

Стременко Катерина,
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти,
спеціальність 013 «Початкова освіта»,
Житомирський державний університет імені Івана Франка;

науковий керівник: **Антонова Олена,**
доктор педагогічних наук, професор,
Житомирський державний університет імені Івана Франка

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Сучасні умови життя вимагають формування активної творчої особистості, що спроможна буде вирішувати на високому рівні сучасні завдання розвитку держави. Основною формою організації навчання в школі є заняття, тому основним видом діяльності на заняттях є пізнавальна діяльність школярів, яка відбувається на основі практичних і розумових дій дитини [3]. Однією з складових пізнавальної діяльності є пізнавальна активність учнів. Формувати пізнавальну активність учнів на уроках слід з використанням таких видів діяльності, які будуть сприяти активізації пізнавального інтересу дітей та їх мотивації до діяльності. І однією з найбільш результативних є саме ігрова діяльність, тому що гра є неоціненним засобом підвищення інтересу школяра до вивчення різних дисциплін.

Над питанням пізнавальної активності та використанням ігрової діяльності на уроках працювали багато науковців, серед них: Л. Аристова, Н. Бібік, В. Лозова, Л. Сапунова, Т. Форостюк.

Проаналізувавши психолого-педагогічну літературу, та враховуючи різноманітні наукові підходи до визначення досліджуваного нами поняття, ми вивели власне визначення терміну пізнавальна активність- це позитивне ставлення особистості до діяльності, що передбачає активний вияв пізнавального інтересу, здатність до аналізу власної діяльності, до власних помилок задля самовдосконалення у певній діяльності.

У формуванні пізнавальної активності молодшого школяра досить цінний потенціал має ігрова діяльність. У педагогічному розумінні термін «ігрова діяльність» – різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною

мовою як засобом спілкування між людьми. Ігрова діяльність є свого роду дитячим моделюванням соціальних відносин [2, ст. 46]. Поняття «засоби ігрової діяльності» охоплюють значну кількість засобів, методів та прийомів, завдяки яким здійснюється діяльність. Не зважаючи на статус школяра, інтерес дитини до гри не зникає, адже це – невимушена діяльність, у процесі якої учні порівнюють, запам'ятовують, вирішують логічні завдання і пізнають багато нового.

У процесі формування пізнавальної активності учнів початкової школи ігрова діяльність виконує ряд функцій, серед яких: пізнавальна функція, функція, яка спрямована на розвиток інтелекту школяра, функція самореалізації учня у процесі навчання, комунікативна функція. У початковій школі ігрова діяльність є дуже популярна, оскільки протягом молодшого шкільного віку здійснюється поступова зміна провідної діяльності, поступовий перехід від ігрової діяльності до навчальної [7, ст. 446].

Доцільність використання гри у освітньому процесі початкової школи також зумовлена тим, що саме гра задовольняє біологічні та психологічні потреби дітей та сприяє їх психічному, емоційному, соціальному та моральному розвитку. Граючи, дитина приймає певну роль та функцію та відтворює їх у діях. У іграх діти входять у різні відносини: співробітництва, спільної взаємодії, взаємоконтролю.

У початковій школі є досить поширеною наступна типологія ігор:

1. Класифікація за сутнісною ігровою основою: ігри з правилами; рольові ігри; комплексні ігрові системи (наприклад, КВК).
2. Класифікація за структурними елементами уроку, залежно від дидактичних цілей гри: ігри для вивчення нового матеріалу; ігри для закріплення навчального матеріалу; ігри для перевірки знань; узагальнюючі ігри [1, с. 29].

Найбільш ефективними засобами формування пізнавальної активності учнів початкових класів на уроках будуть наступні:

1. *Дидактичні ігри*. Під час гри учні здатні зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Дидактична гра - це творча форма навчання, виховання та розвитку молодших школярів. Як зазначають дослідники Л. Савчук, Л. Стадник дидактичні ігри відповідають природним потребам дітей молодшого шкільного віку, оскільки поєднують елементи навчальної, прикладної, репродуктивної та творчої діяльності, що дозволяє розвивати

емоційну сферу дитини, її пізнавальні інтереси, інтелектуальні та духовні потреби. Уміле використання ігор підвищує навчальну активність учнів, інтенсивність мислення, пам'ять та уяву [5, с. 22].

2. *Ігрові інтерактивні вправи.* Такі завдання на уроках зорієнтовані на розвиток мислення школярів, певної самостійності думок, стимулюють вироблення творчого ставлення до будь-яких висновків, правил тощо; спонукають учнів до відстоювання власної думки, створюють ситуацію дискусії, зіткнення думок; виявити помилку у судженнях, відповідях, вказати за неї і довести це спонукають завдання, де вчитель допускає помилки [6].

3. *Ігрова діяльність із елементами проблемності.* На уроках в школі такі завдання будуються на діяльнісному підході, розглядаючи навчання учнів як навчання знанням та діяльності. Широкі можливості в цьому плані дає вирішення логічних задач [4, с. 32].

4. *Комп'ютерні навчальні ігри.* Комп'ютерні ігри не замінюють звичайні ігри, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями.

5. *Ігри нестандартного змісту.* Основним прийомом в таких іграх є практична робота. Вона переключає довільну увагу дітей на навчальний процес, на розв'язування навчальної задачі.

Для того, щоб перевірити ефективність ігрової діяльності на уроках було проведено дослідження. Робота проводилася у 3 етапи: констатувальний, формувальний, контрольний етап.

