

диференціації, серед яких виокремлюється й дидактична гра, що сприяє ефективному формуванню у школярів пізнавальних здібностей, практичних умінь, орієнтує їх на майбутню професію. Період 70 – 80х рр. ХХ ст. пов'язаний з подальшим удосконалення навчання, спрямованим на зміцнення зв'язку школи з життям, визначенням орієнтовного переліку вимог до знань і вмінь учнів, а широке залучення дидактичних ігор з урахуванням профільної та рівневої диференціації навчання в урочну та позаурочну діяльність має розвивальну спрямованість. Для 90-х рр. ХХ ст. характерним є модернізація використання дидактичних ігор в умовах особистісно-орієнтованої національної системи шкільної освіти з метою розвитку в учнів умінь учитися та самовдосконалюватися, а також цей етап пов'язаний із окресленням чітких вимог до знань і вмінь школярів, посиленням інноваційних науково-методичних розробок педагогів із використанням дидактичних ігор.

Перспективи подальшого дослідження можуть бути пов'язані з розкриттям питання впровадження передового педагогічного досвіду другої половини ХХ століття щодо використання дидактичних ігор в умовах диференціації навчання в сучасний освітній простір.

ЛІТЕРАТУРА

1. Березовська Л. Д. Реформування шкільної освіти в Україні у ХХ столітті : [монографія] / Л. Д. Березовська ; Ін-т педагогіки АПН України. – К. : [Богданова А. М.], 2008. – 406 с.
2. Документи по проведенню областного совещания завучей школ по учебно-воспитательной работе от 24 марта 1972 г. (Планк, списки, доклад, стенограмма) // ДАХО, ф. Р-4695, об. 7, спр. 191. – 153 арк.
3. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук. України; головний ред. В. Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
4. Народное образование в СССР : сб. нормативных актов / [спец. науч. ред. К. С. Павлищев, сост. Н. Е. Голубева]. – М. : Юридическая л-ра. – 1987. – 336 с.
5. Педагогика : учеб. пособ. для студ. пед. ин-тов. / под ред. Ю. К. Бабанского. – [2-е изд., дополн. и перераб.]. – М. : Просвещение, 1988. – 479 с.
6. Педагогічні технології. Досвід. Практика : довідник / [редкол. : П. І. Матвієнко (голова), С. Ф. Клепко (наук. ред.), І. В. Охріменко та ін.]. – Полтава : ПОІПОПП, 1999. – 376 с.
7. Програми і методичні розробки по трудовому навчанню для восьмирічних і середніх шкіл. 1977 р. // ЦДАВО України, ф. 166, оп. 15, спр. 8946. – 58 арк.
8. Родкин К. А. Игровые упражнения / К. А. Родкин // Иностранные языки в школе. – 1965. – № 5. – С. 44–48.
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособ. для пед. вузов ин-тов повышения квалификации / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
10. Сітарська Б. Методи дидактичних ігор – ефективний засіб виховання та навчання в контексті інтеграції і диференціації / Б. Сітарська // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 1999. – № 2. – С. 254–257.
11. Український колеж ім. В. О. Сухомлинського 2000 : наук.-метод. посіб. / за ред. В. М. Хайруліної; Акад. пед. наук України; Всеукр. асоц. В. О. Сухомлинського; Український колеж ім. В. О. Сухомлинського. – Х. : Фоліо, 2000. – 197 с. : фотогр.
12. Учить умению учиться : из опыта работы Ворошиловградской средней школы № 36 / [В. А. Колот, В. О. Пунский, С. С. Вокалова и др.]; под ред. В. О. Пунского. – К. : Рад. шк., 1987. – 192 с.
13. Хом'юк І. В. Формування умінь самостійної роботи у майбутніх інженерів засобами ігрових форм : [монографія] / І. В. Хом'юк, В. А. Петрук. – Вінниця : УНІВЕРСУМ-Вінниця, 2004. – 185 с.
14. Шаталов В. Ф. Эксперимент продолжается / В. Ф. Шаталов. – Донецк : Сталкер, 1998. – 400 с.
15. Ягупов В. В. Педагогіка : навч. посіб. для студ. пед. спец. вищ. навч. закл. / В. В. Ягупов. – К. : Либідь, 2003. – 560 с.

