

Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка
Навчально-науковий інститут педагогіки і психології
Кафедра дошкільної і початкової освіти

Василенко Аліна Володимирівна

**АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ
ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» ЗАСОБОМ ГРИ**

Спеціальність 013 Початкова освіта
Галузь знань: 01. Освіта
Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеню магістра

Науковий керівник

_____ А. П. Колишкіна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри дошкільної
і початкової освіти

«____» _____ 2021 року
Виконавець

_____ А. В. Василенко
«____» _____ 2021 року

Суми, 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ГРИ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»	7
1.1. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів у психолого-педагогічній науці.....	7
1.2. Вплив ігор природознавчого змісту на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів.....	17
1.3. Психолого-педагогічні умови застосування ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую» світ.....	27
Висновки до розділу 1.....	32
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» ЗАСОБАМИ ГРИ	35
2.1. Аналіз впливу природознавчих ігор на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів у шкільній практиці.....	35
2.2. Методика застосування дидактичних ігор на уроках «Я досліджую світ»	47
2.3. Результати експериментальної роботи	56
Висновки до розділу 2.....	61
ВИСНОВКИ	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	66
ДОДАТКИ	74

ВСТУП

Актуальність теми. В умовах реформування освіти, доведення її до європейських стандартів однією з важливих проблем є пошук шляхів активізації пізнавальної діяльності дітей молодшого шкільного віку. У сучасній системі освіти активізація пізнавальної діяльності молодших школярів набуває особливої актуальності, адже від неї залежить ефективність навчання в умовах НУШ, яке здійснюється шляхом створення сприятливої атмосфери для учасників педагогічного процесу, забезпечує єдність їх дій на основі взаєморозуміння та співробітництва.

Питання активізації пізнавальної діяльності молодших школярів нормативно закріплено Законом України «Про освіту», «Про загальну середню освіту», Державним стандартом початкової освіти. У Національній доктрині розвитку освіти зазначено, що «система освіти має забезпечувати всебічний розвиток індивідуальності дитини на основі виявлення її задатків і здібностей, формування інтересів та потреб, сучасного світогляду, навичок самостійного наукового пізнання, оволодіння засобами практичної й пізнавальної діяльності»

Ці завдання реалізуються в початковій школі під час вивчення учнями різних навчальних предметів і зокрема «Я досліджую світ».

Як свідчить досвід роботи вчителів початкової школи, висновки вчених Н. Бібік, О. Савченко, ефективність навчальної діяльності дітей молодшого шкільного віку значною мірою залежить від їх активного включення в різні види діяльності.

Вирішення проблеми формування пізнавальної діяльності молодших школярів у навчальному процесі досліджували як зарубіжні, так і вітчизняні педагоги та науковці: Б. Блонський, Л. Виготський, Л. Вернер, Л. Занков, О. Савченко, В. Сухомлинський, Е. Баффі, Дж. Брунер, Е. Говен, Я. Коменський, З. Контануєте, К. Кімборльд, Б. Роуєм, Х. Хеден, у роботах яких наголошується

на засобах та умовах активізації навчальної діяльності, розвитку навчального інтересу, мотивації до активності і самостійності.

Основні аспекти активізації і розвитку пізнавальної діяльності особистості привертали увагу науковців з психології та педагогіки. Значний внесок у розв'язання проблеми зробили як українські, так і зарубіжні педагоги: Н. Бібік, В. Вербицька, Н. Кудикіна, В. Онищук, В. Паламарчук, І. Підласий, Е. Полат, та психологи А. Ананьев, Л. Божович, Л. Виготський, С. Рубінштейн, І. Гофман, Г. Щукіна.

Значна кількість досліджень пов'язана з різними аспектами поліпшення ефективності активізації пізнавальної діяльності в освітньому процесі початкової школи за допомогою ігор або їх комплексів: Л. Артемова, А. Вербицький, П. Підкасистий, О. Янковська.

У дослідженнях І. Бека, Л. Виготського, В. Давидова, І. Зимньої з'ясовано, що молодший шкільний вік є найбільш сприятливим для формування пізнавальної діяльності, адже у цьому віці закладається фундамент знань, умінь і навичок та відбуваються зміни всієї психічної сфери дитини.

Враховуючи, що останнім часом особливо постало питання активізації пізнавальної діяльності молодших школярів у формуванні природничих компетентностей, виникнення протиріч між потенційними можливостями учнів у розвитку пізнавальної діяльності та недостатньою реалізацією нових методів і технологій навчання, було визначено тему магістерського дослідження: *«Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ» засобом гри»*.

Мета дослідження: на основі аналізу сутності пізнавальної діяльності, гри як засобу навчання, визначити й експериментально апробувати методику ігор на уроках «Я досліджую світ».

Відповідно до мети виділені такі завдання дослідження:

1. З'ясувати стан розробленості проблеми в психолого-педагогічній теорії та практиці; уточнити сутність поняття «активізація пізнавальної діяльності

молодших школярів».

2. Розкрити психолого-педагогічні умови застосування ігор як засобу пізнавальної діяльності молодших школярів.

3. Визначити рівні активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ».

4. Експериментально апробувати методику ігор природознавчого змісту в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ».

Об'єкт дослідження – процес активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Предмет дослідження – методика ігор природознавчого змісту в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ».

Для досягнення мети магістерської роботи було використано комплекс *методів*: теоретичні – вивчення та аналіз педагогічної, методичної та психологічної літератури з проблеми дослідження, фахових періодичних видань; спостереження за освітнім процесом; емпіричні – анкетування, тестування; методи математичної статистики – реєстрація, визначення середніх величин.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають в тому, що удосконалено методику ігор природознавчого змісту в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ»; уточнено сутність понять «активізація пізнавальної діяльності» стосовно молодших школярів; набули подальшого розвитку положення про впровадження інноваційних технологій у процес формування пізнавальної діяльності молодших школярів в умовах Нової української школи.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що визначено методи діагностування рівнів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів; обґрунтовано та експериментально апробовано методику ігор

природознавчого змісту в процесі активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ».

Апробація результатів та публікації. Основні теоретичні та практичні результати дослідження висвітлено у доповідях на науково-практичних конференціях: IV Всеукраїнській науково-практичній конференції для студентів, магістрантів та молодих науковців «Дошкільна освіта: від традицій до інновацій» (27 листопада 2020 року, м. Суми); IV Всеукраїнській науково-практичній конференції для студентів, магістрантів та молодих науковців «Дошкільна і початкова освіта: реалії та перспективи» (28 квітня 2021 року, м. Суми); та у двох публікаціях «Формування природознавчої компетентності учнів початкової школи», «Практичні методи як засіб організації дослідницької діяльності учнів початкової школи», «Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ»».

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, додатків, списку використаних джерел (93 найменування).

