

них зацікавленість обраною спеціальністю засобами різних дисциплін, в тому числі і за допомогою іноземної мови професійно-спрямованої, що досягається засобом реалізації індивідуалізації професійно орієнтованого навчання іноземних мов у вищому навчальному педагогічному закладі.

### Література

1. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Рада з питань співпраці в галузі культури. Комітет з освіти. Відділ сучасних мов. – Страсбург. – К.: Ленвіт, 2003. – 273с.
2. Практикум по общей, экспериментальной и прикладной психологии / Под общей ред. А.А.Крылова, С.А.Маничева. – СПб.: Питер, 2004. – 560с.
3. Шевандрин Н.И. Основы психологической диагностики: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений: В 3 ч. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2003. – Ч.3 – 336 с.

*О.В.Ковшарь*

### УПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРАКТИКУ СУЧАСНОЇ ШКОЛИ ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ

*В статье рассмотрены проблемы внедрения игровых технологий в практику современной школы как способа повышения познавательной активности учащихся начальной школы.*

*In article problems of use game technologies at lessons of the school and tasks which raise cognitive interest of schoolboy.*

**Постанова проблеми.** У національній програмі “Освіта. Україна ХХІ століття”, державній програмі “Концепція педагогічної освіти” зазначається, що основна мета української системи освіти – створити умови для розвитку й самореалізації кожної особистості як громадянина України, сформувати покоління, здатні навчатися упродовж усього життя. Особливої актуальності набуває проблема формування пізнавальної активності учнів в системі ігрового навчання. В новій школі мають бути створені максимально сприятливі умови для прояву

та розвитку здібностей і таланту дитини, для її самовизначення. Відтак необхідно змінити суворо регламентовану "лінійну" організацію структуру уроку, внести нову, удосконалену етапність уроку з використанням ігрових технологій в навчанні. В наявності сучасної школи існують протиріччя: між індивідуальним характером засвоєння знань і фронтальною формою навчання; між потребою в діяльності і недостатнім рівнем пізнавальної активності та самостійності учнів; чіткою регламентацією структури уроку й необхідністю варіювання стратегій навчання різних груп учнів.

Розв'язання означених протиріч вимагає нових підходів до організації навчання в загальноосвітній школі, удосконалення уроку як найпоширенішої форми масового навчання, впровадження в шкільну практику ігрових технологій, яке сприятиме розвитку пізнавальної активності та індивідуальних особливостей учнів.

**Мета статті.** Розкрити вплив ігорних технологій на підвищення пізнавальної активності учнів початкової школи.

В останні роки вченими багато чого зроблено по розробці в загально дидактичному плані проблеми активізації творчої пізнавальної діяльності учнів (А.М.Матюшкин, М.И.Махмутов, И.Я.Лернер, М.Н.Скаткин, Т.В.Кудрявцев, В.Оконь і ін.). Ця ж проблема розробляється й в методичному плані. Зокрема, у розробку проблеми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів великий внесок внесли М.Б.Бантова, Л.В.Занков, Н.А.Менчинська, М.И.Моро, А.М.Пишкало, В.П.Стрекозин та ін. На сторінках педагогічної печатки останнім часом з'являється цілий ряд публікацій, присвячених розглядові ряду ефективних прийомів і засобів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Хоча в розробці цієї проблеми досягнуті значні успіхи, однак нині, у зв'язку з новими задачами, що виникли перед радянською школою, пошук способів і засобів, що активізують пізнавальну діяльність молодших школярів, складає основний напрямок пошуків учених, методистів і вчителів.

В даний час в початкова школа України перейшла на навчання дітей із шестирічного віку. І тут головна вимога в роботі із шестирічними дітьми — максимальна активізація діяльності дітей на уроці і, насамперед, розумової діяльності. Дослідження І.О.Рута, Г.І.Щукіна, У.Хаскауф, В.А.Синицької, В.В.Котова, підтверджують важливі ідеї С.Л.Рубінштейна про те, що входячи в оточуючий світ людина може міняти обставини не тільки своїми діями, але й своїми відносинами до оточуючого світу та до людей. Завдяки відносинам, які складаються в спілкуванні та навчальному процесі і може бути створена сприятлива атмосфера навчання, пізнавальних інтересів особистості учня.