УДК 373.5.016:17

Спік Л. І.

канд. іст. наук, доцент
Сумського державного педагогічного
університету імені А. С. Макаренка

ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ

Стаття присвячена проблемі формування пізнавальної активності засобами дидактичної гри у ході навчання етики. Зазначено, що гра є природною потребою дітей, вона сприяє розвитку пізнавального інтересу, що є важливою умовою формування активності учня у навчально-пізнавальному процесі. У статті класифіковано дидактичні ігри на імітаційні та неімітаційні. Наведено приклади кожного з двох типів ігор.

Ключові слова: дидактична гра, пізнавальна активність.

Епик Л. И. *Формирование познавательной активности учащихся средствами дидактических игр. Данная статья посвящена проблеме формирования познавательной активности учащихся средствами дидактических игр в процессе изучения этики. Отмечено, что игра является естественной потребностью детей, она способствует развитию познавательного интереса, который обеспечивает формирование активности учащихся в учебно-познавательном процессе. В статье рассмотрена классификация дидактических игр на имитационные и неимитационные, представлены примеры каждого из двух типов игр.*

Ключевые слова: дидактическая игра, познавательная активность.

Epik L. Forming of pupils' cognitive activity with the help of educational games. This article is devoted to the problem of forming of pupils' cognitive activity with the help of educational games at the Ethics lessons. It is noted that game is a natural children's need, it promotes the development of pupils' cognitive interest, which guarantees the activity in the learning process. In the article the classification of games into imitative and unimitative is considered, the examples of each type are presented.

Summarizing the above, it can be argued that the use of games in learning ethics is an important condition of formation of cognitive activity of students. Among a significant number of classifications didactic games appropriate to their division on a simulation and not a simulation. Both types can be a stimulus for learning, contribute to the development of cognitive interest, what is of paramount importance for the education of active personality of the student.

In our opinion, can be promising to study the problem of formation of social activity of pupils by means of the game on the lessons of ethics.

Key words: the educational game, cognitive activity.

Сучасне суспільство не може повноцінно існувати в умовах постійного соціального та науково-технічного розвитку без активності особистості. Завданням сучасної загальноосвітньої школи є виховання активної особистості. Тому проблема формування пізнавальної активності вимагає пошуку нових шляхів її вирішення, нових форм організації навчально-пізнавальної діяльності. На відміну від інших навчальних курсів, курс «Етика» спрямований на формування моральних цінностей і орієнтирів, культури поведінки. Логіка навчального матеріалу має таку структуру, де зберігається наступність і послідовність вивчення тем з урахуванням міжпредметних зв'язків (українська та зарубіжна література, образотворче мистецтво, історія, природознавство, естетика), дотриманням наступності між початковою школою, основною та старшою.

Проблемі пізнавальної активності особистості присвячені дослідження І. Божович, В. Лозової, Г. Щукіної та ін. Окремі проблеми використання дидактичних ігор у процесі навчання у загальноосвітніх навчальних закладах відображені у працях К. Баханова, Б. Ельконіна, П. Каптерєва, І. Лернера, П. Підкасистого та ін. Питання використання гри на уроках етики висвітлюють О. Барнінець, О. Журба, О. Пометун та ін.

Однак питання щодо використання ігор на уроках етики є недостатньо розробленим у педагогічній та методичній літературі.

Метою статті є окреслити основні напрями формування пізнавальної активності учнів засобами гри у процесі навчання етики.

