

Для вивчення даного напрямку викладання варто присвятити не мало часу, кількість матеріалу досить об'ємна та постійно потребує нових навичок у реалізації. Наступна перешкода з використанням графіки, впливає з основної проблеми навчального процесу у багатьох навчальних закладах. Застаріле обладнання або програмне забезпечення не дає можливість реалізувати подібну методика викладання. Також, варто акцентувати увагу і на доступ до 3D-програмного забезпечення та обладнання, адже його дороговартість, може обмежувати популяції для шкіл.

Неправильне використання 3D-графіки може призвести до того, що учні будуть відволікатися від навчання. Варто застосувати певну "цензуру" у створенні проектів, презентацій, схем тощо. Яскраві та динамічні об'єкти привертають забагато уваги. Варто зосередитись на поступовості та зрозумілості викладеного матеріалу. Надмірне використання графіки може призвести до перевантаження учнів інформацією. Важливо знайти баланс між використанням 3D-технологій та традиційними методами навчання.

Індустрія 3D-моделювання та анімації вражає своїм розмаїттям. Одним із найважливіших етапів цього процесу є вибір правильної 3D-програми. На ринку представлено безліч програм, кожна з яких володіє унікальним набором функцій та інструментів. На сьогодні, варто виділити головні, що користуються попитом у навчальному процесі та надають можливість задовільнити навички у певній сфері.

Тищенко Владислав,
здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти,
спеціальність 017 Фізична культура і спорт.

Науковий керівник: **Смаїлова Таміла,**
асистент кафедри професійно-педагогічної,
спеціальної освіти, андрагогіки та управління
Житомирський державний університет імені Івана Франка

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

В умовах побудови незалежної демократичної української держави перед педагогічною наукою і практикою стоїть завдання – створення ефективних форм і методів навчання, які забезпечували б інтенсивний розвиток дітей на основі актуалізації пізнавальних потреб учня. Реалізація цих вимог визначена Державною національною програмою «Освіта» (Україна XXI століття) та Законом України «Про освіту».

Одним із способів вирішення цієї проблеми є застосування ігрових технологій в освітньому процесі як засобу розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи.

Використання ігор та ігрових технологій у процесі навчання досліджувались вченими: В. Бадер, Н. Бібік, І. Діваковою, Г. Дзятківською, Т. Калашніковою, М. Пентилюком та ін. Зокрема, використанню рухливих та спортивних ігор на уроках фізичної культури присвячено низку досліджень українських учених, а саме: Д. Лукашук, В. Наумчук, І. Помещикова та ін.

Мета статті – узагальнити досвід використання ігрових технологій у початковій школі з метою підвищення інтелектуального та фізичного розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Проблема застосування ігрових технологій є однією з пріоритетних у психолого-педагогічній науці. Нині, як ніколи, нашій країні потрібні люди, які здатні приймати нестандартні рішення, вміти творчо мислити. Проте в сучасній школі, на жаль, дуже часто навчання зводиться до запам'ятовування навчального матеріалу та до одноманітного відтворення знань, прийомів, дій, типових способів розв'язування завдань. А це знижує потяг до навчання, позбавляє дитину радості відкриття.

Особливе значення ігрові технології мають у початковій школі, що зумовлено психологічними особливості молодших школярів (дітей віком від 6 до 9-10 років). Саме в цей період одним із основних видів діяльності

є гра. Вона сприяє активізації інтелектуального розвитку дитини, а саме: розвитку образного мислення; тренуванню логічного мислення; розвитку сенсорних здібностей; тренуванню пам'яті; розвитку уваги; розвитку уяви і творчих здібностей.

Гра – це «чарівна паличка», за допомогою якої можна навчити дитину читати, писати, і, головне, мислити, винаходити, доводити. Важливо, щоб гра захоплювала і була доступною, щоб у ній був елемент змагання, якщо не з кимось, то, принаймні, з самим собою. [6, с. 285].

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до того ж 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 [3, с. 18].

У своїх працях А. Макаренко наголошував на тому, що гра має важливе значення в житті дитини, стверджуючи, що яка дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте.

Педагогічне доцільні підібрані й добре організовані ігри, логічні задачі, справи для розвитку уяви, пам'яті, уваги сприяють всебічному, гармонійному розвитку школярів, допомагають виробити необхідні в житті й навчанні корисні навички і якості.