**Пізнавальну активність** школяра слід розглядати як особистісну освіту, яка виражає інтелектуальний відгук на процес пізнання. Вона характеризується:

- пошуковою направленістю навчання;
- пізнавальним інтересом, прагненням задовольнити його за допомогою джерел як в навчанні, так і поза навчальною діяльністю;
- емоційним підйомом.

**Пізнавальна активність школяра в сучасній педагогіці розглядається** як якість особистості, що поєднує у своїй структурі внутрішні спонукання до пізнавальної діяльності - пізнавальні потреби, мотиви, що детермінує відношення особистості до діяльності й операційний компоненти, що охоплює знання, навички суб'єкта. Активність суб'єкта виступає як міра пізнавальної діяльності. Розвиток пізнавальної активності в процесі навчально-пізнавальної діяльності зажадало розгляду структури пізнавальної активності. **Пізнавальна активність**, з огляду на вищевикладене, по визначенню Чауре А.К., містить у собі наступні компоненти: готовність до пізнання, творчий пошук засобів досягнення мети і радість як емоційне відношення до пізнавальної діяльності.

Важливий компонент пізнавальної активності, на нашу думку, утворить емоція радості як виразник задоволеності результатом діяльності.

Експериментальні дані дають підстави вважати, що активність молодших школярів передбачає стійку орієнтацію на творчість, яка виявляється в органічній єдності зі здібностями, що й веде до досягнення прогресивних, соціально і особистісно значимих результатів.

Отже, на основі аналізу літератури та експериментальних досліджень Марків В.М., Оліяр М.П., Крутий В.А. визначили такі структурні компоненти активізації навчальної діяльності молодших школярів:

1. Визначення мети діяльності, забезпечення позитивної мотивації та готовності до виконання відповідних дій та операцій.
2. Сприймання, усвідомлення та закріплення навчальної інформації.
3. Засвоєння способів діяльності, розвиток самостійності в процесі розв'язання репродуктивних та творчих завдань.
4. Узагальнення засвоєних знань.
5. Контроль за результатами навчальної діяльності учнів

Активізація навчальної діяльності розуміється, як спонукання дітей у процесі формування умінь і навичок до максимальної активності, спрямованої на свідоме засвоєння знань, розвиток навчальних інтересів та самостійності у процесі навчання. Суть активізації навчальної діяльності вбачаємо в тому, щоб учні активно опановували навчальний матеріал, уміли самостійно застосовувати набуті знання на практиці.

Останнім часом активізувався інтерес учених до Ігорових технологій. Їх ідеї й особливості знайшли відображення в працях Л.В.Кондрашової, М.Г.Вієвської, Л.О.Савченко, Ю.Артухонова, М.Бірштейна, В.Буркова, С.Гідровича, С.Колесниченко та ін.

Грати - значить вступати в контакт з іншими. Контакти реалізують через діалог між учасниками гри, що створює умови для творчого їх самовираження. Гра в навчальному процесі забезпечує учням свободу дій, навіть в наслідувальні дії вона вносить щось своє, що забезпечує результативність навчальної діяльності [4,13].

**Ігрова ситуація** - це вправа, метою якої являється формування, удосконалення і розвиток навичок і вмінь учнів в різних видах мовної діяльності шляхом багаторазового і різноманітного виконання мовних дій (операцій), які стають особово значущим для суб'єкта навчання, оскільки являються мотивованими участю в ігровій діяльності. У ігрових ситуаціях великий методичний потенціал: вони забезпечують мотивацію навчальної діяльності, утворюють емоційну і позитивну атмосферу навчання, сприятливі умови для колективної взаємодії під час виконання ігрових і навчальних завдань [4,29].

**Вимоги до використання ігрових ситуацій в навчальному процесі школи:**

1. Систематичне використання ігрових ситуацій як складової частини загальної системи вправ.
2. Комплексне використання ігрових ситуацій, які реалізуються шляхом об'єднання програми розвитку однієї навички з програмою формування інших навичок, коли вправи із різних комплексів можуть успішно використовуватись на одному уроці або об'єднуватись в одну ситуацію, як її елементи.