Етика як шкільний предмет передбачає певні особливості організації навчально-виховного процесу. На уроках етики вчитель якнайширше може використовувати різні методи навчання, серед яких головного значення набувають ігрові методи. Ю. Бабанський наголошує на тому, що гра є методом стимулювання в учнів інтересу до процесу навчання [1, с. 353]. Інтерес виступає стимулом активності учнів, заохочує їх до виконання пізнавальних дій. Важливим напрямом підвищення якості навчання є розвиток у дітей пізнавальних інтересів. Збудження пізнавального інтересу за допомогою гри є закономірним процесом, оскільки людині за своєю природою подобається грати.

Гра стимулює в учнів пізнавальний інтерес – інтерес до глибокого усвідомленого пізнання. Вона може виступати як зовнішнім стимулом процесу засвоєння знань, так і засобом активізації навчально-пізнавальної діяльності [2, с. 29]. Якщо пізнавальний інтерес школяра має достатньо стійкий характер, в нього виховується потреба в пізнанні, яка виявляється в інтересі до самостійного придбання знань, до використання раціональних прийомів вирішення пізнавальних завдань. Стійкий пізнавальний інтерес допомагає учню долати ті труднощі, з якими він зустрічається в процесі пізнання нового, розвиває ініціативу, творчість, пізнавальну активність [6, с. 130].

Дидактична гра – це творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників [9, с. 31]. За допомогою гри, навчальні завдання презентуються опосередковано, що допомагає учням подолати пізнавальні труднощі, виявляючи певний рівень самостійності та творчості [6, с. 75–76]. Дидактична гра є ефективною мотивацією учіння.

Сутність дидактичних ігор полягає у вирішенні пізнавальних завдань, поставлених у цікавій формі. Саме вирішення пізнавальної задачі пов'язано з розумовою напругою, з подоланням труднощів, що привчає дитину до розумової праці. Одночасно розвивається логічне мислення дітей. Засвоюючи або уточнюючи в дидактичній грі той або інший програмний матеріал, діти вчать спостерігати, порівнювати, класифікувати предмети по тих або інших ознаках; вчать застосовувати чітку та точну термінологію, описувати предмет, називати його дії і якості; проявляють кмітливості, винахідливість [4]. Дидактична гра – гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом удосконалення пізнавальних умінь і навичок [3]. Дидактична гра складається з таких компонентів: ігровий задум, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, обладнання (наочності), результати гри.

За методикою проведення дидактичних ігор логічно поділити на чотири етапи, які визначають її послідовність:

✓ підготовчий – учитель представляє тему, знайомить з основними завданнями, дає загальну характеристику грі;

✓ уведення до ігри – учитель викладає сценарій гри, зупиняючись на ігрових правилах, ролях, ігрових діях, правилах підрахунку балів, приблизному типі рішень у ході гри.

✓ власне ігровий – учитель організовує проведення самої гри, в ході гри фіксує наслідки ігрових дій, слідкує за підрахунком балів, характером рішень, що приймаються;

✓ підсумковий – учитель разом з учнями проводить аналіз гри. Особлива увага приділяється співставленню імітації з відповідною галуззю реального світу, встановленню зв'язку змісту гри зі змістом навчального курсу [5, с. 95].

За відсутності універсальної класифікації дидактична гра не має чітко визначеного місця в системі методів навчання. Дослідники класифікують ігри за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю дітей, ігровими діями і правилами організації та взаємовідносинами дітей, за роллю вчителя. Одна з відомих класифікацій дидактичних ігор запропонована О. Сорокіною, за нею виокремлюють:

1) ігри-подорожі – відображають реальні факти і події через незвичайне: просте – через загадкове, складне – через переборне, необхідне – через цікаве;

2) ігри-доручення – ігрове завдання та ігрові дії в них ґрунтуються на пропозиції що-небудь зробити;

3) ігри-припущення – їх ігрове завдання виражене в назвах: «Що було б ...?», «Що я зробив би, якби ...?» та інші. Вони спонукають дітей до осмислення наступної дії, що потребує вміння зіставляти знання з обставинами або запропонованими умовами, встановлювати причинні зв'язки, активної роботи уяви;

4) ігри-загадки – розвивають здатність до аналізу, узагальнення, формують уміння розмірковувати, робити висновки;

5) ігри-бесіди – основою їх є спілкування вихователя з дітьми, дітей між собою, яке постає як ігрове навчання та ігрова діяльність. Цінність таких ігор полягає в активізації емоційно-розумових процесів [7, с. 67].