Повний обсяг роботи складає 87 сторінок, з них 65 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБОМ ГРИ

1.1. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів у психолого-педагогічній науці

Освітній процес початкової школи вимагає від сучасного учня спрямованість інтересу на широке коло предметів і дій, різних за змістом і функцією; напруженої роботи уяви, пам'яті, мислення, емоційного впливу навколишньої дійсності і виділення зовнішніх якостей предметів, пізнання внутрішніх зв'язків і відношень, самостійної постановки пізнавальних задач і спроб розв'язати їх [70]. Все це можливо завдяки дидактичним іграм, які виступають провідним засобом у формуванні пізнавальної діяльності молодших школярів.

Активізація пізнавальної діяльності є необхідною умовою шкільного навчання. Пізнавальна діяльність є основою всього навчального процесу, тому найголовнішим завданням педагога на кожному уроці є її активізація, яка залежить від інтересу учня до навчання. Як стверджує науковець Н. Бібік, «основна роль у розвитку пізнавального інтересу належить процесу навчання, під час якого вдосконалюються навчальні, трудові, комунікативні вміння». Інтерес дає змогу учням краще засвоювати основи наук, сприяє розвитку активізації, полегшуючи і прискорюючи розумові реакції.

Справедлива вимога про те, що кожне дослідження необхідно починати з визначення дефініцій, висунув Т. Гобс. Отже, розглянемо поняття «активізація».

У термінологічному словнику поняття активізація розглядається як «діяльність, яка спрямована на стимулювання процесу усвідомлення учнями їхніх загальних інтересів і потреб як єдиної групи, визначення необхідних способів та активних дій для досягнення усвідомлених цілей». Активізація

передбачає тісний зв'язок засвоєння знань із застосуванням їх під час розв'язання завдань, що потребують від учнів ініціативи, наполегливості у розв'язуванні проблемних завдань [65, с.81].

У філософії дефініцію «активізація» розглядають як постійний інтерес пробудження учнів до енергійного, цілеспрямованого навчання, подолання пасивної і стереотипної діяльності, спаду і застою у розумовій роботі [79, с.28]. Головною метою активізації є формування активності з постійним переходом до самонавчання учнів, підвищення якості освітнього процесу шляхом пошуку нових методів і форм.

У педагогіці використовуються різні шляхи і форми активізації. Основними з них є різноманітність форм, методів, засобів навчання, вибір таких їх поєднань, які у різних ситуаціях стимулюють активність і самостійність учнів.

Найбільший ефект активізації на заняттях мають ситуації, в яких учні можуть:

- обмінюватися думками між учнями, вчителями і учнями; приймати участь у дискусіях і обговореннях;
- попереджувати виникнення помилок, пояснюючи «слабким» учням незрозумілі поняття; оцінювати відповіді і письмові роботи однокласників;
- самостійно вибирати завдання за потребами та інтересами;
- знаходити варіанти вирішення пізнавального завдання;
- знаходити можливості розв'язувати задачі шляхом комплексного застосування відомих їм способів вирішення.

Така робота сприяє тому, що учень бере активну участь у різних видах діяльності, перетворюється на суб'єкта навчання.

Для визначення поняття пізнавальна діяльність, розглянемо складові даного процесу учнів початкової школи: «пізнання» і «діяльність». Для початку наведемо різні визначення поняття «пізнання», що зустрічаються в психолого-педагогічній літературі. За визначенням Н. Ветлугіної, пізнавальний інтерес – це активне мотивоване емоційне ставлення суб'єкта до предмета пізнання, яке має

систематично враховуватись і розвиватись у процесі навчання, оскільки безпосередньо впливає на формування і розвиток особистісної спрямованості дітей [10]. С. Рубінштейн вважає, що інтерес – це зосередженість на певному предметі думок особистості, а ті – викликані прагненням ближче ознайомитися з предметом, глибше в нього проникнути, не випустити його з поля зору [22].

Філософський енциклопедичний словник визначає «пізнання» як сукупність процесів, процедур і методів набуття знань про явища і закономірності об'єктивного світу. Пізнання є основним предметом науки гносеології (теорії пізнання). Пізнання – вища форма відображення об'єктивної дійсності, процес вироблення дійсних знань [79; 89].

Умовою і об'єктивною основою пізнання є пізнавальна діяльність, в основі якої лежить як основний фактор, рушійна сила діяльності -- інтерес, каталізатор, який полегшує і прискорює розумові реакції. Стійкий пізнавальний інтерес є ознакою готовності дитини до навчання в школі. На думку С. Рубінштейна, інтереси виражають ставлення суб'єкта до предметного світу. Інтерес – це стимул, який діє в силу своєї значущості та емоційної привабливості, тому врахування інтересів дітей особливо важливе в ігровій діяльності [68].

Формування пізнавального інтересу – необхідна умова шкільного навчання. Пізнавальний інтерес формується в результаті діяльності учнів початкової школи, тому з перших днів дитини у школі треба заохочувати учнів до різних видів діяльності. Важливо збуджувати пізнавальну активність учня, що виявляється у запитаннях, діях. Розвиток психологічних чинників навчальної успішності, внутрішні функціональні зміни в структурі пізнавальної сфери учня залежать від ефективності розвитку їх пізнавальних інтересів. Маючи сформовані пізнавальні інтереси, дитина успішно навчатиметься, адже знання сприяють виникненню, розширенню і поглибленню зацікавленості до діяльності.

Філософський енциклопедичний словник визначає «діяльність» як активне ставлення до навколишньої дійсності, що виражається у впливі на неї [79]. У діяльності людина створює те, що без її активності не існувало б: предмети

матеріальної і духовної культури, перетворює свої здібності, зберігає й удосконалює природу, будує суспільство. Творчий характер людської діяльності проявляється в тому, що людина виходить за межі своєї природної обмеженості, тобто перевершує свої ж гіпотетично зумовлені можливості [59].

У «Психологічному тлумачному словнику найсучасніших термінів» «діяльність» характеризується як цілеспрямований процес взаємодії людини з навколишнім світом. У цьому процесі людина реалізує своє ставлення до світу, людей, предметів, явищ і до самої себе [27]. Діяльність – це активність людини, що має усвідомлюваний характер і спрямована на досягнення поставленої мети, що визначається потребою [41].

Діяльність відіграє важливу роль, виконуючи ряд позитивних функцій:

- засіб задоволення потреб;
- засіб розвитку інтелекту та здібностей;
- механізм творчості;
- механізм пошуку ідентичності та втілення самореалізації;
- фактор психічного розвитку та формування особистості;
- знаряддя перетворення дійсності та прогресу суспільства [19].

Так Р. Нємов, визначає діяльність як «специфічний вид активності людини, спрямований на пізнання і творче перетворення навколишнього світу, включаючи самого себе й умови свого існування» [59, с.17]. Дослідниця І. Зимня, у свою чергу під діяльністю розуміє «динамічну систему взаємодій суб'єкта зі світом, у процесі яких відбувається виникнення і втілення в об'єкті психічного образу та реалізація опосередкованих ним відносин суб'єкта у предметній дійсності» [50, с.5].