**Класифікація ігрових ситуацій:**

1) за метою - ігрові ситуації для формування мовних навичок (лексичних, слуховимовних, вимовних, граматичних, орфографічних) і ігрові ситуації для розвитку ігрових вмінь (аудірування, говоріння у монологічній (діалогічній) формі, читання, написання, перекладу);

2) за рівнем комунікативності - комунікативні, умовно-комунікативні і некомунікативні ігрові ситуації;

3) за спрямованістю навчальної дії на отримання або видачу інформації - рецептивні ігрові ситуації, репродуктивні і продуктивні ігрові ситуації;

4) за ступенем управління діями учасників - ігрові ситуації з повним, частковим або мінімальним управлінням;

5) за наявністю рольового компоненту - ігрові ситуації з рівним компонентом і без нього;

6) за наявністю елемента змагання (на особисту/командну першість) і ігрові ситуації без елемента змагання;

7) з навчанням рухливості - рухливі і статистичні ігрові ситуації;

8) за використанням предметів - ігрові ситуації з предметами та без них [4,91].

**Технологія ігрового навчання** передбачає створення творчої ігрової атмосфери з певними конкретними завданнями; визначення цілей і мотивації для учнів; опис технології гри; хід гри, оцінку діяльності та аналіз знань, вмінь, можливостей і дій учасників гри.

Ігрові технології навчання характеризуються і специфікою у структуруванні навчальної інформації, яке відображає:

а) логіку і результати пізнання;

б) типологію розпізнання вивчаючих явищ, їх упорядкування та систематизацію;

в) усвідомлення сутності явищ;

г) перетворення явищ із одного етапу в інше.

Процес ігрової технології представляє собою важливий зміст навчання. Психолого-дидактичними засобами реалізації ігрового підходу до організації навчання є розвиток творчого мислення, формування досвіду і інструментарію учбово-ігрової діяльності, рольове моделювання, пошук і з'ясування особистісного змісту.

З вище зазначеного, можна зробити висновок, що **ігрові технології навчання** - це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якої учні під керівництвом вчителя, являючись учасниками імітаційно-ігрової ситуації, виявляючи ініціативу, самодіяльність та змагальність, оволодівають професійними знаннями, вміннями, навичками, виробляють активну поведінку.

**Ігрові технології навчання** - це система взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів, спрямованих на досягнення плануемого дидактичного результату.

Структурна модель ігрового навчання об'єднує в собі слідуєчи складові: 1) суб'єкт педагогічної взаємодії; 2) об'єкт педагогічної взаємодії; 3) предмет по сумісній їх діяльності; 4) мета навчання; 5) засоби ігрової комунікації.

Таким чином, можна зробити висновок, що активізація пізнавальної діяльності школярів формується завдяки використанню на уроках початкової школи за допомогою ігрових ситуацій, діалогу, рольових, дидактичних ігор.

### Література

1. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності //Рідна школа. - 2000. - №1. - С.27-29.
2. Крутій В.А. Активізація навчальної діяльності школярів у процесі використання дидактичних ігор//Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня к.п.н.-Київ.-2002.-21с.
3. Качество знаний учащихся и пути его совершенствования/Под ред. М.Н.Скаткина, В.В.Краевского. - М.: Педагогика, 1978. - 205с.
4. Кондрашова Л.В., Виевская М.Г., Савченко Л.О. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: учебное пособие, -Кривой Рог.: КГПУ, 2001. -194с.
5. Нові технології у професійній школі //Рідна школа. - 1996.- №10.-С.75-77.
6. Педагогічні технологи/ О.С.Падалка, А.М.Нісімчук, І.О.Смолюк.
7. Шамова Т.И. Активизация учения школьников. - М.: Педагогика, 1982. -209с.
8. Шаманская Н.В. Навчання в процесі гри //Початкова школа.-1988. №10. -С.43-45.