Діти дуже відрізняються від дорослих своєю активністю, і дуже важливо направити їх енергію у потрібне русло. Під час навчання учні проводять багато часу на одному місці, коли читають книжки, пишуть або просто слухають новий матеріал. На відміну від дорослих, дітям набагато важче зосередити увагу на важливих діях, парадоксально, що чим важливіше дія, тим гірше концентрується увага. Тому на допомогу приходять уроки фізичної культури.

У Концепції розвитку щоденного спорту в закладах освіти (затверджено наказом Міністерства освіти і науки України, Міністерства молоді та спорту України від 27 жовтня 2021 року № 1141/4048) наголошено на важливості створення належних умов для занять

оздоровчо-руховою активністю здобувачів освіти та формування ставлення до занять фізичною культурою і спортом як до важливого складника здорового способу життя.

Ігрова технологія, на думку В. Язловецького, – це організація освітнього процесу, яка передбачає включення учнів у навчальну гру, мета якої – не лише засвоєння навчального матеріалу і формування рухових умінь та навичок, але й надання учням можливості самовираження, сприяння розвитку творчих і рухових здібностей та емоційного сприйняття змісту навчання [8]. Ігрова діяльність на уроках фізичної культури посідає чільне місце, оскільки покликана враховувати особисті та вікові особливості учня та задовольняти його потреби й інтереси.

Педагогічна ефективність гри, стверджує С. Гущина, залежить від методики, організаторських здібностей учителя, його вміння дохідливо і цікаво пояснювати гру, вміло керувати її процесом, стежити за дозуванням фізичних навантажень, бути об'єктивним і уважним під час оцінювання ігрових дій учнів.

Класифікацію рухливих ігор та естафет у школі пропонує О. Кругляк: індивідуальні; із предметами; з ведучими; за розвитком фізичних якостей, що переважають; для розвитку швидкості; сили; спритності; за інтенсивністю фізичного навантаження (ігри малої інтенсивності, ігри великої інтенсивності); за місцем проведення (на свіжому повітрі, у залі, на воді, на снігу); за спрямованістю рухових дій [5, с. 6].

Власну класифікацію рухливих ігор пропонує використовувати О. Шевченко:

1. За складністю змісту: від простих до більш складних (напівспортивних).
2. З урахуванням вікових особливостей дітей.
3. За характером рухової діяльності (ігри з загальнорозвивальними вправами, бігом, стрибками, із метанням тощо).
4. За домінантністю впливу на розвиток фізичних якостей (сили, швидкості, витривалості, спритності: координації, окоміру та рівноваги).
5. Ігри, що сприяють підготовці до опанування елементів окремих

видів спорту.

6. Залежно від відносин гравців: без зіткнення з «суперником»; із частковим зіткненням; із боротьбою «суперників» [7].

Фізична культура – урок який супроводжує учнів від перших до одинадцятих класів у школі і впродовж усього життя, як діяльність. Більшість учнів обирають фізкультуру, як найулюбленіший предмет, і це не дивно. Проте навіть такий цікавий урок як фізкультура може бути нудним, якщо робити одні і ті ж самі вправи, або лише вивчати матеріал, тому дуже важливо надавати дітям волю для дій і фантазії шляхом ігрової діяльності.

Ігрова діяльність є цікавою як для учнів молодших класів, так і учнів середньої і старшої школи. Вона може бути проведена через спортивні командні ігри (футбол, баскетбол, волейбол, корфбол, алтимат, петанк, флорбол за програмою НУШ), різноманітні естафети (при чому можна обирати будь-які вправи для учасників), а також рухливі ігри для менших учнів (штандер, вудочка, жмурка та ін.). Вже придумано чимало ігор для дітей молодшого шкільного віку, але завжди можна придумати нові ігри поєднуючи правила декількох видів спорту, або додаючи інвентар до вже звичних ігор.

Так виникли нові види спорту, що ввійшли до програми Нової української школи: *корфбол* – різновид баскетболу; *алтимат* – футбол з літаючим диском; *петанк* – правила керлінгу, проте гра на твердій поверхні мішечками; *флорбол* – хокей м'ячиком на твердій поверхні та інші види.