У ході аналізу довідникової літератури та першоджерел з психології (Л. Виготський, С. Рубінштейн, О. Лнонтєв) з'ясовано, що пізнавальна діяльність – це процес відображення в мозку людини предметів та явищ дійсності. Вона складається із серії пізнавальних психічних процесів: відчуття, сприймання, уваги, пам'яті, уяви, мислення і мовлення [27].

На думку психологів (О. Запорожець, Г. Костюк, В. Котирло, С. Кулачківська, Р. Крайг, С. Ладивір, І. Литвиненко, С. Максименко, М. Марусинець, Л. Мар'яненко, Т. Піроженко та ін.) пізнавальна активність є одним з важливих параметрів, що характеризує психічний розвиток дитини [58]. Так, в «Енциклопедії освіти» зазначено, що це процес, у якому особистість оволодіває загальнолюдськими знаннями, які поступово ускладнюючись дозволяють у своєму русі розвивати особистість не тільки в духовному й інтелектуальному плані, а й професійно [37]. Отже, дане визначення є ключовим для даної роботи.

Отже, діяльність – це внутрішня (психічна) і зовнішня (фізична) активність людини, регульована свідомою метою.

Молодший шкільний вік, який називають «вершиною» дитинства, охоплює період життя від 6 до 11 років (1–4 класи) і визначається найважливішою обставиною в житті дитини – його відвідуванням школи [21]. За перші чотири роки шкільного навчання відбувається формування багатьох істотних рис особистості і становлення дитини як повноцінного учасника соціальних відносин.

На думку Л. Виготського «у цей час відбуваються постійні зміни як в організмі дитини, так і у психічному житті: інтенсивний біологічний розвиток дитячого організму, (центральної і вегетативної нервових систем, кісткової і м'язової систем, діяльності внутрішніх органів) [20]. У даний період зростає рухливість нервових процесів, процеси збудження переважають, і це визначає такі характерні особливості молодших школярів, як підвищену емоційну збудливість і непосидючість [52].

Вступ дитини до школи дає початок виникненню нових умов для особистісного розвитку дитини, перекладу пізнавальних процесів на більш високий рівень розвитку. Психологи відзначають, що провідною в цей час стає навчальна діяльність, проте ігрова, трудова та інші види діяльності впливають на становлення її особистості. «Навчання для дитини значуща діяльність. У школі

учні набувають не тільки нові знання та вміння, а й певний соціальний статус. Змінюються інтереси, цінності дитини, весь уклад їх життя» [48, с.27].

Як зазначають науковці Н. Бібік, О. Савченко, вступ до школи означає перебудову її поведінки, яка залежить як від неї самої, так і дорослих: мотив бажання («хочу») і мотив повинності («треба»).

На думку К. Ушинського, вступивши до школи, дитина стає вкрай залежною від педагогів і батьків. Усвідомлення критичних зауважень на свою адресу (оцінка діяльності, контроль з боку дорослих) впливає на її самопочуття і призводить до зміни самооцінки. Якщо до школи деякі індивідуальні особливості дитини могли не заважати її природному розвитку, приймалися і враховувалися дорослими людьми, то в школі відбувається стандартизація умов життя, в результаті чого емоційні і поведінкові відхилення особистісних властивостей стають особливо помітними. У першу чергу виявляють себе збудливість, підвищена чутливість, поганий самоконтроль, нерозуміння норм і правил дорослих [2].

Найголовнішим завданням педагога на кожному уроці є активізація пізнавальної діяльності. При підготовці до уроку, учитель має розв'язати принципове завдання: організувати формування пізнавальної діяльності за допомогою різних форм і методів навчання: повідомлення, евристичної бесіди, відкриття, роздуму, самостійної роботи тощо.

Включаючись в навчальну діяльність, під керівництвом вчителя, діти молодшого шкільного віку починають засвоювати зміст основних форм людської культури (науки, мистецтва, моралі), вчать діяти відповідно до традицій і нових соціальних очікувань людей. Саме в цьому віці дитина починає розбиратися в громадських мотивах поведінки, моральних оцінках, усвідомлює відносини між людьми [20].

Діти молодшого шкільного віку чутливі до впливів навколишніх умов життя, вразливі й емоційно-чутливі. Вони сприймають, перш за все, ті об'єкти або властивості предметів, які викликають у них радість, безпосередній

емоційний вплив, емоційне ставлення. Наочне, яскраве, живе сприймається краще за все. Проте нові умови і середовище, необхідність виконання домашніх завдань, викликають хвилювання, небажання підпорядковувати свою поведінку новим правилам життя.

Змінюється і сфера потреб молодшого школяра. Домінуючими потребами в молодшому шкільному віці стають у схваленні дій дитини з боку, як однолітків, так і дорослих, відчуття успіху, тобто визнання компетентності дитини, досягнення у певному виді діяльності. Так у віці 6 років загострюється потреба в пізнанні зовнішнього світу і його об'єктів, «значущих для суспільства» [64, с. 22] Згідно з дослідженнями М. Лісіна, діти молодшого шкільного віку відчувають потребу реалізувати себе як перетворювача навколишнього світу. Змінюються і цінності та орієнтири дитини: одним з основних критеріїв оцінки себе та інших людей стають моральні і психологічні особливості особистості.

Отже, можемо зробити висновок про те, що домінуючими потребами у дитини молодшого шкільного віку є потреби в соціальній активності та реалізації себе як суб'єкта суспільних відносин.

Важливою проблемою залишається урізноманітнення навчального процесу – від звичайного уроку до уроків-онлайн, нетрадиційних занять, інтерактивних форм. Сучасним учням доступні найрізноманітніші джерела інформації, але часто саме наявність готової інформації сприяє розвитку пасивності. Зникає прагнення до пошуку, пізнання, творчості, тобто діяльності. Щоб діти вчилися з користю і задоволенням, процес навчання має бути сконструйований з максимальним наближенням до запитів і можливостей дитини [54].

Значним вкладом в педагогічну і психологічну науку є дослідження В. Давидова, П. Гальперіна, Л. Занкова, Д. Ельконіна, що досліджували можливості значного підвищення активності школярів у пізнавальній діяльності.

Проблема активізації пізнавальної діяльності учнів розглядається у сучасних педагогічних дослідженнях. Науковець О. Савченко активізацію

пізнавальної діяльності розглядає як таку організацію сприйняття навчального матеріалу учнями, при якій засвоєння знань відбувається шляхом розкриття взаємозв'язків між явищами, порівняння нової інформації з відомою, конкретизації, узагальнення, оцінки навчального матеріалу з різних точок зору. Науковець відмічає, що від її розв'язання залежить ефективність навчальної діяльності, розвиток інтересу до навчання.

Досліджуючи проблему активізації, Т. Щукіна вказує на роль учителя в пізнавальній діяльності школяра. Основну увагу науковець приділяє спільній діяльності педагога та учнів, спонуканню учнів до її енергійного, цілеспрямованого здійснення, подоланню інерції та пасивних стереотипних форм викладання та навчання [89].

