

Гордієнко О. А., К. В. Зімірович // Пріоритети розвитку початкової освіти в контексті становлення Нової української школи: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції (24 березня 2021 року) / за заг. ред. Т.І. Шанкова – Житомир: ФО-П «Н.М.Левковець», 2021. – С. 19 – 23.

К. В. Зімірович,

студентка ННІ педагогіки;

науковий керівник – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент

кафедри початкової освіти

та культури фахової мови **Гордієнко О. А.**

(Житомирський державний університет

імені Івана Франка)

Формування пізнавальних інтересів здобувачів початкової освіти засобами ігрових технологій на уроках літературного читання

Формування успішної, творчої, працездатної особистості є одним із вагомих завдань, які постають перед сучасною українською освітою, зокрема й початковою. Пріоритетне значення в цьому процесі має підготовка дитини до свідомого, дорослого, самостійного життя, а також формування ключових компетентностей. Так, учні мають бути здатними до самовдосконалення та саморозвитку, а стійкі знання, уміння й навички неможливі без самоосвіти й самовдосконалення, і цей процес неможливий без постійно зростаючого інтересу до навчання.

Як свідчить практика, частою проблемою є зникнення або зниження інтересу до навчання. Вважаємо, що ця проблема стосується не тільки школи, але й держави загалом. Низький рівень освіти народу може призвести до незворотних негативних наслідків для розвитку держави загалом, процесу становлення незалежності та національної самосвідомості. У цьому сенсі важливо розуміти причини зниження або навіть і зникнення інтересу школярів

до навчання: це можливий негативний вплив оточення, помилки у виховному процесі, психологічні складності у спілкуванні між учнем і вчителем, проблеми, пов'язані зі здоров'ям дітей. Серед причин можуть бути й невисокий рівень компетентності вчителя, й стандартні підходи до вибору форм і методів навчання, відсутність творчого підходу й одноманітність до обрання методів і прийомів навчання й виховання.

Реформа освіти та створення такої школи, де дітям буде комфортно перебувати, – ось те, що може не тільки значно покращити якість освіти, а головне – зацікавити учнів здобувати знання, а також набувати вміння доцільно використовувати їх у постійно змінних ситуаціях. Отже, важливе завдання вчителя нової української школи – сформувати пізнавальний інтерес учня, що допоможе в подальшому набувати навичок самоосвіти, вчитися самостійності, вмінню відчувати себе потрібним. Під впливом інтересу процеси запам'ятовування, пошуку потрібної інформації, розвиток уваги набувають особливої інтенсивності, творча діяльність стає продуктивною, дитина відчуває захоплення і задоволення [4, с. 14].

Мета статті – теоретично обґрунтувати програму використання ігрових технологій для формування пізнавального інтересу школярів на уроках літературного читання.

Проблеми формування пізнавальних інтересів досліджувались ученими-педагогами Я.-А. Коменським, Е. Кланаредом, Й.-Ф. Гербартом, К. Д. Ушинським та ін. Для сучасних психологічних досліджень проблеми пізнавального інтересу важливе значення мають напрацювання Л. С. Виготського, С. Л. Рубінштейна, А. О. Смирнова, Б. М. Теплова, В. Н. Мясіщева, Л. В. Занкова, Д. Н. Узнадзе, Г. С. Щукіної та ін.

Сформувати пізнавальні інтереси в початкових класах допомагає гра, яка була завжди в центрі уваги психолого-педагогічних досліджень. Вплив ігрової діяльності на формування особистості дитини були в центрі уваги досліджень Ж. С. Хайдарова, О. С. Газмана, П. І. Підкасистого, Д. Н. Кавтарадзе. У початковій освіті гра стає особливим видом діяльності, який

має і розважальну, і навчальну мету, допомагає засвоїти знання та накопичити їх.

Ж. Фабр зазначав: "Гра у житті дитини відіграє неабияку роль. Саме в іграх розпочинається спілкування дитини з колективом, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять..." [2]. Підкреслимо, що не кожна гра має освітню та виховну мету. Дидактична гра поєднує нову для дитини пізнавальну діяльність зі звичним для неї розважальним моментом, тим самим адаптуючи її до складної розумової праці.

В. О. Сухомлинський писав: "Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєвий потік уявлень, понять про навколишній світ" [1, с. 19].

