

6. G. Kutylowska, Program edukacji ekologicznej w przedszkolu z propozycjami zajęć, Wydawnictwo Didasko, Warszawa 1997, s. 12.
7. E. i J. Frączakowie, Edukacja zdrowotna dzieci przedszkolnych, Turpress, Toruń 1996, s. 12.
8. Por. B. Łojewska, W świecie przedszkolaka. Program edukacji przedszkolnej, Wyd. KOBA, Warszawa 2001.
9. M. Kwiatowska, Podstawy pedagogiki przedszkolnej, WSiP, Warszawa 1988, s. 61.
10. Ibidem, s. 64.
11. H. Semenowicz, Nowoczesna Szkoła Francuska Technik Freineta, Nasza Księgarnia, Warszawa 1966, s. 107.
12. Por. Ibidem, s. 109 – 110.
13. J. Walczyna, Integracja nauczania początkowego, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1968, s. 71.
14. W. Frankiewicz, Technika swobodnych tekstów jako metoda kształcenia myślenia twórczego, WSiP, Warszawa 1983, s. 37.
15. C. Freinet, Niezmienne prawdy pedagogiczne, w: O szkołę ludową. Pisma wybrane, Ossolineum, Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk 1976, s. 245.
16. K. Lubomirska, Przedszkole. Rzeczywistość i szansa, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa 1997, s. 166.
17. Por. H. Semenowicz, Nowoczesna Szkoła ..., op.cit., s.108–109.

I.A.Кравцова

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ТА ФОРМУВАННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ОСОБИСТОСТІ

Большую роль в процессе обучения начальной школы отведено дидактической игре. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы, проводит доступный ему анализ и синтез, делает выводы. Умелая организация дидактической игры открывает младшим школьникам учебный материал таким, который формирует и активизирует их субъективную жизнедеятельность.

The didactic game plays a great role in the process of teaching in a primary school. In didactic games the child watches, compares, classifies objects, carries out a simple analysis and synthesis and makes conclusions. Capable guidance of a didactic game presents the teaching material to junior pupils in such a way that it helps to form and develop their subjective vital activity.

Перехід на нову структуру і зміст навчання поставив перед учителем ряд досить складних проблем, і серед них чи не найголовніша – яким чином так побудувати процес навчання, щоб найповніше задовольнити проблеми кожного учня. Особливе місце зайняла гра на уроці. Стаючи дорослою, дитина у своїй колишній грі відкриває нові посильні для себе глибини, нові схованки, нові тасмниці, які допомагають їй зрозуміти, що в ній є щось, чого інші не знають і про що не здогадуються. Дитина пізнає свою феноменальність. І саме дитина, тобто учень повинен стати центральною фігурою на уроці. Психологи зазначають, що на початку навчання шестилітня дитина зазнає особливих труднощів. Вони пов'язані з новою соціальною роллю, зміною повідної діяльності, збільшення психологічного та фізіологічного навантаження. І зараз педагогічні інновації орієнтують вчителя на здатність наситити систему новим змістом, для того, щоб формувати інноваційну особистість.

Величезну роль у процесі навчання початкової школи відіграє дидактична гра. У дидактичних іграх дитина спостерігає, порівнює, зіставляє, класифікує предмети, проводить доступний їй аналіз і синтез, робить узагальнення. Висока ефективність дидактичної гри безсумнівна. Дитина працює з використанням “ігрових” матеріалів легше, веселіше, а головне – інтенсивно, значно продуктивніше і не помічає цього.

Дидактична гра – метод імітації прийняття рішень у різноманітних ситуаціях шляхом гри за правилами, що вже вироблені учасниками.

Ф.М.Блехер у книзі “Дидактична гра” визначила чотири вимоги, без урахування яких не можна віднести ту чи іншу навчальну діяльність учнів до класу дидактичних ігор. Зокрема, на її думку, грою можна вважати тільки таку діяльність, в якій присутній хоча б один із наступних елементів:

- несподіванка – поява, зникнення, пошук і знаходження, непередбачене повторення дії в грі тощо;
- загадка, що інтригує дітей, стимулює їхню творчу фантазію, мобілізує дитячий досвід;
- рух;
- змагання.

У процесі багатьох дидактичних ігор діти працюють з величезним емоційним піднесенням, часом з граничним напруженням своїх здібностей. Участь у грі дає кожному учневі своєрідне право на помилку, не робить з помилки трагедії, не розцінює її як незнання. Кожна гра повинна мати конкретну дидактичну мету. Вчитель повинен з максимальною користю для дітей застосовувати ці ігри, він повинен чітко усвідомити, досягненню якої мети вони слугують, у якому зв'язку має перебувати гра з уже вивченим матеріалом і тим, що тільки-но вивчатиметься. Важливо уявити себе на місці дітей, продумати можливі варіанти, труднощі тощо. Гра має проходити невимушено, але за цією невимушеністю повинна стояти величезна організаційна робота вчителя. Зміст гри має бути доступним для кожного учня; правила гри чітко сформульовані; підсумок гри – чіткий, справедливий. Готуючись до гри треба виділяти такі етапи:

- ознайомити учасників із темою та змістом, розподілити ролі;
- розкрити хід і зміст гри;
- підведення підсумків гри.

