

7. Поніманська Т. І. Формування соціальної компетентності дитини / Т. І. Поніманська // Нова педагогічна думка. – 1998. – № 2. – С. 91-95.

УДК 378.1(073)

ЗАСАНСЬКА А. В.,
ПРОДАН Н. І.,
МОЧАН Т. М.

Мукачівський державний університет, Україна

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

У вітчизняній педагогіці і психології значна увага приділена розробці теорії впровадження ігрових технологій навчання як українськими так і зарубіжними науковцями. А. Вербицький, О. Дубасенюк, Ж.-Ж. Руссо, М. Левіна, О. Падалка, І. Підласий Г. Спенсер, В. Шмаков та інші вчені розглядали питання вдосконалення й упровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес школи.

Гру як засіб виховання та форму спілкування досліджували Н. Кудикіна, Л. Варзацька, Н. Скрипченко та ін. У контексті заявленої проблеми варті уваги дослідження різних аспектів використання ігрових технологій у навчальному процесі О. Савченко, В. Коваленка, Г. Селевко та ін.

Розглянемо певний підхід до кваліфікації ігор, який відображає всі характеристики гри і репрезентує її як дійовий метод навчання на уроках в роботі з учнями початкової школи:

– за видом діяльності (фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні, психологічні);

– за характером педагогічного процесу (навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні);

– за характером ігрової методики (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації);

– за ігровим середовищем (настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні та із ТЗН, з різними засобами пересування);

– за наявністю кінцевого результату (кінцеві, нескінченні);

– за характером виграшу (матеріальні, нематеріальні);

– за характером діяльності (спортивні, логічні, розважальні, ділові, комп'ютерні, рольові);

за умовами гри (з чіткими правилами, з гнучкими правилами, вільні, творчі) [1, с. 173]

Слід зазначити, що класифікація ігор сприяє усвідомити структуру та функції гри, чітко орієнтуватися в ігровому середовищі та підбирати раціональний ігровий матеріал.

Як зазначає Т. Білик, ігри важливо проводити регулярно і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з простих ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру збагачення в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо. На думку автора, в початкових класах гра дає змогу легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів зацікавленість до важливих

та складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах не завжди вдається сконцентрувати увагу всіх учнів [2].

Вагоме місце у роботі з учнями молодшого шкільного віку займають інтерактивні ігри. Проведення інтерактивних ігор, як зауважує І. Демченко, продукує створення позитивної атмосфери, у ході якої реалізуються різноманітні запити, інтереси дітей, а головне – відбувається творче осмислення і відтворення світу, а вчитель у цьому процесі виконує роль режисера [3].

До проведення інтерактивних ігор ставляться такі вимоги: демократичний стиль спілкування учителя з учнями; толерантність учителя до неординарних, нетрадиційних реакцій учнів; установка на реалізацію творчого потенціалу кожного учасника гри (школярів, педагогів); недопустимість негативного оцінювання учнів, підтримка їх бажання до творчої діяльності; наявність ігрового сюжету, що мотивує всіх учасників на досягнення ігрових цілей; включеність кожного учня незалежно від рівня розвитку (команди в цілому і кожного гравця особисто); можливість дії для кожного учасника; залежність результату гри від зусиль кожного її учасника; добір доступних для учня ігрових завдань; варіативність у досягненні мети; розмаїтість засобів для досягнення ігрових цілей [3, с. 53–54].

Відомо, що на сучасному етапі організації навчально-виховного процесу на уроках у початкової школи широко використовується електронний освітній ігровий ресурс. Електронний освітній ігровий ресурс (ЕОІР) – це системне програмне забезпечення для вивчення конкретного предмету, яке поєднує пізнавальну та розважальну функції, містить завдання в ігровій формі і спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності учнів [4].