Відповідно до характеру ігрових дій В. Аванесова поділяє дидактичні ігри на:

1) ігри-доручення – ґрунтуються на інтересі дітей до виконання дій;

2) ігри з відгадуванням загадок – вибудовуються вони на з'ясуванні невідомого;

3) сюжетно-рольові дидактичні ігри – ігрові дії, передбачені у них, полягають у відображенні різних життєвих ситуацій, у виконанні ролей;

4) ігри у фанти або в заборонений «штрафний» предмет – вони пов'язані з цікавими для дітей ігровими моментами [7, с. 72].

З метою виявлення ефективності дидактичних ігор у формуванні пізнавальної активності на уроках етики було здійснено аналіз ігор, що містяться в науково-методичній літературі. Було визначено, що усі ігри в їх величезній різноманітності можна поділити на два типи:

- ті, основу яких складає сюжетно-рольовий компонент;

- ті, в яких змагальна та умовна ознаки переважають над іншими.

Це дає підстави взяти за визначальний елемент гри наявність або відсутність імітації, тобто ігри можуть бути імітаційними та неімітаційними. Неімітаційні ігри не забирають багато часу і сили на підготовку, не вимагають вивчення додаткової літератури, залучають весь клас, є мобільними і нетривалими. Їх можна використовувати у ході проведення уроків будь-яких типів і на різних рівнях пізнавальної діяльності учнів: репродуктивному, конструктивному, творчому [2, с. 37]. У неімітаційних іграх важливим стимулом є елемент змагання, в якому збільшується активність дитини, воля до перемоги. Неімітаційні ігри вимагають особливої обережності. Необхідно передбачити ситуації, пов'язані з психологічними особливостями учнів. Складні непосильні завдання можуть налякати дітей. Необхідно дотримуватися принципу від простого до складного. Проте коли учневі вдасться виконати завдання, подолавши перші труднощі, він, відчувши радість, буде готовий перейти до складнішої гри. Серед неімітаційних ігор, які у процесі викладання етики вчитель може використовувати, слід відзначити:

- ✓ «Три речення», в якій учні мають дати відповіді на питання чи переказати зміст трьома реченнями;

- ✓ «Бліцопитування»;

- ✓ «Дерево пізнання», учні у ході знайомства з новим матеріалом мають скласти кілька питань до нього;

- ✓ графічні ігри – кросворди, чайнворди, кросворди-анограми, букваринти, шаради, ребуси тощо [2, с. 37].

Імітаційні ігри сприяють активізації розумової діяльності: пошук шляхів вирішення поставленої проблеми, стимулювання до імпровізації, відстоювання власної позиції, сприяють пошуку додаткових джерел інформації, їх систематизації [2, с. 47].

Імітаціями називають процедури з виконанням певних простих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію, чітко виконуючи інструкцію. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв'язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників. На уроках етики доцільним є використання таких імітаційних ігор: спрощене судове слухання, громадські слухання, драматизація тощо [8, с. 43].

Відомі дослідники викладання суспільнознавчих дисциплін О. Пометун та І. Пирожченко пропонують використовувати симуляції у ході вивчення етики. Симуляції – це створені вчителем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному культурному житті. Це своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених і відомих ролей і кроків, які повинні здійснити виконавці: судові, парламентські, збори, засідання комісії, дебати тощо [8, с. 44].

Такі методи діяльності сприяють формуванню у школяра позитивного ставлення до навчання, розвивають уміння пристосовуватися до роботи в групі (колективі) і забезпечують високу активність кожного учня і колективу в цілому.

