

13. Побожій С.І. Становлення й розвиток мистецтвознавства у Харківському університеті (1805-1920 р.р.). - К., 1993.
14. Українська Академія мистецтва. Дослідницькі та науково-методичні праці: Випуск 1. - К.: УА Мистецтва, 1994.
15. Рудницька О.П., Болгарський А.Г., Свистельнікова Т.Ю. Основи педагогічних досліджень. - К.: Експрес-об'ява, 1998.
16. Розвиток народної освіти і педагогічної думки на Україні (X - поч.ХХ ст.): Нариси / редколегія: М.Д.Ярмаченко (відп. редактор), Н.П.Калениченко (заст. відп. ред.) та ін. - К.: Рад. школа, 1991.
17. Соколук Л.Д. К истории художественной жизни Харькова. Эволюция Харьковской художественной школы во второй половине XVIII начале XX века. - Ленинград, 1986.
18. Степовик Д.В. Українське мистецтво першої половини XIX століття. - К.: Мистецтво, 1982.

Н.І.Зеленкова

РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОЇ САМОСТІЙНОСТІ УЧНІВ В ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

В статтє раскрываються вопросы развития познавательной самостоятельности учеников подросткового возраста в игровой деятельности на уроках математики.

The article deals with the problems of the development of cognitive independence of teenagers in the playing activity at the mathematics lessons.

Реформування сучасної системи освіти вимагає радикальних змін у навчально-виховному процесі,

використання новітніх технологій і методів навчання, які сприятимуть реалізації інтелектуально-духовного потенціалу учнів. Навіть поверховий аналіз сучасної шкільної освіти свідчить про те, що школа не дає належного значення операційному блоку навчання, акцентується лише на його змісті, тобто й досі школа дає учням значний обсяг готових знань, але не вчить належною мірою доходити самостійних висновків і узагальнень на базі цих знань. Так, дослідження останніх років виявили, що учні не завжди можуть визначати схожість та різницю істотних елементів, на перший погляд, різних систем, перенести ті ж самі дії з одного об'єкта на інший, еквівалентним чином перефразувати, переформулювати умови задачі, побудувати систему, що мусить бути ізоморфною до вихідної. Всі зазначені процедури складають основу пізнавальної самостійності. Саме в підлітковому віці різко зменшується інтерес до навчання і доволі відчутно ускладнюється навчальний матеріал. Збільшення розумового навантаження на уроках математики примушує замислитися над тим, як підтримати інтерес до вивчення матеріалу, їх активність протягом уроку. Треба подбати про те, щоб на уроках кожен учень працював активно і захоплено та використовувати цю точку опори для виникнення і розвитку глибокого пізнавального інтересу. Це дуже важливо в підлітковому віці, коли ще формуються, а інколи тільки визначаються постійні інтереси і нахили до того чи іншого предмету. Саме в цей період треба розкрити привабливі сторони математики.

Немаловажну роль тут відводиться ігровій діяльності на уроках математики. Гра - один із самих дієвих засобів всебічного розвитку дитини. Ігрова діяльність надає можливість використовувати здобутті знання, "вступати" у різні стосунки при вирішенні ситуації взятої з реального життя або змодельованої у грі, завдяки чому збагачується соціальній досвід дитини, розвиваються творчі здібності,

формується творча особистість. Гра допомагає урізноманітнити навчально-виховний процес, активізувати навчально-пізнавальну діяльність учнів на уроках. Проблема використання гри в навчально-виховному процесі багатоаспектна, різнопланова: як особливий тип регуляції та як складна організована система людської діяльності, що виникає як наслідок зближення і взаємодії гри і навчання, гри і виховання, гри і розвитку.

Приймаючи рольове завдання учні не тільки використовують засоби вербального спілкування, але ще прогнозують ігрові дії. Ігрова діяльність забезпечує інтелектуальну і емоційну обстановку в класі, атмосферу психологічного комфорту для кожного її учасника, а також надає можливість ставити учня в позицію активного суб'єкта навчання, розвивати їх здібності до самоврядування. Ігрові дії, що виконують учні в ході гри, утримують в собі дидактичні можливості а саме: формулюються мотиви і інтереси учнів, дії виконуються за певними правилами, чітко виділені операції, включаються особисті та групові відношення. Технологія ігрової діяльності передбачає створення творчої ігрової атмосфери, хід гри, оцінку діяльності і аналіз знань, умінь, можливостей і дій граючих.

На сьогоднішній день перед школою стоять завдання щодо створення ефективних дидактичних систем, які б базувались на технологіях, формах, методах, які забезпечували б інтенсивне оволодіння системою знань, формувань умінь та навичок. Один з варіантів розв'язання цієї проблеми - включення у навчально-виховний процес дидактичних та ділових ігор. Цілеспрямоване застосування ігор на практиці активно сприяють розвитку дитини. Гра заглиблює учнів у світ діяльності дорослих, висуваючи цікаві проблеми, актуалізує набуті знання, уміння, навички. Гра приваблива тому, що приносить радість і захоплення, процес гри сповнений несподіванок, а результат - таємниця. Учень,

який зацікавлений ходом гри, починає швидко цікавитись матеріалом пов'язаним з нею. Виникає потреба вивчити, запам'ятати, щоб досягти успіху.) Отже, гра стимулює моральні і духовні сили, організує пізнавальну діяльність, сприяє встановленню стійких позитивних мотивів, а також і серйозного ставлення до набуття загальноосвітніх знань.