Під час роботи з електронним ресурсом С. Литвинова та О. Мельник рекомендують застосовувати різні методи навчання. Вони переконані, що ЕОІР дає змогу вчителю використовувати пояснювально-ілюстративні: словесні (аудіозапис пояснення теоретичного матеріалу), наочні (зображення) та практичні (виконання навчально-ігрових вправ) методи навчання, а також комбінувати їх з інструктивно-репродуктивними (застосовувати за зразком) та проблемними. Оскільки, електронні навчально-ігрові вправи містять аудіовізуальну інформацію, то вона допомагає активізувати процеси сприймання, мислення, пам'яті молодших школярів, учні залучають у процес сприйняття матеріалу не лише зір, а й слух, емоції, уяву [4, с. 12].

Аналіз проблеми щодо використання ігрової діяльності в освітньому процесі початкової школи дає змогу зробити такі висновки: використання гри на уроках відповідає природним потребам дитини, у грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей, вона розвиває психологічну гнучкість, розкутість, комунікабельність, вона ж є засобом розвитку дитячої уяви, розвиває пізнавальні здібності, це спосіб зробити серйозну роботу цікавою.

Список використаних джерел

1. Куликовський С. С. Проблема класифікації гри в сучасній науковій думці / С. С. Куликовський // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і

загальноосвітній школах: зб. наук. пр. / [редкол.: Т. І. Сущенко (гол.ред.) та ін.]. – Запоріжжя: КПУ, 2016. – Вип. 48 (101). – С.168–175

2. Білик Т. С. Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій / Т. С. Білик // Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (Вінниця, ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 10-11 листопада 2015 р.) за ред. Г. С. Тарасенко; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, інститут педагогіки, психології і мистецтв. – Вінниця: ТОВ «Нілан – ЛТД», 2015: [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://library.vspu.net/bitstream/handle/123456789/659/001.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. Демченко І. І. Навчання, виховання і творчий розвиток учнів інклюзивної початкової школи в інтерактивній грі / І. І. Демченко // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: зб. наук. пр. Уманського держ. пед. ун-ту ім. Павла Тичини / [редкол.: Побірченко Н. С. (гол. ред.) та ін.]. – Умань: ФОП Жовтий О. О., 2014. – Вип. 49. – С. 48–54.
4. Литвинова С. Г. Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у навчально-виховному процесі початкової школи: Методичні рекомендації / С. Г. Литвинова, О. М. Мельник. – Київ: КОМПРИНТ, 2016. – 85 с.

УДК 37.01; 687:658.012.011.56=83

ЗЯБЛОВСЬКА Д.Є.
Мукачівський державний університет, Україна

ЗМІСТОВІ ОРІЄНТИРИ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ОСВІТИ НА ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

Сьогодні в сучасному соціально-економічному просторі відкривається багатомірність нових задач, нових тем, що потребують глибинного теоретичного осмислення і значного розширення експериментальних робіт.

Аналіз наукових педагогічних, філософських та психологічних досліджень дають підстави виокремити змістові орієнтири європейської освіти на початку ХХІ століття, серед яких виокремлюємо такі:

1. Роль техніки, технології та науки як рушійних сил розвитку людини та суспільства та як засобів відкриття потенційних можливостей їх діяльності та творчості із проблемою самої людини як істоти біологічної в загальній універсальній еволюції. Зокрема актуалізується задача акумуляції та збору всіх знань про людину як носія соціального, як творця нової культури та головної діючої та організуючої особи історичного прогресу [1].

2. Здійснення розгорнутих міждисциплінарних досліджень особливостей сучасної дитини, її психологічних та соціально-психологічних змін (норми психічного, психофізіологічного, особистісного розвитку дитини, що живе сьогодні і інша в порівнянні до дитини минулого століття, глибинне корегування періодизації сучасного дитинства як наукової основи розвитку і модернізації системи освіти [2; 3].

3. Становлення людини як особистості, вплив характеру, соціального середовища та системи виховання на особистісний розвиток, аналіз змісту та



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>