

дослідницьких умінь, суб'єктивно нових для учня способів діяльності, особистісний розвиток учня.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гільберг Т.Г., Сак Т.В. Навчально-дослідницька діяльність на уроках природознавства. *Учитель початкової школи*, 2014. №7–8. С. 15–17.
2. Гільберг Т.Г., Тарнавська С.В., Павич Н.Я. Методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 1–2 класах ЗЗСО на засадах компетентнісного підходу : навч. посіб.. Генеза, 2020. 256 с.
3. Костюк Г. С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ: Рад. школа, 1989. 608 с.
4. Лалак Н.В., Бурч І.М. Навчально-дослідницька діяльність молодших школярів : теоретичний аспект. *Молодь і ринок*. 2018. № 3 (158). С. 92–97.
5. Особливості організації дослідницької діяльності учнів у сучасному закладі освіти : Матеріали обласної науково-практичної Інтернетконференції. КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради». Черкаси, 2018. 103 с.

Огарь Лілія Віталіївна,
*студентка 1 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 ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

В умовах реформування освіти, доведення її до європейських стандартів однією з важливих проблем є пошук шляхів активізації пізнавальної діяльності дітей молодшого шкільного віку. У сучасній системі освіти активізація пізнавальної діяльності молодших школярів набуває особливої актуальності, адже від неї залежить ефективність навчання в умовах Нової української школи, яке здійснюється шляхом створення сприятливої атмосфери для учасників педагогічного процесу, забезпечує єдність їх дій на основі взаєморозуміння та співробітництва.

Питання активізації пізнавальної діяльності молодших школярів нормативно закріплено Законом України «Про освіту», «Про загальну середню

освіту», Державним стандартом початкової освіти. У Національній доктрині розвитку освіти зазначено, що система освіти має забезпечувати всебічний розвиток індивідуальності дитини на основі виявлення її задатків і здібностей, формування інтересів та потреб, сучасного світогляду, навичок самостійного наукового пізнання, оволодіння засобами практичної й пізнавальної діяльності. Ці завдання реалізуються в початковій школі під час вивчення учнями різних навчальних предметів і зокрема «Я досліджую світ».

Як свідчить досвід роботи вчителів початкової школи, висновки вчених Н. Бібік, О. Савченко, ефективність навчальної діяльності дітей молодшого шкільного віку значною мірою залежить від їх активного включення в різні види діяльності.

Вирішення проблеми формування пізнавальної діяльності молодших школярів у освітньому процесі досліджували як зарубіжні, так і вітчизняні педагоги та науковці: Н. Бібік, В. Вербицька, О. Савченко, В. Сухомлинський, Е. Баффі, Дж. Брунер, Е. Говен, К. Кімборльд, Б. Роуем, Х. Хеден, у роботах яких наголошується на засобах та умовах активізації навчальної діяльності, розвитку навчального інтересу, мотивації до активності і самостійності.

Значна кількість досліджень пов'язана з різними аспектами поліпшення ефективності активізації пізнавальної діяльності в освітньому процесі початкової школи за допомогою ігор або їх комплексів: Л. Артемова, А. Вербицький, П. Підкасистий, О. Янковська.

Успішність активізації пізнавальної активності залежатиме від методів педагогічного впливу на дитину: зацікавлення об'єктами, подіями, явищами навколишньої дійсності в різних процесах (іграх, праці, спостереженнях, спілкуванні). Серед методів найпоширенішими є вправи та ігри, які сприяють активізації навчального процесу, розвивають в учнів спостережливість, увагу, пам'ять, мислення.

У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» дефініція «гра» трактується як дія за значенням грати; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою [3]. В українському педагогічному словнику поняття «дидактична гра», тлумачиться як різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають низкою знань і умінь [4].

У педагогіці «гра» розглядається як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому розвивається й удосконалюється особистість [9].

У самій дефініції «дидактична гра» відображається різноманіття її застосування. Застосування в навчальному процесі дидактичних ігор робить його захоплюючим для учнів і є ефективним засобом розвитку інтересу до навчального предмета, викликає позитивне ставлення до роботи, що в свою чергу сприяє створенню в учнів емоційного настрою, прагнення знайти відповідь, інколи зробити «відкриття» для себе [10].