Рухливі ігри для учнів молодших класів проводяться зазвичай на вулиці, хоча це і не обов'язково. Наприклад, *штандер* – гра у вибивала проте вибиваючий один. М'яч підкидається вгору і викликається один учень. В цей час всі учні розбігаються, а учень, якого обрали має спіймати м'яч і вигукнути «Штандер!» після цього всі зупиняються і вибиваючий має попасти по одному з учнів. Можна ухилятися від м'яча, але не відриваючи ніг від землі.

Вудочка – вчитель стоїть по центру, навколо нього учні. Вчитель веде скакалку по землі, а учні мають перестрибнути через неї, щоб скакалка не зачепила ніг;

Гра «Сусід зліва» – всі учні утворюють коло, перший показує набір рухів (наприклад: підняти руку, підстрибнути, зробити оплеск, присісти), учень зліва має точно повторити набір цих рухів, якщо збивається, обирають наступного ведучого.

Отже, урок фізичної культури є тим заняттям, що забезпечує різноманітність і цікавість вправ та ігор, і приносить задоволення.

Разом з тим, численні публікації в психолого-педагогічній пресі свідчать про зростання інтересу щодо використання ігрових технологій як засобу розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи. У педагогічній практиці використовуються ігрові прийоми і методи навчання. Але в більшості випадків вони включаються у навчальний процес фрагментарно, часто не маючи чіткої цілеспрямованості. Цілісні педагогічні ігрові технології є рідкістю, вони потребують систематичного аналізу та узагальнення [1].

Ігри необхідні для забезпечення гармонійного поєднання розумових, фізичних і емоційних навантажень, загального комфортного стану. Головним завданням педагога у грі є формування системи цінностей, навичок соціальної поведінки, взаємодії дітей у групі.

Отже, ігрові технології необхідні під час проведення уроків у початкових класах, тому що будь-яка гра в той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички, а тому доцільним є поєднання ігрових технологій з навчальними завданнями. Це допоможе бути дитині активною і працездатною.

Пріоритетним напрямом подальшого дослідження ми вважаємо створення необхідних методичних рекомендацій для вчителів початкової школи, а також наочних засобів для підвищення інформаційного рівня використання інноваційних ігрових технологій на уроках фізичної культури.

Список використаної літератури

1. Антончук П. О. Ігрова діяльність як засіб соціалізації молодших школярів / Антончук П. О. // Науковий вісник Ужгородського національного університету: Серія «Педагогіка. Соціальна робота». 2002. Вип. 5. С. 31.

2. Державна національна програма «Освіта». Україна ХХІ століття. К.: «Райдуга», 1994. 24 с.
3. Дидактичні ігри // Початкова школа. 1997. № 6. С. 18-19.
4. Концепція Нової української школи [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainskashkola>
5. Кругляк О. Я. Рухливі ігри та естафети в школі / О. Я. Кругляк // Посібник для вчителя – Тернопіль: підручники і посібники, 2004. 80 с.
6. Мещанова Г. Експериментальний курс «Розвиваючі ігри» / Г. Мещанова // Рідна школа. 1996. № 6. С. 2-3.
7. Шевченко О. В. Рухливі ігри та засоби: навч.-метод. посібник – Кіровоград: «Імекс-ЛТД», 2008. 164 с.
8. Язловецький В. С. Освітні технології у фізичному вихованні та спорті / В. С. Язловецький, О. В. Маркова, О. В. Язлоїєцька. – Кіровоград: Поліграфічне підприємство «Ексклюзив-Систем», 2014. 204 с.

Шуляк Марія,

*здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти,
спеціальність 013 Початкова освіта,
Житомирський державний університет імені Івана Франка;*

*науковий керівник: Мирончук Наталія,
доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри
професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління,
Житомирський державний університет імені Івана Франка*

СУТНІСТЬ ТА СТРУКТУРА СОЦІАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Сучасне суспільство висуває нові вимоги до системи освіти, зокрема, до формування в учнів соціальної компетентності. Соціальна компетентність є невід'ємною складовою всебічного розвитку особистості, забезпечуючи здатність до ефективної взаємодії в різних соціальних контекстах. В умовах глобалізації та швидких соціальних змін ця компетентність стає ще більш важливою, оскільки сприяє