Більш чіткіше означення активізації пізнавальної діяльності учнів знаходимо у Л. Сухомлина, який вважає, що активізацію пізнавальної діяльності слід розуміти не як підвищення інтенсивності її протікання, а як мобілізацію інтелектуальних, емоційно-вольових та фізичних сил учня, що здійснюється педагогом за допомогою певних засобів і спрямовується на досягнення конкретних цілей навчання та виховання [74].

Таким чином, активізація пізнавальної діяльності учнів – це спонукання молодших школярів до діяльності у процесі формування ключових і предметних (зокрема природничої) компетентностей, яка спрямована на свідоме засвоєння знань, розвиток навчальних інтересів та самостійності у процесі навчання [62].

Прояв активності в процесі навчання пов'язаний з новизною пізнання світу і виражається через запитання, пізнавальну самостійність в процесах сприйняття, прагнення мислити, відтворення, розуміння, творчого застосування. Тому в багатьох педагогічних джерелах відмічається важливість саме пізнавальної активності, яка супроводжується такими ознаками: енергійність, інтенсивність, ставлення до діяльності, добросовісність, інтерес, самостійність, усвідомлення завдяки продуктивній активності. Отже, пізнавальна активність учнів є

показником якості їх навчальної діяльності, спрямованої до ефективного оволодіння знаннями та способами діяльності.

Пізнавальна діяльність, на думку науковців Д. Ельконіна, П. Гальперіна, В. Давидова – це процес засвоєння предметних і пошукових дій, в основі якої лежать механізми перетворення засвоюваного матеріалу, виділення базових зв'язків між предметами, умовами виникнення ситуації з метою розв'язання завдань. У пізнавальній діяльності молодших школярів виокремлюють такі компоненти – дії, операції, умови, потреби, мотиви, завдання [23].

Науковець А. Богуш, досліджуючи особливості пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку, зазначала, що важливо сформувати у дітей саморегуляцію дій, розуміючи під останньою організаційну навичку, яка формується на основі виконання навчальних операцій у певній послідовності [12]. Саморегуляція має єдину структуру для всіх видів діяльності і складається з мети, моделі значущих умов, програми дій, оцінки результатів та їх корекції. Узгоджена система пізнавальних дій є навчальною діяльністю, що має місце як на уроці, так і в позаурочний час.

Активізацію пізнавальної діяльності в сучасних умовах розглядають не тільки як процес керування активністю учнів під час навчальної діяльності, а одночасно як процес і результат стимулювання активності учнів, розвиток здібностей.

З психології відомо, що здібності людини розвиваються в процесі діяльності. Тому основна мета роботи вчителя з активізації пізнавальної діяльності учнів полягає в розвитку їх творчих здібностей, через вміле застосування таких методів і прийомів, які забезпечують високу активність учнів у навчальному пізнанні.

Пізнавальна діяльність, як і всяка інша, має складну структуру: мету, завдання, мотив, спосіб виконання, дії та операції, умови, оцінку і контроль. Науковці Д. Годовікова, В. Лозова, Г. Сидорук, О. Брежнєва, Л. Мар'яненко зазначають, що в структурі пізнавальної активності дитини старшого

дошкільного віку значущими є мотиваційний, креативний і вольовий компоненти. Розкриємо зміст кожного з них. Мотиваційний компонент передбачає активний інтерес до пізнання, сприйняття та відображення в діяльності учня наявних знань, умінь і навичок; допитливість в процесі навчання і творчої діяльності; креативний – швидкість і гнучкість мислення; оригінальність продукту творчої діяльності; вольовий – самостійність та ініціативність у застосуванні знайомих способів дій у нових варіантах; усвідомлення значущості проведених занять [16].

Ефективне засвоєння знань передбачає таку організацію пізнавальної діяльності учнів, за якої навчальний матеріал стає предметом активних розумових і практичних дій кожної дитини. При цьому психологічно обґрунтованою видається така організація уроку, за якої діти навчаються не з примусу, а за бажанням і внутрішніми потребами. Найбільш доцільним методом активізації пізнавальної діяльності учнів є дидактична гра [74].

Отже, зважаючи на вікові особливості молодших школярів, правильно організована навчальна діяльність пізнавально-пошукового типу при використанні активних форм і методів на заняттях, продумане керівництво з боку педагога, сприятиме інтересу учнів до навчального процесу, розвитку активності і самостійності.

1.2. Вплив ігор природознавчого змісту на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів

Успішність активізації пізнавальної активності залежатиме від методів педагогічного впливу на дитину: зацікавлення об'єктами, подіями, явищами навколишньої дійсності в різних процесах (іграх, праці, спостереженнях, спілкуванні). Серед методів найпоширенішими є вправи та ігри, які сприяють активізації навчального процесу, розвивають в учнів спостережливість, увагу, пам'ять, мислення.

На важливість і ефективність гри вказували як вітчизняні, так і зарубіжні вчені: Я. Коменський, С. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Русова, К. Ушинський. Вагомим підґрунтям у розробці методики педагогічного керівництва ігровою діяльністю дошкільників є здобутки провідних фахівців ХХ століття: А. Богуш, Л. Артемової, Н. Гавриш, П. Саморукової, Г. Усової та ін.

Найбільш загальне визначення гри знаходимо у Великому енциклопедичному словнику: «Гра, вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі» [26]. У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» дефініція «гра» трактується як дія за значенням грати; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою [17]. У вітчизняній «Енциклопедії освіти» гра виступає як вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [37, с. 138].

В українському педагогічному словнику поняття «дидактична гра», тлумачиться як різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають низкою знань і умінь [24].

У педагогіці «гра» розглядається як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому розвивається й удосконалюється особистість [65]. У педагогічній психології поняття «гра» визначається як конкретний прояв індивідуальної та колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно історичний, багатовидовий, креативний та багатофункціональний характер [27].

У самій дефініції «дидактична гра» відображається різноманіття її застосування. Застосування в навчальному процесі дидактичних ігор робить його захоплюючим для учнів і є ефективним засобом розвитку інтересу до навчального предмета, викликає позитивне ставлення до роботи, що в свою чергу

сприяє створенню в учнів емоційного настрою, прагнення знайти відповідь, інколи зробити «відкриття» для себе [66].

Отже, поняття «гра» науковцями тлумачиться по-різному: як розвага, непродуктивна діяльність; як засіб навчання та виховання; як форма організації суспільно корисної діяльності; як засіб комунікації тощо.

Про роль гри у розвитку особистості йдеться у роботах Л. Виготського, О. Леонтьєва, Д. Ельконіна, які характеризують гру як активний вид діяльності, який сприяє розвитку довільної уваги, пізнавальних здібностей; активізує інтерес, розумову діяльність, творчу думку і волю дітей, здатність до аналізу ситуації, постановки і вирішення задач [1].