Узагальнюючи все вищесказане, можна стверджувати, що використання ігор у процесі навчання етики є важливою умовою формування пізнавальної активності учнів. З-поміж значної кількості класифікацій дидактичних ігор доцільним є їх розподіл на імітаційні та неімітаційні. Обидва типи є стимулом навчання, сприяють розвитку пізнавального інтересу, що має першочергове значення для виховання активної особистості учня.

На нашу думку, перспективним може бути дослідження проблеми формування суспільної активності учнів засобами гри на уроках етики.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бабанский Ю. К. Педагогика / под ред. Ю. К. Бабанского. – М. : Просвещение, 1983. – 608 с.
2. Барнінець О. Використання ігор на уроках історії / О. В. Барнінець. – Харків : Вид. група «Основа», 2011. – 141с.
3. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду / А. К. Бондаренко. – М., 1991.
4. Игры и упражнения в обучении шестилеток : пособие для учителя / под ред. Н. В. Седж – Минск. : Нар. асвета, 1985. – 136 с.
5. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе исследования игр, дискуссий (анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин – Рига : Пед. центр "Эксперимент", 1995. – 176 с.
6. Лозова В.І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів / Харк. держ. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. – [2-е вид., доп.]. – Харків : «ОВС», 2000. — 164 с.
7. Пехота О. М. Освітні технології : навч. посібник / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін. – К. : А.С.К., 2002. – 255с.
8. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
9. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посібник для студентів вищ. навч. закл. / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 206 с.

УДК 37:81'243

Кузнецова О.

доктор педагогічних наук, професор
Національного юридичного університету
імені Ярослава Мудрого, м. Харків

ІНШОМОВНА ОСВІТА В СУЧАСНИХ ЄВРОПЕЙСЬКИХ СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИХ РЕАЛІЯХ

Стаття присвячена висвітленню впливу сучасних соціально-економічних реалій на забезпечення іншомовної освіти в європейському освітньому просторі та визначенню шляхів, що дозволили б підвищити якість іншомовної освіти на різних освітніх рівнях.

Ключові слова: іншомовна освіта, освітні рівні, глобалізація, європейський освітній простір.

Кузнецова Е. Иноязычное образование в современных социально-политических реалиях. Статья посвящена рассмотрению влияния современных социально-экономических реалий на обеспечение иноязычного образования в европейском образовательном пространстве и определению путей, которые позволили бы повысить качество иноязычного образования на всех образовательных уровнях.

Ключевые слова: иноязычное образование, образовательные уровни, глобализация, европейское образовательное пространство.

Kuznetsova O. Foreign Language Education in Present Day Social and Economic Reality. The article deals with the analysis of the influence of present day social and economic factors on foreign language education in the European educational space and finding out the solutions for raising the quality of foreign language teaching at different educational levels.

Key words: foreign language education, educational levels, globalization, European educational space.

Взаємопов'язані процеси глобалізації та модернізації формують суцільно новий соціальний контекст (соціальне середовище), що вимагає змін у нашому розумінні функціонування суспільства і шляхів вирішення нагальних проблем.

Дослідники, і вітчизняні, і зарубіжні, вказують на те, що ті, хто пов'язані з навчанням мов, не усвідомлюють повною мірою нових потреб, що постають перед сферою навчання мов у зв'язку зі змінами, що відбуваються у суспільстві [3]. Це стосується всіх освітніх рівнів: як шкільної (початкової та середньої) освіти, так і вищої освіти.

Глобалізація створює нові перспективи для потоків фінансового капіталу. Обсяг і обіг фінансових операцій зростає. З цим пов'язані і зростаючі потоки людських ресурсів, що набувають форми міграції. Формуються виклики, що стосуються не лише громадянства, а й визнання цінності мовного розмаїття і культур. Утім сфері освіти не вдається повною мірою використати і реалізувати цей важливий ресурс. Представників