Отже, поняття «гра» науковцями тлумачиться по-різному: як розвага, непродуктивна діяльність; як засіб навчання та виховання; як форма організації суспільно корисної діяльності; як засіб комунікації тощо.

Поділяємо точку зору О. Савченко та тих науковців, які розглядають гру як засіб навчання, оскільки спрямована на оволодіння та використання конкретних знань, умінь, навичок і є механізмом навчання, основним педагогічним змістом та метою якого є навчити діяти. Перш за все, слід зазначити, що дидактична гра – це засіб, що активізує пізнавальну діяльність, внаслідок чого учні мають можливість використовувати свої знання, уміння та навички на практиці. Сутність дидактичної гри як засобу навчання виявляється у її здатності успішно реалізувати мету навчання, досягати реальних результатів, оволодівати досвідом творчої діяльності школяра [11].

В цілому гра розглядається як:

- 1) особливе ставлення особистості до оточуючого світу;
- 2) особлива діяльність дитини, яка змінюється і розгортається як його суб'єктивна діяльність;
- 3) соціально заданий дитині і засвоєний нею вид діяльності (чи ставлення до світу);
- 4) особливий зміст засвоєння;
- 5) діяльність, в ході якої відбувається розвиток психіки дитини;
- 6) соціально-педагогічна форма організації дитячого життя і «дитячого суспільства» [13].

Гра в молодшому шкільному віці починає втрачати своє розвиткове значення і поступово замінюється навчанням і працею, суть яких полягає в тому, що ці види діяльності мають уже навчальну мету. Науковці відмічають різке зростання у дітей інтересу до пізнавальної діяльності на уроках природознавства, якщо до них включено ігрові ситуації. Навчальні завдання стають для учнів доступними, загальна продуктивність діяльності помітно зростає [5].

Тому за структурою дидактичні ігри поділяються на сюжетно-рольові та ігри-вправи, що включають окремі елементи гри. У сюжетно-рольових іграх дидактична задача прихована сюжетом, роллю, дією, правилом. Таким чином, завдання в грі вирішуються легше, дитина навіть не завжди усвідомлює, що вона щось вирішила.

Отже, застосовувані у початковій школі дидактичні ігри можуть бути рольовими та іграми з правилами [12]. Вони поділяються:

- 1) Ігри на основі предметних картинок,
- 2) Ігри на основі картинок, створених за принципом змагання (хто швидше закрийє порожні клітинки на великому полотні, підбере пару, відгадає, які фішки потрібно вставити);
- 3) Конструктивні ігри для складання розрізних картинок (скласти розрізані картинки за поданими словами: рослини, тварини, відпочинок тощо);
- 4) Маршрутні ігри (пересування фішки за поданим маршрутом). Робота ведеться по якомусь спеціально створеному маршруту, де, розгадуючи певні мовленнєві завдання, діти рухаються до фінішу.
- 5) Ігри змішаного типу, які передбачають поєднання кількох ігор;
- 6) Кросворди, ребуси, зашифровані слова [5, с. 24].

Рольова гра – це вид гри, у якій діти беруть на себе роль дослідників і в ігровій ситуації відтворюють їх дії. Граючи, дитина ніби потрапляє в царину взаємовідносин людини з природою. Роль містить у собі приховані правила, що регулюють виконання дій із предметами, установлення відношень з іншими дітьми відповідно до їхніх ролей. Ігри з правилами – це вид групової гри, у якій дії учасників і їхні взаємовідносини регламентовані правилами, обов'язковими для всіх учасників.

Першочергові способи спілкування в сюжетно-рольовій грі пов'язані з діями з іграшками. В уміло побудованій грі 7-річки систематизують і закріплюють свої знання, засвоюють загальні поняття. Багато ігор допомагає їм повторити окремі знання в системі та в нових умовах.

Словесні ігри є найскладнішими, оскільки змушують дітей оперувати уявленнями, мислити про речі, з якими вони не мають справу, використовувати набуті знання у нових ситуаціях і зв'язках. Особливістю словесних ігор є те, що їх використовують тільки після того, як у дітей сформовані певні мовленнєві знання. Вони проводяться без наочного матеріалу, побудовані на словесних діях дітей. В іграх такого типу діти повинні самостійно вирішувати мовленнєві завдання:

- відгадувати предмети за описом, за ознаками схожості та відмінності;
- групувати предмети за різними властивостями та ознаками;
- добирати слова-синоніми, антоніми;
- ігри-змагання; ігри-загадки; ігри-бесіди; ігри-доручення;
- вигадування власних розповідей.