На першому етапі роботи для того аби виявити наявний рівень сформованості пізнавальної активності учнів за традиційного навчання, було проведено тестування, під час якого учням було задано дві групи запитань: 42 запитання, спрямовані на вивчення пізнавальної активності; 10 запитань, з допомогою яких досліджується показник нещирості або соціальної бажаності відповіді. Провівши тестування, було виявлено, що що 50% учнів, а це половина дітей, мають середній рівень пізнавальної активності. Високий рівень мають лише 15% учнів, тобто лише шестеро мають гарне позитивне ставлення до школи та зацікавленість у вивченні нового матеріалу. Низький рівень пізнавальної активності мають 14 учнів, що складає 35%.

Таким чином, із огляду на отримані результати, наступним етапом роботи була розробка та запровадження системи роботи на формуальному етапі із учнями, яка передбачала інтерактивні форми та

методи роботи із розвитку пізнавальної активності, самостійності та творчого підходу до вивчення дисципліни. На даному етапі уроки у контрольній групі проводилися за звичайною методикою вчителя, а в експериментальній – з використанням системи ігор для активізації пізнавальної діяльності учнів. Учні експериментальної групи були запропоновані наступні завдання: ігри-загадки, ігри жартівливого змісту, ігри-головоломки, творчі ігри, ігри з логічним навантаженням.

У процесі експериментального дослідження, застосувавши ігрову діяльність в експериментальній групі, наступним етапом роботи було перевірити як змінився рівень сформованості пізнавальної активності. Тому на третьому етапі роботи проводилися контрольні зрізи з метою визначення рівня здібностей дітей. З цією метою були запропоновані такі завдання діагностувальної роботи, що включали складні обчислення «в розумі» за короткий проміжок часу, порівняння виразів та ін.

Проаналізувавши результати експериментальної групи учнів та контрольної групи на цьому етапі роботи серед показників експериментальної групи переважав достатній рівень вияву пізнавальної активності (30%), що відповідав оцінкам учнів 7-9. Високий рівень у був зафіксований у 15%, що відповідав оцінкам дітей 10-12 та середній рівень – у 5% (оцінки 4-6 балів). Початковий рівень пізнавальної активності був зафіксований у 10% опитаних та відповідав оцінкам за зрізи 1-3 бали.

У контрольній групі переважаючим був середній рівень розвитку пізнавальної активності, який склав 35% (оцінки 4-6 балів за діагностувальні роботи), високий, достатній та початковий рівень також становив по 5% кожен.

Результати ЕГ та КГ у % демонструє рисунок 1.1.

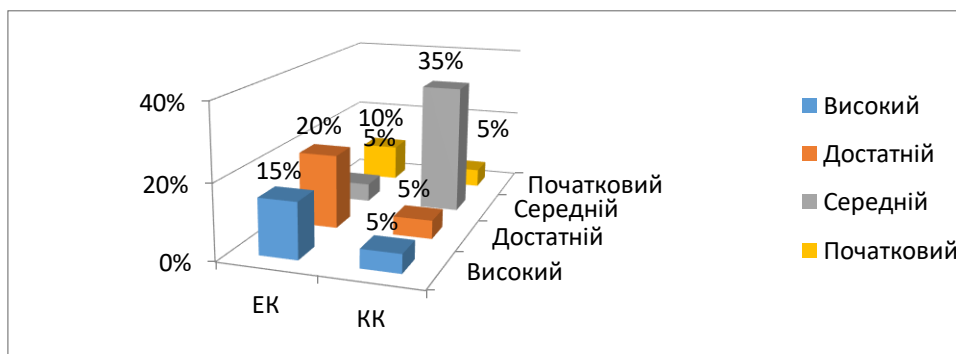


Рисунок 1.1. Результати ЕГ та КГ (у %)

Таким чином, із огляду на отримані результати, можна зробити висновок, що пробудженню пізнавальної активності сприяють ігрова діяльність цікавого змісту із елементами проблемності та пошуковості, а також постановка проблемного питання на уроці, метод самостійної роботи, метод вправ, використання наочності та ін.

Список використаної літератури:

1. Бабаніна І. Урок-подорож з математики з елементами гри. ПШ: навч.-метод. посіб. 2016. № 2. С. 28-30.
2. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник: підручник, Київ: Либідь, 1997. – 375 с.
3. Коновальчук І.І., Наумович А.Л. Педагогічний потенціал ігрової діяльності в розвитку пізнавальної активності дітей дошкільного віку // Впровадження сучасних технологій в процесі забезпечення якісної підготовки майбутніх фахівців дошкільної освіти: збірник наукових праць / за заг. ред. Л.В Зданевич, Л.С. Пісоцької, Н.М. Миськової, Л.О. Онофрійчук. Хмельницький : ХГПА, 2021. С. 91-95.
4. Міністерство освіти і науки України. Особливості навчально-виховного процесу у початкових класах загальноосвітніх навчальних закладів у 2012-2013 навчальному році. Початкова школа. 2015. № 7. С. 1-23. URL: www.mon.gov.ua (Дата звернення: 09.03.2023).
5. Стадник Л. Актуальні проблеми математичної освіти. Шляхи їх вирішення. Педагогічні науки: навч.-метод. посіб. №5. 2016. С. 7-23.
6. Стременко К.А. Формування пізнавальної активності засобами ігрової діяльності на уроках математики. 2023. URL: <http://metodportal.com/node/91128>. (Дата звернення: 20.05.2023)
7. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N., & Serdiuk, N. (2022). The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(1Sup1), 437-452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>