У грі діти вчаться зосереджуватися, критично мислити, тим самим розвивають увагу та пам'ять, а разом із ними всі інші психічні процеси. Захопившись грою, діти ніби не помічають, що відбувається активна розумова діяльність, і навіть найпасивніші учні "забувають" про свою сором'язливість, стають активними, залучаються до обговорення теми та ідейної спрямованості творів. Отже, як показують наші спостереження, за допомогою гри набагато простіше зацікавити дітей навчальним матеріалом.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації доречно на кожному уроці. Особливо це стосується 1 – 2-их класів – перехідного періоду від дошкільного періоду дитинства до шкільного, адже діти мають звикати до тривалої, напруженої розумової діяльності. Під час використання неігрових методик у дітей часто спостерігаємо втому, втрату уваги, погіршення пам'яті. Тому гра виступає ще й найефективнішим методом організації навчальної діяльності учнів.

Доцільна гра може бути використана на різних етапах уроку. Якщо з неї починаємо урок, це збуджує думку учня, спрямовує на самостійну діяльність,

мотивує. Якщо пропонуємо її на етапі вивчення нового матеріалу, використовуємо такі, що сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і допомагають осмисленому засвоєнню знань, зосередженню. Гру можна провести й для узагальнення та повторення вивченого, підсумкової перевірки знань [4, с. 14].

Класифікуються дидактичні ігри за різними принципами [3, с. 38–54]. Класифікація ігор представлена в таблиці 1.

Таблиця 1

Класифікація дидактичних ігор

з/п	Принципи класифікації	Різновиди ігор
	Вид діяльності	Фізичні (рухові); інтелектуальні (розумові); трудові.
	Характер педагогічного процесу	Навчальні, тренувальні, контрольні, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні.
	Характер ігрової методики	Предметні; сюжетні; рольові; ділові; імітаційні; ігри-драматизації.
	Ігрове середовище	Ігри з предметами і без них; настільні; кімнатні; вуличні; на місцевості; комп'ютерні; з ТЗН.

У таблиці 2 представлені важливі функції, які виконує гра в житті дитини.

Таблиця 6

Найважливіші функції гри

з/п	Функції гри	Реалізація функції
а	Розважальн	Розважає, дає задоволення, надихає, збуджує інтерес

вна	Комуникати	Засвоєння правил спілкування у практиці
ації	Самореаліз	Активізація діяльності, розвиток здібностей
на	Терапевтич	Подолання складностей, пов'язаних із недостатністю знань, необхідних у нових видах життєдіяльності
	Діагностична й корекційна	Виявляє відхилення від норми, дозволяє пізнати себе та внести позитивні зміни в поведінці
	Соціалізації	Допомагає засвоїти норми людського співжиття

Ігрові технології широко використовуємо на уроках літературного читання. Наприклад, виробленню такої якості читання, як швидкість, сприяє гра "Вовк і заєць": перший учень читає текст, а другий – починає після того, як перший дійде до крапки, й намагається його наздогнати. У грі "Віримо і не віримо" учитель читає речення з тексту, навмисно зробивши "помилку". Діти знаходять це речення, говорять: "Віримо" або "Не віримо" і читають це речення правильно. Прийом допомагає попрацювати над такими якостями читання, як правильність та усвідомленість. Гра "Земля – небо" проводимо так. За командою "Земля" діти дивляться у книжку й читають текст. За командою "Небо" підносять вгору. Далі – "Земля" – очима знаходять, де вони зупинились, щоб продовжити читання [5, с. 26–30].

Доцільним та ефективним буде використання різноманітних ігрових прийомів у процесі роботи над ліричним віршем. Вони сприяють розвитку вмінь аудіювання, говоріння й читання, дозволяють формувати уявлення учнів про віршовану форму, ритм, риму, розширювати читацький кругозір. Так, під час ознайомлення з римою використовуємо гру "Добери схожий хвостик" (діжка – кішка, Гришка, книжка, доріжка...). Користуючись прийомом "Створи вірш на основі рими", розвиваємо мовлення дітей, творчі здібності. Виконання ігрової вправи "Відгадай риму" навчає дітей добирати риму, розвиває їх кмітливість.

Отже, ігрові технології є ефективним засобом розвитку пізнавальних інтересів учнів, тому що сприяють урізноманітненню методів і прийомів навчання, накопичують індивідуальний досвід пізнавальної діяльності здобувачів освіти. А головне – гра дозволить школяреві отримати якомога більше позитивних емоцій, тому що будь-яка розумова діяльність стає цікавою для дитини тоді, коли вона сповнена радісними почуттями.

Список використаної літератури

1. Горбатюк О., Заторжинська В. Дидактичні ігри до уроків математики у 2 класі. *Початкова школа*. 2009. №4. С. 19.
2. Гра. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гра>
3. Наволокова Н. П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій. Харків : Основа, 2010. С.38–54.
4. Пономаренко Л. В. Використання інформаційних технологій у практиці роботи початкової школи. Харків : Основа, 2010. С.14
5. Стребна О.В. Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи. Харків : Основа, 2006. С. 20–35.