороніна за ред. Ю. І. Мальованого. Київ: Освіта, 1992. С. 89-104.

4. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. № 3. С. 31-33.
5. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання: [навчально-методичний посібник]. Л.О. Савченко, Н.В. Волкова, Ю.С. Кулінка. Київ, КНТ, 2014. 371 с.
6. Ковшар О.В. Упровадження ігрових технологій у практику сучасної школи як засобу підвищення пізнавальної активності учнів. Педагогіка вищої та середньої школи: [збірник наукових праць] гол. Ред. В.К. Буряк. Кривий Ріг: КДПУ, 2006. Вип. 15. С. 258-264.
7. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»*. Серія: Педагогіка. 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18-22.
8. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка. Навчальний посібник. 5-е видання, доповнене і перероблене. Київ, 2007. 656 с.
9. Підласий І. П. Педагогічні інновації / І. П. Підласий, А. І. Підласий. *Рідна школа*. 1998. № 12. С. 3-17.
10. Педагогічний словник / ред. кол.: М. Д. Ярмаченко, І. А. Зязюн, В. М. Мадзігон, Н. Г. Ничкало та ін.; за ред. М. Д. Ярмаченко. Київ: Пед. думка, 2001. 516 с.
11. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2005. № 7. С. 50-52.
12. Щербань П. М. Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання. *Педагогічні науки*. 2014. Вип. 60. С. 102–108.

Повшик Богдана Василівна,
*студентка I курсу магістратури, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Науковий керівник:
Хом'як Ольга Анатоліївна,
*к. пед. наук, доцент кафедри теорії та методик початкової освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

**ВИКОРИСТАННЯ ПРОБЛЕМНИХ СИТУАЦІЙ
НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»
ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ
МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В УМОВАХ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ НУШ**

Перебудова системи освіти України передбачає подальше удосконалення навчального процесу в загальноосвітній, в тому числі в початковій школі ставить питання про удосконалення в першу чергу організаційних форм і