Велике значення має форма, в якій учитель оцінює результати. В усіх випадках підведення підсумків гри перша й основна форма оцінювання – є похвала. Національною системою змістовних оцінок є система, яку запропонував Ш.А.Амонашвілі у своїй книзі “Добрий день діти!”.

Система підведення підсумків гри передбачає: доброзичливе ставлення до учнів, позитивне оцінювання зусиль учня, спрямованих на розв'язання завдань в усіх випадках, навіть тоді, коли ці зусилля не приводять до позитивного результату; детальний аналіз утруднень учнів, помилок допущених ними; конкретні вказівки, спрямовані на поліпшення досягнутого результату.

Театральний теоретик, знавець “життя людського духу”, послідовник вчення К.Станіславського, автор відомої книги “Режисура як практична психологія” П.Єршов, вивчаючи природу й логіку дії, переконливо довів, що будь-яку мету (зокрема й дидактичну) можна розглядати не тільки ізольовано й не тільки в контексті завдань, рівних за субординацією, а й у контексті послідовної низки різномасштабних дій, у яких виявляється якась реальна цілеспрямованість індивіда, особистості. Дидактичність стає умовою для більш насиченого проживання учнями часу уроку, ніж те, що могло б виникнути серед учнів стихійно, - якби не було уроку, не було вчителя, не було такого завдання. Вдале проведення дидактичної гри відкриває учням навчальний матеріал як такий, що формує й активізує їхню суб’єктивну життєдіяльність. Дидактична гра дає змогу учням, які самовиражаються, відчутти резонанс зацікавленості (співучасті) однолітків, побачити нові грані свого єднання, усвідомити себе, як однолітків-однодумців. Гра завжди пов’язана з упевненістю, що партнери у встановлених ігровими правилами межах – однодумці.

Дидактичні ігри дають змогу значно розширювати ці межі, залучати більшу кількість учасників. У цьому їхня унікальність.

Вчителем-психотерапевтом названо мовну гру. Інтелектуальна, цікава, захоплююча, вона містить цілий спектр правил і способів, які сприяють емоційному розвантаженню, зняттю розумової напруги. Про які правила тут йдеться? У чому криється “секрет” їх успішного використання – адже з часом мовна гра не втрачає своєї свіжості й актуальності, а інтерес до неї зростає. На нашу думку, причина такої популярності мовної гри серед шкіл слід шукати у її причетності до животрепетних реалій життя, глибинних зв’язках з найважливішими царинами людської діяльності: суспільним явищами, культурою, наукою, мистецтвом.

Мовна гра не підпадає під більшість тлумачень гри як явища. Словесна незвичайність, неправильність, яка свідомо і навмисно допускається мовцями з метою підсилення комічного ефекту або виразності. Механізм її досить простий: мовець “трається” з формою мовлення, вводячи в нього словесну

неправильність (незвичайність) – гру слів, каламбури, паронормазії, омонімуючими термінами далеко не окреслюється коло явищ, які виходять до поняття мовної гри. А слухач, отримавши настанову на гру (будь-яку, нехай навіть найпримітивнішу, на зразок “Це жарт”, “Жартую”), підтримує її намагаючись розгадати задум автора. Є й обов’язкова умова: обидва учасники і мовець, і слухач мають усвідомлювати словесну неправильність, як і те, що ця неправильність вводиться у мовлення навмисно, з певною метою (оскільки тільки навмисна неправильність викличе бажання підтримати гру, а не подив і не досаду).

У такий спосіб мовець, як, мабуть, у будь-якому іншому виді гри, намагається самоутвердитися, розважити себе і співрозмовника, тренує мислення. Її ознаки переконливо доводять, що ми маємо справу саме з грою, такою, що є в компетенції вищої розумової, як, скажімо, гра в шахи. Але в контексті мовної гри вони можуть набувати по-справжньому масштабного значення.

