

УДК 371.31

К. Л. Єщенко, студент
О. В. Кузьміна, доктор педагогічних наук, професор

Донбаський державний педагогічний університет,
м. Слов'янськ, Україна
kov35@ukr.net

ПИТАННЯ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ПРОЦЕСІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

Демократизація суспільства, розширення економічної самостійності України зумовили необхідність докорінної зміни підходів до механізму формування національної свідомості особистості на основі максимальної реалізації її потенційних можливостей.

Ключові слова: дидактичні ігри, загальноосвітні навчальні заклади, молодші школярі, навчально-пізнавальна діяльність.

К. Л. Єщенко, студент
Е. В. Кузьміна, доктор педагогічних наук, професор

Донбасский государственный педагогический
университет, г. Славянск, Украина
kov35@ukr.net

ВОПРОСЫ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Демократизация общества, расширение экономической самостоятельности Украины обусловили необходимость коренного изменения подходов к механизму формирования национального самосознания личности на основе максимальной реализации ее потенциальных возможностей.

Ключевые слова: дидактические игры, общеобразовательные учебные заведения, младшие школьники, учебно-познавательная деятельность.

К. Л. Yeshchenko, student
O. V. Kuzmina, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor

Donbass State Pedagogical University, Slavyansk,
Ukraine
kov35@ukr.net

ISSUES ON ACTIVATING EDUCATIONAL AND COGNITIVE ACTIVITIES OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN IN THE PROCESS OF USING DIDACTIC GAMES

Society democratization, expansion of Ukraine's economic independence have led to the necessity of the fundamental change of the approaches to the mechanism of formation of the national identity of a person on the basis of the ultimate unlocking of his/her potential.

Keywords: didactic games, general educational institutions, primary school pupils, educational-cognitive activity.

Актуальність теми дослідження: у практиці загальноосвітніх навчальних закладів проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів є однією з найактуальніших, оскільки саме в процесах пізнання та навчання відбувається розвиток особистості. Загальновизнаним є те, що саме початкова ланка освіти складає фундамент для набуття учнями в майбутньому необхідних життєвих компетентностей (Н. Бібік, Я. Кодлюк, О. Савченко, Л. Хомич та ін.). Як зазначено у «Білій книзі національної освіти України», від результативності початкової освіти значною мірою залежить якість функціонування середньої і старшої школи. Науковцями встановлено, щоб навчання приносило дитині

радість, слід спрямовувати цей процес на розвиток її навчально-пізнавальної діяльності, яка саме і збагачує розвивальний потенціал змісту навчання.

Метою дослідження є вивчення та узагальнення питань активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор.

Виклад основного матеріалу. Розбудова національної системи освіти, вихід вітчизняної науки й техніки на світовий рівень, інтеграція її в європейський та світовий освітній простір вимагає високого рівня підготовки підростаючого покоління. У Законах України «Про освіту» (2017), «Про загальну середню освіту» (1999), Концепції Нової української школи (2017), Національній доктрині розвитку освіти України в XXI столітті (2002) зазначено необхідність: виховання громадянина України, формування особистості учня (вихованця), розвиток його здібностей і обдарувань, наукового світогляду, також виконання вимог Державного стандарту загальної середньої освіти, підготовка учнів (вихованців) до подальшої освіти і трудової діяльності тощо. Також у Національній доктрині розвитку освіти України у XXI столітті проголошується стратегія прискореного, випереджувального інноваційного розвитку освіти й науки, забезпечення умов для розвитку, самоствердження і самореалізації особистості впродовж життя.