Кожен період життя і розвитку дитини характеризується певним провідним видом діяльності. У вітчизняній психології під провідною діяльністю розуміється та, в процесі якої відбуваються якісні зміни в психіці учня, відбувається формування основних психічних процесів і властивостей особистості, проявляються психічні новоутворення, характерні саме для цього конкретного віку

На думку А. Макаренка, гра – це важливий виховний чинник у процесі становлення особистості, вона завжди вимагає діяльності дитини, а тому є своєрідною підготовкою до діяльності, що виробляє навички спілкування, винахідливість, витримку, кмітливість. Самостійне відкриття викликає радість, задоволення собою, прагнення і далі самостійно діяти. «Гра має важливе значення в житті дитини. Яка дитина в грі, такою багато в чому буде і в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається передусім в грі», – писав А. Макаренко [57, с. 4].

За твердженням А. Макаренка гру необхідно включати в педагогічний процес, гра є одним з шляхів розвитку особистості дитини [57, с. 123]. Методистами рекомендовано в зміст ігор вносити нове, ускладнювати правила, включати елементи змагання, лишаючи незмінні ігрові дії, щоб учні не втратили інтересу до ігрової діяльності.

Так, корифеї педагогіки Ш. Амонашвілі, А. Макаренко оцінили унікальні можливості гри в навчальному процесі, визначаючи її виняткову роль для посилення активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, полегшення складного процесу навчання, прискорення розвитку [55]. Дидактичну гру треба сприймати як вид перетворюючої творчої діяльності в тісному зв'язку з іншими видами діяльності. Гра в освітньому процесі покликана вирішувати окремі завдання, але головне – сприяти всебічному розвитку особистості молодшого школяра, так як спрямована на формування рефлексії і мотивів саморозвитку, допомагає розв'язати проблему адаптації дитини до довкілля.

На думку В. Сухомлинського «без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень і понять. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості... Без гри розумових сил, без творчої уяви неможливо уявити повноцінне навчання» [55].

Відомий педагог С. Шацький називав гру життєвою лабораторією дитинства і закликав включати її в програму школи: «коли учень грає, він підвищує свої емоції. Нашу школу ми повинні зробити місцем такого пожвавлення». Говорячи про активізацію процесу навчання, педагог рекомендував для того, щоб дидактичні ігри стимулювали діяльність дітей і задовольняли пізнавальну активність дітей не давати готові знання, а розвивати схильність дітей до самостійного дослідження, до прояву себе в праці, грі.

Відомий психолог С. Рубінштейн вважає, що гра є дуже близька і звична для дитини діяльність, в якій розвиваються життєво необхідні психічні процеси і властивості: мислення, розум, самостійність, увага, стаючи іноді достовірно напруженою працею. У грі вперше формується і виявляється потреба дитини змінювати світ [51]. Гра сприяє розвитку фізичних, інтелектуальних і емоційних якостей молодших школярів. Ігрова діяльність відповідає їх віковим особливостям: емоційність і легка стомлюваність від одноманітності видів діяльності, потяг до фантазії, творчості.

Завдяки грі підвищується активність учнів, навчання відбувається швидше, забезпечується міцність знань, формуються комунікативні навички. Гра – це особлива форма активності, діяльності дитини. У ній виявляються ставлення дитини до навколишньої дійсності, до людей, до самої себе. Також, дидактичні ігри сприяють розвитку мислення, пам'яті, уваги, спостережливості. У процесі гри у дітей виробляється звичка мислити самостійно, зосереджуватися, проявляти ініціативу. Щоб гра сприяла розвитку фізичних, інтелектуальних і емоційних якостей молодших школярів, вона повинна відповідати їх віковим особливостям: бути легкою і зрозумілою дітям.

Науковці по-різному відносяться до гри: гра як метод, як прийом, як засіб, як технологія ігрової діяльності.

Зазначаючи, що дидактичні ігри розвивають допитливість, інтелект, особистості, М. Стельмахович, вважає, що серед методів навчання у народній педагогіці особлива роль належить грі, тому, розкриваючи суть гри відносить її до методів навчання та виховання, що стимулюють його [72].

У контексті нашого дослідження, поділяємо погляди вчених П. Абалкіна, А. Зорін, які класифікують гру як прийом навчання. оскільки у випадку, коли дидактична гра використовується як допоміжний елемент методу навчання (у процесі бесіди, практичної роботи, пояснення тощо), її можна вважати і прийомом.

Поділяємо точку зору О. Савченко та тих науковців, які розглядають гру як засіб навчання, оскільки спрямована на оволодіння та використання конкретних знань, умінь, навичок і є механізмом навчання, основним педагогічним змістом та метою якого є навчити діяти. Перш за все, слід зазначити, що дидактична гра – це засіб, що активізує пізнавальну діяльність, внаслідок чого учні мають можливість використовувати свої знання, уміння та навички на практиці. Сутність дидактичної гри як засобу навчання виявляється у її здатності успішно реалізувати мету навчання, досягати реальних результатів, оволодівати досвідом творчої діяльності школяра.

Теорія гри базується на ряді фундаментальних досліджень А. Баркова, В. Липника, Н. Морозова, А. Ставровского, які доводять її значимість у розвитку дитини. Дослідниками експериментально перевірено і переконливо доведено, що дидактична гра є засобом цілеспрямованого керівництва вчителя пізнавальною діяльністю молодших школярів, а також засобом формування таких пізнавальних структур, як розумова діяльність [69].

Психолог Р. Немов, дослідив основні види діяльності, які характерні для дитини молодшого шкільного віку, це: навчання, спілкування, праця та гра. Навчання сприяє надбанню знань, умінь і навичок; спілкування покращує обмін інформацією, удосконалює комунікативну структуру інтелекту, учить правильно сприймати, розуміти і оцінювати інших людей; праця покращує моторику, зміцнює практичне, просторове і образне мислення; гра удосконалює предметну діяльність, логіку і прийоми мислення, формує і розвиває уміння і навички ділової взаємодії з людьми. На думку вченого, без активної участі учня в будь-якому з цих видів діяльності його психічний розвиток був би одностороннім і неповним [59].

В цілому гра розглядається як:

- 1) особливе ставлення особистості до оточуючого світу;
- 2) особлива діяльність дитини, яка змінюється і розгортається як його суб'єктивна діяльність;
- 3) соціально заданий дитині і засвоєний нею вид діяльності (чи ставлення до світу);
- 4) особливий зміст засвоєння;
- 5) діяльність, в ході якої відбувається розвиток психіки дитини;
- 6) соціально-педагогічна форма організації дитячого життя і «дитячого суспільства» [81].

Гра в молодшому шкільному віці починає втрачати своє розвиваюче значення і поступово замінюється навчанням і працею, суть яких полягає в тому, що ці види діяльності мають уже навчальну мету. Науковці відмічають різке

зростання у дітей інтересу до пізнавальної діяльності на уроках природознавства, якщо до них включено ігрові ситуації. Навчальні завдання стають для учнів доступними, загальна продуктивність діяльності помітно зростає [28].