Проблема активності учня в навчальному процесі безпосередньо пов'язана з питанням про стимули навчання. Ми погоджуємося з думкою Ю.К.Бабанського, що важливими прийомами стимулювання є: метод пізнавальних ігор, метод створення ситуацій пізнавальної дискусії, аналіз життєвих ситуацій, створення в навчальному процесі ситуації успіху.

Навчаючи учнів, ми прагнемо, щоб їхня діяльність здійснювалася в ситуаціях безпосереднього спілкування, гри, і тоді мотивована ігрова діяльність стає основною формою реалізації навчального процесу. Щоб спілкування на занятті було ефективним, слід зробити його керованим. Вчитель залучає кожного до діяльності, усвідомлено розповідає ролі в нових іграх, робить тимчасовим лідером навіть самого несміливого і неініціативного учня. До ігор учні в підлітковому віці проявляють підвищений інтерес тому, що в процесі гри створюються умови, що сприяють мимовільному засвоєнню матеріалу, який вивчається, розвитку їх творчих здібностей та активності. Крім того, незвичність проведення занять, їх не шаблонний, нестандартний характер сприяють підтриманню інтересу до математики. А для цього доцільно створювати в класі клімат відвертості, толерантності, щоб сприяти ходу щирого обміну думками.

Учбова діяльність на уроках математики не повинна заповнювати прогалини, закінчувати чверть чи рік. Вона не повинна бути винагородою, засобом заохочення тому класу, який добре попрацював. Гра має бути органічною складовою навчального процесу. Ігри та творчі завдання дозволяють учням на уроці використати новим, індивідуальним способом

новий матеріал. Таке використання ігор створює творчу основу для процесу оволодіння математикою, чого іноді важко буває досягти за допомогою репродуктивних методів навчання. Візьмемо, наприклад, гру "Морський бій", в яку дуже люблять грати учні підліткового віку. Навіть у цій елементарній грі розвивається увага, спостережливість, кмітливність. У процесі гри учні краще засвоюють поняття декартових координат, переконуються, що положення точки на площині визначається за допомогою двох її координат.

Багато науковців зазначають, що ігрова діяльність - важливий аспект занять з математики. Ми вважаємо, що завдяки ігровій діяльності індивідуальні здібності учнів мають можливість краще розвиватися тому, що учень не відчуває психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. У процесі гри відбувається навчання дії за допомогою самої дії. Засвоєння знань здійснюється в контексті певної діяльності, що створює ситуацію необхідності знання. Гра дозволяє позбутися шаблонів і здатна змінити ставлення учнів до того чи іншого явища, факту, проблеми. Гра - це певне завдання, що має навчальну мету, стимулює інтелектуальну діяльність учнів, вчить прогнозувати та перевіряти правильність прийнятих рішень. Вона виховує культуру спілкування та формує вміння працювати в колективі та з колективом.

В іграх учні підліткового віку виявляють особливо велику тривалість уваги. Виховна роль гри посилюється, коли діти у процесі гри відчувають себе вільними, коли ініціатива чи об'єктивно, чи лише суб'єктивно належить їм - писав Г.Ващенко. Він підкреслював, що організувати та керувати грою треба так, щоб дитяча ініціатива не пригнічувалась, а стимулювалась. Г.Ващенко також вказував на необхідність педагогам мати великий такт і "прагнути до того щоб, виконуючи нецікаві завдання, учні працювали не з примусу, а свідомо напружували свою увагу". Ігрова діяльність впливає

на розвиток уваги, на емоційний розвиток учнів. В іграх зростає соціальне почуття дитини, розвивається інтелект, дитяча уява, фантазія. Прояв творчої індивідуальності у грі характеризують такі параметри: активність, ініціативність, інтерес та пізнавальна самостійність.

Захоплення грою мобілізує інтелектуальні сили дитини, а присутність цікавості полегшує виконання завдання. Отже, гра посідає чільне місце в навчально-виховному процесі.

С.О.Должкова

ПЕДАГОГІЧНА ВЗАЄМОДІЯ ВЧИТЕЛЯ ТА УЧНІВ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ

В статті розглянуті особливості та закономірності формування творчої особливості в умовах здійснення педагогічної взаємодії вчителя та учнів.

Проаналізовано вплив психологічного розвитку, психічних новоутворень та домінуючих потреб підліткового віку та організаційну основу творчої взаємодії в процесі навчання. Автор виділяє основні протиріччя між теорією педагогічної взаємодії та реальностями шкільної дійсності; висвітлює необхідні умови для самовираження підлітка, становлення та самоствердження його творчого "Я" в учбовій діяльності.

Pedagogical relationship between the teacher and pupils as method of forming the creative personality in the process of studying.

In this article is talked about the peculiarities of forming the creative personality in the conditions of realising the