Творці мовної гри – носії різних рівнів освіченості і культури – елітарна верхівка (згадаймо, гра в каламбури – улюблена розвага аристократії у минулі сторіччя), літератори, котрі з незапам’ятних часів проводять цей унікальний експеримент у своїй творчості, оскільки немає жодного письменника, який би не прагнув більшої виразності, прості люди, що творять демократичні, низові форми мовної гри – усі вони, бавлячись із мовленням, можливо, не завжди свідомо, переслідують не лише реальні цілі (заінтригувати, захопити, змусити себе слухати), а й розвивають мовлення, мислення, повсякчас збагачують мову свіжими і неповторними новотворами. Отже, мовна гра – це мистецтво: її продукти часто мають так саму естетичну цінність, як і будь-який мистецький витвір, адже думка, для якої віднайдене мовою лаконічне і дотепне вираження, стає набутком народу і народного мислення.

Мовна гра – це той унікальний, чи не єдиний випадок, коли гра переходить у царину науки, інтелектуальна розвага перетворюється на надзвичайно вдалий і тому уподобаний митцями слова стилістичний прийом, який з незапам’ятних

часів використовується у літературі, а лінгвістичну інтерпретацію отримує в дослідженнях вчених-мовознавців. Тому саме мовна гра – адже ґрунтується вона на вивченні зображувальних властивостей мови як матеріалу, а, відповідно, на знанні системних одиниць мови, норм їх використання і способів творчої інтерпретації цих одиниць. Таким чином, феномен мовної гри вже в котре наголошує на тих нерозривних органічних зв'язках, що єднують мову і літературу у мистецтво мистецтв – словесність.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

А.С.Макаренко писав: “Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...” Отже, гра, її організація – ключ в організації виховання.

У грі формується багато особливостей особистості дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. У грі виробляється спритність, витримка, активність. Гра – це школа спілкування дитини.

Гра тільки здається легкою. А насправді потребує, щоб дитина яка грається віддавала грі максимум своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Гра постійно стає напруженою працею і через зусилля веде до задоволення.

Ігри в школі – перш за все дидактичні, повинні приковувати нестийку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, заставити їх напружено мислити.

Важливою є виховна сторона. Гра вимагає від дітей уваги, вміння швидко знаходити правильне рішення.

Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Це К.Д.Ушинський писав: “Зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання

початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших же уроків привчайте дитину до любові своїх обов'язків і знаходження приємності в їх виконанні”.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина “добудовує” в уяві все, що недоступне їй в навколишній діяльності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили здібності дітей. Гра – творчість, гра – праця. “Праця – шлях дітей до пізнання світу” – писав М.О.Горький.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Задовольняючи дитячу допитливість, залучити їх до активного пізнання оточуючого світу, оволодіти способами пізнання зв'язків між предметами та явищами допоможе гра.

*У вирішенні проблеми
використані підходи Т.Царук*

Література

1. Богуш А.М. Методика розвитку рідної мови. – К.: Вища школа, 1995.
2. Вашуленко М.С. Удосконалення змісту і методики навчання української мови в 1-4 класах. Науково-теоретичні засади та методичні рекомендації. – К.: Рад. школа, 1991.

3. Канищенко А.П. Розвиток зв'язного мовлення першокласників. Методичні рекомендації. – К.: МНО України, 1991.
4. Мовні ланки у початкових класах: Методичні рекомендації / Укл. Воскресенська Н.О., Свашенко А.О. – Харків: ХДПІ, 1987.
5. Форощук О.О., Форощук Н.Є. Українська мова для початкових класів: Навч. посіб. – К.: А.С.К., 2002.

О.Б.Брижаченко

ВИЗНАЧЕННЯ СФОРМОВАННОСТІ МОТИВАЦІЙНОГО КОМПОНЕНТУ ЯК СКЛАДОВОГО ЕЛЕМЕНТУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ

В статтє автор анализуєт сформированность мотивації у старшекласників к обучению истории, выделяются и анализируются причины низкого интереса как среди школьников, так и среди учителей.

In clause the author traces opportunities level form motivation in the process of training history, causes low interest schoolboys and teachers are analysed.

Орієнтація сучасної школи на гуманізацію процесу освіти і всебічний розвиток особистості має на меті необхідність гармонійного поєднання безпосередньо навчальної діяльності, в межах якої формуються базові знання, уміння та навички з діяльністю творчою, пов'язаною з розвитком особистісних задатків учнів, їх пізнавальної активності, здатності самостійно розв'язувати нестандартні завдання тощо.

Сучасна тенденція поширення інформації, численних поглядів та оцінок минулого з особливою силою виявляється в галузі історії, визначає необхідність зміщення цілей історичної освіти від засвоєння, запам'ятовування фактів до навчання способів опрацювання, структурування, аналізу, критики отриманої історичної інформації. Специфіка історії полягає не стільки в матеріалі, з яким працює учень, скільки в тих розумових операціях і способах діяльності, за допомогою яких він навчається, працюючи з ними. Такий підхід може суттєво вплинути на формування пізнавальної активності учнів.