Тому за структурою дидактичні ігри поділяються на сюжетно-рольові та ігри-вправи, що включають окремі елементи гри. У сюжетно-рольових іграх дидактична задача прихована сюжетом, роллю, дією, правилом. На думку В. Ягупова «навчання в такій грі – це латентне навчання. Увага учня звернена на виконання ігрових дій і навчальне завдання їм не усвідомлюється. Осягнення навчальною задачею є супутнім грі». Таким чином, завдання в грі вирішуються легше, дитина навіть не завжди усвідомлює, що вона щось вирішила [90, с.183].

Дитячий психолог Д. Ельконін підкреслював соціальну природу гри. Він проаналізував структуру розгорнутої сюжетно-рольової гри, виділив одиницю гри – роль, яку бере на себе учень. З роллю пов'язані ігрові дії. Це – дії зі значеннями, вони носять образотворчий характер. Інший компонент гри – правила. Завдяки ним, виникає нова форма задоволення учня – радість від того, що він діє так, як вимагають правила [89, с. 67].

Отже, застосовувані у початковій школі дидактичні ігри можуть бути рольовими та іграми з правилами [70]. Вони поділяються:

- 1) Ігри на основі предметних картинок,
- 2) Ігри на основі картинок, створених за принципом змагання (хто швидше закрийє порожні клітинки на великому полотні, підбере пару, відгадає, які фішки потрібно вставити);
- 3) Конструктивні ігри для складання розрізних картинок (скласти розрізані картинки за поданими словами: рослини, тварини, відпочинок тощо);
- 4) Маршрутні ігри (пересування фішки за поданим маршрутом). Робота ведеться по якомусь спеціально створеному маршруту, де, розгадуючи певні мовленнєві завдання, діти рухаються до фінішу.
- 5) Ігри змішаного типу, які передбачають поєднання кількох ігор;
- 6) Кросворди, ребуси, зашифровані слова [28, с. 24].

Рольова гра – це вид гри, у якій діти беруть на себе роль дослідників і в ігровій ситуації відтворюють їх дії. Граючи, дитина ніби потрапляє в царину взаємовідносин людини з природою. Роль містить у собі приховані правила, що регулюють виконання дій із предметами, установлення відношень з іншими дітьми відповідно до їхніх ролей. Ігри з правилами – це вид групової гри, у якій дії учасників і їхні взаємовідносини регламентовані правилами, обов'язковими для всіх учасників.

Першочергові способи спілкування в сюжетно-рольовій грі пов'язані з діями з іграшками. В уміло побудованій грі 7-річки систематизують і закріплюють свої знання, засвоюють загальні поняття. Багато ігор допомагає їм повторити окремі знання в системі та в нових умовах.

Словесні ігри, за визначенням О. Сорокіної, є найскладнішими, оскільки змушують дітей оперувати уявленнями, мислити про речі, з якими вони не мають справу, використовувати набуті знання у нових ситуаціях і зв'язках. Особливістю словесних ігор є те, що їх використовують тільки після того, як у дітей сформовані певні мовленнєві знання. Вони проводяться без наочного матеріалу, побудовані на словесних діях дітей. В іграх такого типу діти повинні самостійно вирішувати мовленнєві завдання:

- Відгадувати предмети за описом, за ознаками схожості та відмінності;
- Групувати предмети за різними властивостями та ознаками;
- Добирати слова-синоніми, антоніми;
- Ігри-змагання; ігри-загадки; ігри-бесіди; ігри-доручення;
- Вигадування власних розповідей.

Як відзначають Т. Байбара та Н. Бібік, ігри в своєму розвитку еволюціонують від предметних до рольових і від рольових до дидактичних.

На думку А. Катаєвої та Е. Стребелева у кожній грі є два процеси: один несе розвагу, інший вимагає серйозності та мобілізації психічних механізмів.

Ігри організовують з метою перевірки знань учнів природознавчих об'єктів і їх характеристик. Це можуть бути завдання: вибрати зразки корисних копалин з колекції, рослини з гербарію, листівки з зображеннями тварин, муляжі овочів і фруктів тощо. Для перевірки умінь класифікувати об'єкти можна запропонувати вибрати з гербарію польові культури, гілки листяних і хвойних дерев, рослини луку, відібрати рослини, що виростають у тундрі, тайзі, у мішаних лісах, пустелі. На уроках «Я досліджую світ» проводять ігри пов'язані зі знанням карти. Це гри-подорожі по карті, визначення природних областей України по описах, фотографіям, листівкам.

Використовуючи гру як засіб формування в учнів пізнавальної активності, вчитель наповнює її дидактичним змістом, тобто вносить в ігрову діяльність певний навчальний матеріал, перетворюючи гру-розвагу на дидактичну гру. У ігровій діяльності учні пізнають світ через його сприйняття. Саме гра включає в цей процес усі органи чуття. У зв'язку з цим вважаємо важливими розглянути психологічні особливості процесу сприйняття.

Сприйняття – провідний пізнавальний процес молодшого шкільного віку, який виконує функцію:

- сприйняття об'єднує властивості предметів в цілісний образ предмета;
- об'єднує усі пізнавальні процеси у спільній узгодженій роботі з переробки й отримання інформації;
- сприйняття об'єднує весь отриманий досвід про навколишній світ у формі уявлень і образів предметів і формує цілісну картину світу відповідно до рівня розвитку дитини [42].

Сутність процесу сприйняття полягає в тому, що воно допомагає відрізнити один предмет від інших, забезпечує отримання і первинну переробку інформації із зовнішнього світу: пізнавання і виокремлення властивостей предметів, самих предметів, їх особливостей і призначення [29].

Педагогам слід розрізняти дидактичну гру від ігрової форми заняття, хоча цей розподіл умовно. Ігрова форма діяльності створюється в процесі реалізації

природознавчої освітньої галузі за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які вимагають свідомого сприйняття явищ природного та соціального середовища, пошук шляхів розв'язання та уміння робити висновки. Це формує в них міцні, глибокі знання, елементи наукового світогляду.

Як зазначає Л. Артемова, дидактична гра має свою сталу структуру, яка побудована як «системно упорядкована сукупність взаємопов'язаних та взаємозалежних компонентів: ігровий задум, ігрове завдання, ігрові дії, правила гри, результат [1, с.7].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрової задачі; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал виступає як засіб гри; в навчальну діяльність вводяться елементи змагання, які переводять дидактичну задачу в ігрову; успішність виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом [75]. Інтерес дітей в дидактичній грі переміщається від ігрової дії до розумової задачі [4;8].

Дослідження, проведені Н. Бібік, демонструють, що сталі навички в окремій грі не виробляються, часто поза ігровою ситуацією учень не може впоратися із завданням, яке щойно успішно вирішив у процесі гри. В якості можливого подолання таких труднощів пропонується застосовування не окремих ігор, а системи однаково типових ігор, в яких формується міцна, усвідомлена інтелектуальна установка. Цієї думки дотримуються психологи Л. Божович, Т. Олійник, які розглядають дидактичну гру як вид пізнавальної діяльності, яка повинна проводитися систематично, особливо з дітьми перших – других класів.