У ході аналізу літератури виявлено, що дослідження з проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів здійснювались як філософами та педагогами минулих століть (А. Дістерверг, Ж.Ж. Руссо, Сократ, П. Блонський, А. Макаренко, С. Щацький) так і сучасними науковцям, у роботах яких, переконливо доведена ефективність застосування дидактичних ігор у навчанні молодших школярів, а саме: Ш. Амонашвілі, Н. Бібік, М. Вашуленка, Б. Друзя, Ю. Калинецької, С. Короткова, В. Крутій, Н. Кудикіної, М. Микитинської, А. Ноздрова, Н. Підгорної, Г. Цукерман, Н. Чканікова, Т. Шмакової, А. Шпунтів та інших учених.

Дидактичні ігри стали предметом особливої уваги в працях Б. Блонського, С. Рубінштейна, В. Сухомлинського, А. Сікорського (формування уяви); Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтєва, О. Усової, А. Соноріної (вплив на розумовий розвиток); Ф. Блехер, З. Богуславської, К. Радіної, Г. Щукіної (засоби активізації навчальної діяльності).

Частково питання активізації навчальної діяльності розглядали М. Богданович, С. Бондар, Р. Осадчук, В. Паламарчук, О. Савченко, О. Скрипченко та ін. Спільним для всіх цих досліджень є те, що вони розглядають активність в руслі нестандартного вирішення завдань та аналізують прийоми їх вирішення.

Сьогодні, зважаючи на новий зміст загальної середньої освіти і 12-річний термін навчання, початкова школа знаходиться в епіцентрі уваги, адже саме перші роки суспільного виховання й навчання дітей мають надзвичайно важливий вплив на подальший розвиток інтелекту, творчості, формування характеру, саморозвиток особистості тощо.

Початок навчання у школі для багатьох 6-річних дітей пов'язаний із значним навантаженням, до того ж характер і темпи оволодіння навчально-пізнавальною діяльністю не завжди відповідають загальній розумовій здатності дітей такого віку до засвоєння знань, умінь та навичок, визначених змістом програми.

Будь-яка діяльність, в тому числі і навчальна, має свою мету, об'єкт, суб'єкт, засоби, результат. У педагогічних науках поняття, «засіб» має широке значення. До його складу входять: підручник, слово вчителя, наочні посібники, аудіовізуальні засоби, комп'ютер, методи та форми навчання.

Всі засоби, спрямовані на навчання вмінню вчитися, можна розподілити на три групи: джерела знань; методи та прийоми; форми організації навчальної діяльності. До першої відносяться: слово вчителя, підручник, наочність, гра. До другої: бесіда, діалог, самостійна робота, створення проблемних ситуацій, вправи, система пізнавальних завдань. До третьої: колективна, групова, індивідуальна робота. Ця класифікація дає можливість цілеспрямовано використовувати дидактичні засоби, формуючи навчальну діяльність.

Тому, перед наукою стоїть завдання – створення ефективних дидактичних систем, які базуються на застосуванні таких типів, технологій, форм і методів навчання, які забезпечували б інтенсивне формування умінь і навичок. І на цій основі суттєво підвищували рівень самостійної творчої діяльності учнів, створили б умови для більш повного й ефективного використання інтелекту кожного. Аналіз педагогічної практики переконує у недостатній ефективності традиційного типу навчання щодо вирішення названих завдань через традиційний метод організації викладання. В останні роки практика застосування ігрових завдань визначила методичну думку, що зараз настав час узагальнення практичного досвіду, об'єктивної оцінки доцільності застосування ігрових завдань, визначення їх питомої ваги та місця у системі навчання. Гра дозволяє яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності.

Дидактичні ігри покликані пом'якшити вплив перевантаження від одноманітної механічної роботи в процесі багаторазового повторення, сприяють загостренню уваги на етапі усвідомлення нових знань, термінів, понять, визначень.

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання, іграшок, геометричних фігур, природного матеріалу (шишок, плодів, насіння, листків) тощо. Підбиття підсумків гри в зв'язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей, які показали результати тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

На думку дидактів, пізнавальна діяльність – це складний процес, що включає такі взаємопов'язані компоненти як: пізнавальний інтерес, пізнавальну активність, пізнавальну самостійність і пізнавальні здібності. Активізація ж пізнавальної діяльності учнів відбувається за умови розвитку і вдосконалення всіх її компонентів. Науковці розкривають вікові особливості розвитку пізнавальної діяльності, характеризують умови, принципи, методи та засоби її формування.