Ігри організовують з метою перевірки знань учнів природознавчих об'єктів і їх характеристик. Це можуть бути завдання: вибрати зразки корисних копалин з колекції, рослини з гербарію, листівки з зображеннями тварин, муляжі овочів і фруктів тощо. Для перевірки уміння класифікувати об'єкти можна запропонувати вибрати з гербарію польові культури, гілки листяних і хвойних дерев, рослини луку, відібрати рослини, що виростають у тундрі, тайзі, у мішаних лісах, пустелі. На уроках «Я досліджую світ» проводять ігри пов'язані зі знанням карти. Це гри-подорожі по карті, визначення природних областей України по описах, фотографіям, листівкам.

Використовуючи гру як засіб формування в учнів пізнавальної активності, вчитель наповнює її дидактичним змістом, тобто вносить в ігрову діяльність певний навчальний матеріал, перетворюючи гру-розвагу на дидактичну гру. У ігровій діяльності учні пізнають світ через його сприйняття. Саме гра включає в цей процес усі органи чуття. У зв'язку з цим вважаємо важливими розглянути психологічні особливості процесу сприйняття.

Сутність процесу сприйняття полягає в тому, що воно допомагає відрізнити один предмет від інших, забезпечує отримання і первинну переробку інформації із зовнішнього світу: пізнання і виокремлення властивостей предметів, самих предметів, їх особливостей і призначення [6].

Педагогам слід розрізняти дидактичну гру від ігрової форми заняття, хоча цей розподіл умовно. Ігрова форма діяльності створюється в процесі реалізації природознавчої освітньої галузі за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які

вимагають свідомого сприйняття явищ природного та соціального середовища, пошук шляхів розв'язання та уміння робити висновки. Це формує в них міцні, глибокі знання, елементи наукового світогляду.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрової задачі; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал виступає як засіб гри; в навчальну діяльність вводяться елементи змагання, які переводять дидактичну задачу в ігрову; успішність виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом. Інтерес дітей в дидактичній грі переміщається від ігрової дії до розумової задачі [1; 2].

Дослідження, проведені Н. Бібік, демонструють, що сталі навички в окремій грі не виробляються, часто поза ігровою ситуацією учень не може впоратися із завданням, яке щойно успішно вирішив у процесі гри. В якості можливого подолання таких труднощів пропонується застосування не окремих ігор, а системи однаково типових ігор, в яких формується міцна, усвідомлена інтелектуальна установка [2].

В іграх-вправах вона виражена більш якісно. У дидактичній грі задум, правило, дії і включене в них розумове завдання являють собою єдину систему формуючих впливів. Відповідно до цього менш прихованим буде і психологічний механізм навчальної дії. Значного ефекту вчитель може досягати у випадках, коли навчальне завдання поєднується з ігровим, то учень сприймає її саме як задачу, тобто підходить до вирішення свідомо, але при цьому грає [8, с.83].

Таким чином, в ході становлення і розвитку процесу навчання гра пройшла своєрідну еволюцію. Виникла з необхідності активізації пізнавальної діяльності, привернула увагу психологів, дидактів, методистів. До теперішнього часу розкрита значущість в навчанні, гра отримала серйозне психологічне обґрунтування і дидактичне підтвердження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Байбара Т. М. Методика навчання природознавства в початкових класах: навчальний посібник. Київ: Веселка, 2010. 334 с.
2. Бібік Н.М. Формування пізнавальних інтересів молодших школярів: Навч.-метод. посіб. для вчителів початкових класів. Київ: ІЗМН, 1997. 215 с.
3. Великий тлумачний словник сучасної української мови / упоряд. і гол. ред.В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
4. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.
5. Громик Є.О. Гра – найсерйозніша справа. *Початкова школа*. 2009. №7. С. 41–43.
6. Грущинська І.О. Спостереження за весняними змінами в житті рослин. *Початкова освіта*. 2001. №16. С. 4–5.

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.