В іграх-вправах вона виражена більш якісно. У дидактичній грі задум, правило, дії і включене в них розумове завдання являють собою єдину систему формуючих впливів. Відповідно до цього менш прихованим буде і психологічний механізм навчальної дії. Значного ефекту вчитель може досягати у випадках, коли навчальне завдання поєднується з ігровим, то учень сприймає

її саме як задачу, тобто підходить до вирішення свідомо, але при цьому грає [62, с.83].

Таким чином, в ході становлення і розвитку процесу навчання гра пройшла своєрідну еволюцію. Виникла з необхідності активізації пізнавальної діяльності, привернула увагу психологів, дидактів, методистів. До теперішнього часу розкрита значущість в навчанні, гра отримала серйозне психологічне обґрунтування і дидактичне підтвердження.

1.3. Психолого-педагогічні умови застосування ігор, як засобу пізнавальної діяльності молодших школярів

Проблему психолого-педагогічних умов застосування ігор висвітлено у спеціальних дослідженнях Л. Виготського, А. Макаренка, М. Боришевського, Я. Коломінського, Л. Славіної. У роботах науковців доведено, потенційні можливості та ефективність педагогічної ігрової технології, які визначаються сукупністю взаємопов'язаних умов, що забезпечують її функціонування.

Схожі думки знаходимо у науковій роботі В. Букатова. Науковець виділяє такі умови застосування дидактичної гри в освітньому процесі: зв'язок дидактичної гри з іншими видами діяльності під час заняття, усвідомлення учнями мети дидактичної гри та її практичного завдання; поступове зростання складності дидактичних ігор із урахуванням рівня навченості учнів та ступеня їх підготовленості; урахування індивідуальних та вікових особливостей учнів; зв'язок дидактичної гри з іншими видами діяльності під час заняття [14].

Як стверджує А. Макаренко «Гра необхідна людині на різних вікових етапах її життя», а школярам вона необхідна як повітря [57, с.156]. У дитячому віці існує потреба у грі і цю потребу слід задовольняти, тому що з того, як дитина грається можна зрозуміти як вона буде працювати.

Психологами А. Яшковою, Н. Сухаревою доведено, що гра дає можливість дітям проявити активність і самостійність відображення, реалізувати свої

уявлення про оточуючий світ, тому має перевагу перед іншими видами діяльності учнів і займає важливе положення в педагогічному процесі.

Головними умовами ефективного застосування дидактичних ігор у роботі з дітьми О. Савченко називає такі умови:

- створення ігрового середовища;
- органічне включення гри в навчальний процес,
- врахування вікових особливостей школярів;
- емоційне ставлення самого педагога до ігрової діяльності (емоційне стимулювання);
- створення емоційного настрою самих дітей (якщо діти стомлені, гра не викличе інтересу);
- результат гри [69].

Необхідною умовою застосування гри є також баланс між вільною самостійною грою та іншими видами діяльності. Дотримання такого балансу є одним з основних компонентів розвитку пізнавальної діяльності дітей молодшого шкільного віку.

На нашу думку, необхідною умовою для здійснення ігрової діяльності є наявність знань та умінь молодших школярів.

На думку науковців С. Ладивір, А. Сорокіної, В. Нечаєвої, організація ігрової діяльності молодших школярів потребує створення ігрового середовища, яке б забезпечувало вільний вибір гри дитиною, зміну її змісту, оформлення, співвідношення окремих елементів гри між собою та іншими предметами. Для проведення ігор сучасне предметно-розвивальне середовище повинно бути забезпечене комплектами для настільних та будівельних ігор, комплектами обладнання для уроків природознавчого змісту. Усе обладнання має бути зручним та легко трансформуватися.

Розвивальне і виховне значення використання дидактичної гри з метою формування пізнавальної активності залежить від професійної майстерності вчителя, здатного організувати гру, вносити у неї нові прогресивні ідеї,

здійснювати на практиці особистісно-орієнтований підхід до кожної дитини. Під час гри дитина пізнає навколишній світ, розвивається її мислення, відчуття, воля, уява, формуються взаємовідношення з однолітками, відбувається встановлення самооцінки і самопізнання [68].

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачає в них можливість ефективної організації взаємодії педагога та учнів, продуктивну форму спілкування з елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу. Дидактичні ігри на уроках «Я досліджую світ» (природнича освітня галузь), з однієї сторони, можуть сприяти формуванню предметних компетенцій, а з іншої – вирішувати певні дидактичні завдання: вивчення нового матеріалу або повторення і закріплення пройденого. Ці аргументи можна вважати достатньою підставою для більш широкого використання гри в процесі навчання на уроках «Я досліджую світ».

Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується, якщо педагог постійно корегує дії учасників гри, виходячи зі своєї концепції того, що це впливатиме на спонтанність поведінки учнів, вони будуть привчатися до пошуків самостійних рішень. Якщо педагог зовсім не керуватиме грою, виникає загроза, що завдання не буде виконане або виконане небажаним методом. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над класом [46; 91].

Добираючи дидактичні ігри для дітей педагог повинен враховувати вікові та індивідуальні особливості дітей; особливості дитячого колективу; складність завдань, які ставляться на занятті, інтересами і побажання дітей; матеріальне забезпечення педагогічного процесу.

Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту проблеми, педагог має чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Коли визначено завдання, вчитель надає йому ігрового змісту, окреслюючи ігрові дії. Ігровий зміст спонукає учнів до гри. А коли виникає особиста

зацікавленість, то з'являється і активність, і творчі думки, і дії, і хвилювання за себе, команду, весь колектив [81].

Відхід від традиційної побудови уроку і введення ігрового сюжету привертають увагу всього класу. У грі діти потрапляють у ситуації, що дозволяють їм критично оцінювати свої знання в активній дії, приводити ці знання в систему. Пояснення вчителями ходу гри повинні бути лаконічними і конкретними. Учитель, плануючи дидактичну гру, повинен продумати організацію дітей, послідовність ігрових дій, зміст, тривалість гри, контроль і оцінку це дає величезну перевагу педагогам.

Ігри можна використовувати для різних цілей, які ставить учитель: актуалізація знань учнів, їхнього навчального досвіду; збудження та підтримання інтересу до вивчення предмету; формування на його основі нових понять і уявлень; закріплення й систематизація вивченого матеріалу; перевірка міцності та рівня усвідомленості знань учнів; здійснення зв'язку навчання з життям тощо [16].

Застосування ігор та ігрових ситуацій в процесі реалізації природничої освітньої галузі обґрунтовано психо-фізіологічними особливостями дитини 6-10 років і доведено в психологічних і дидактичних дослідженнях. Застосування ігор, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери та пізнавальної діяльності учнів цієї вікової категорії, сприяють адаптації дітей до шкільного середовища, що дозволить забезпечити формування в процесі гри загально-навчальних умінь та навичок самостійної роботи

Рольові дії в іграх природознавчого змісту головним чином зосереджено навколо норм ставлень між людиною і природою, норм і правил екологічної поведінки. У грі дитина ніби потрапляє у сферу взаємовідносин людини з природою. Норми і правила, що лежать в основі цих взаємовідносин, стають через гру джерелом формування природознавчої компетентності учнів. Дії під час рольових та імітаційних ігор зосереджені навколо активізації пізнавальної діяльності.