Для молодших школярів, поряд із провідною навчальною діяльністю, залишається актуальною й ігрова діяльність. Застосування різноманітних дидактичних ігор сприяє формуванню в дітей вказаного віку пізнавальних процесів, оволодінню прийомами і методами навчально-пізнавальної діяльності. Дидактичні ігри допомагають учням долати пізнавальні труднощі, усувають страх, почуття дискомфорту, що відбивається на успішності дітей та їхній навчальній діяльності.

На основі аналізу літератури визначаємо, що джерелами активності молодших школярів є: потреби (у спілкуванні, наслідуванні, навчанні), прагнення, інтереси; відповідно, шляхи активізації навчальної діяльності: уроки-диспути, технічні засоби навчання; проблемне навчання; дидактичні ігри.

Сучасні науковці поняття гри здебільшого об'єднують їх у дві групи: 1) ігри, де вчитель бере опосередковану участь у їх підготовці та проведенні; 2) ігри, в яких дорослий,

повідомляючи дитині правила гри дає фіксовану програму дій для досягнення відповідного результату. Дидактичні ігри відносять до другої групи. Обов'язковими структурними компонентами дидактичної гри є: дидактичне завдання, ігрові правила, ігрові дії. Всі структурні елементи гри взаємопов'язані між собою і відсутність одного з них руйнує гру.

Серед проблем, які звертають на себе увагу сучасних дослідників, все більшого значення набувають ті, які пов'язані з пошуками шляхів підвищення якості та ефективності цілеспрямованого виховання в умовах сучасної кризової ситуації в економіці, духовної і культурної сферах нашого суспільства. Діти не ставлять в грі якихось інших цілей, ніж мета – грати. Але було б неправильно не враховувати повчального і розвиваючого впливу гри і при збереженні в ній безпосередності життя дітей. Гра є засобом виховання, коли вона включається в цілісний педагогічний процес. Цінність гри як виховного засобу укладається в тому, що, надаючи вплив на колектив граючих дітей, педагог через колектив впливає на кожного з дітей. Організуючи життя дітей у грі, вчитель формує не тільки ігрові відносини, але і реальні, закріплюючи корисні звички в норми поведінки дітей у різних умовах і поза грою – таким чином при правильному керівництві дітьми гра стає школою виховання.

Висновки. Щоб залучити молодших школярів до навчально-пізнавальної діяльності, потрібно задіяти всі засоби активізації, зокрема: зміст освіти, форми, методи та засоби навчання.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів складної та багатогранної проблеми активізації навчальної діяльності молодших школярів за допомогою дидактичних ігор. Воно відкриває перспективу для більш глибокого вивчення умов, особливостей технології проведення дидактичних ігор з метою активізації навчальної діяльності дітей.

Література

1. Буліга С.М. Організація урочної та позаурочної навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів в умовах впровадження компетентнісно орієнтованої освіти: методичний посібник. Київ: ТОВ «СІГПРІНТ», 2013. 88 с.
2. Граматик Н.В. Деякі аспекти проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках природознавства. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2014, №112. С. 63 – 66.
3. Кремень В., Ткаченко В. Україна: ідентичність у добу глобалізації (начерки метадисциплінарного дослідження). 2-ге вид., допов. Київ: Т-во «Знання» України, 2013. 471 с.
4. Мартусь А. В. Використання дидактичних ігор на уроках природознавства. *«Біологічні дослідження –2014»*: збірник наукових праць V Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених і студентів. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 520-523.
5. Мостова Л. О. Стимулювання пізнавальної активності молодших школярів засобами дидактичних ігор. *Наука і освіта*. 2016. №6. С 95 – 100.