Дидактичні ігри на уроках «Я досліджую світ» (природнича освітня галузь) конструюються по-різному. В одних випадках у них наявні всі елементи рольової гри: сюжет, роль, дія, ігрове правило; в інших – тільки деякі складові. Ігри з використанням контуру того чи іншого об'єкта дозволяють, виробляти в учнів спостережливість, вміння виділяти об'єкт із ряду інших, дати йому коротку характеристику. Так, при вивченні карти півкуль учитель пропонує по контурах визначати материки й океани, потім показати їх на карті. При повторенні окремих матеріалів, зв'язаних із природою України, учитель може запропонувати по контурах визначити звірів і птахів, запитати, де вони зустрічаються, дати їм коротку характеристику.

Для дітей 3-4 класів, коли відбувається пробудження інтересу і любові до природи, пізнання її через конкретні об'єкти та явища, доцільно використовувати експериментально-дослідницькі ігри. Саме вони, впливаючи на емоційно-чуттєву сферу дитини, можуть викликати в неї бажання спілкуватися і взаємодіяти з довкіллям. Так, у дослідницьких іграх головним є предмет дослідження, над яким діти експериментують, досліджують, спостерігають за змінами. Така гра може відбуватися у формі подорожі стежинами рідного краю, екскурсії до місць корисних копалин, географічні ігри – подорожі. Дослідницькі ігри використовуються найчастіше з метою перевірки або закріплення навчального матеріалу, поглиблення та розширення знань.

Діти молодшого шкільного віку із задоволенням проводять творчі ігри, серед яких можна назвати ігри-театралізації. У ході ігрової діяльності учасники приймають на себе певні ролі, обумовлені характером і змістом гри. Це можуть бути літературні чи вигадані казкові персонажі, які взаємодіють з оточуючим середовищем. Наприклад, прийняття ролі якоїсь тварини, допомагає школярам у пізнанні її зовнішнього вигляду, поведінки, способу харчування. Школярі, захоплюючись грою, не помічають, що навчаються.

Для активізації пізнавальної діяльності на уроках з курсу «Я досліджую світ» доцільно використовувати дидактичні ігри. Гра – це особливий засіб

активності, діяльності дитини. У ній виявляється ставлення людини до дійсності, до людей, до самого себе. С. Рубінштейн вважає, що гра – породження діяльності, за допомогою якої людина перетворює дійсність і змінює світ. У грі вперше формується і виявляється потреба дитини змінювати світ. Вона сприяє розвитку фізичних, інтелектуальних і емоційних якостей молодших школярів [44].

Отже, ігрова діяльність дає змогу широко охопити всі види діяльності дитини, оскільки акумулює в собі пізнавальну, ігрову та творчу діяльність, охоплює всі аспекти життєдіяльності дітей у школі і вдома. Вважаємо, що активне впровадження ігрової діяльності у сучасних школах буде перспективним найближчим часом, що є потребою суспільства.

Висновки до першого розділу

Відповідно до завдань даного дослідження, в першому розділі з'ясовано стан розробленості проблеми в психолого-педагогічній теорії та практиці й розкрито психолого-педагогічні умови застосування ігор, як засобу пізнавальної діяльності молодших школярів.

Питання активізації пізнавальної діяльності в різні часи хвилювало багато дослідників. Ці питання висвітлено у роботах Р. Немова, І. Зимньої, В. Давидова, І. Огороднікова, О. Савченко, Г. Селевко, Г. Топчій.

Аналіз наукових джерел дав змогу виокремити наступні аспекти активізації пізнавальної діяльності у молодших школярів:

- 1) поступовий і цілеспрямований розвиток творчих здібностей;
- 2) застосування новітніх технологій;
- 3) використання гри, як основного засобу навчання.

Ключове поняття дослідження «активізація пізнавальної діяльності учнів» визначаємо як спонукання молодших школярів у процесі формування ключових і предметних (зокрема природничої) компетентностей до максимальної

активності, спрямованої на свідоме засвоєння знань, розвиток навчальних інтересів та самостійності у процесі навчання. Крім того, активізацію пізнавальної діяльності розглядаємо одночасно як процес, так і результат стимулювання активності учнів.

У результаті аналізу проблеми дослідження та сутності вихідного поняття уточнено, що дидактичні ігри сприяють створенню в учнів емоційного настрою, викликають позитивне ставлення до роботи, покращують загальну працездатність, дають можливість повторювати матеріал різноманітними способами. З'ясовано, що гра як засіб навчання отримала широке психологічне обґрунтування і дидактичне підтвердження.

На основі вивчення психолого-педагогічної літератури визначено вікові та психологічні особливості молодших школярів, які уможливають застосування дидактичних ігор для активізації пізнавальної діяльності. Виокремлено домінуючу (мотиваційну) і другорядні (сприяють розвитку спостережливості, уваги, пам'яті, мислення) функції гри. Доведено, що гра як засіб активізації пізнавальної діяльності може застосовуватися для перевірки, закріплення, розширення і поглиблення знань.

Гра – це засіб стимулювання інтересу до навчання, в основі якого лежить створення в навчальному процесі ігрової ситуації, яка передбачає здійснення певних дій, необхідних для виконання ігрового завдання. Структура гри – це основні елементи, які надають їй форми навчання і гри одночасно: дидактичні та ігрові завдання, ігровий задум, ігрові дії, правила, пізнавальний зміст, результат. Гра – це цінний засіб виховання розумової активності учнів. Вона викликає у школярів цікавий інтерес до навчальної діяльності і допомагає їм опанувати будь-який навчальний матеріал.

У результаті теоретичного обґрунтування проблеми виокремлено психолого-педагогічні умови активізації пізнавальної діяльності засобами гри:

1. Використання в педагогічному процесі великого спектру ігор.

2. Збагачення життєвого досвіду школярів знаннями і враженнями за допомогою гри.

3. Спрямування гри має відбуватися обережно і тактовно.

4. Вміння організувати самостійну діяльність школярів та їх активність у ігровому освітньому середовищі.

5. Створення умов для індивідуальних і колективних ігор.

6. Правильний відбір ігор, іграшок та ігрового обладнання.

Завдяки аналізу наукових джерел дійшли висновку, що активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ» здійснюємо шляхом застосування ігор.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИКА АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» ЗАСОБАМИ ГРИ

2.1. Аналіз ефективності впливу природознавчих ігор на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів у шкільній практиці

Як переконливо довів теоретичний аналіз з проблеми дослідження, що чим більше педагоги використовують дидактичні ігри, тим вищий рівень пізнавальної діяльності під час навчання молодших школярів на уроках «Я досліджую світ». У зв'язку з цим було організовано емпіричне дослідження ефективності використання дидактичних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Констатувальний етап експерименту проводився протягом 2020–2021 н.р. на базі КУ ЗОШ № 15 імені Д. Турбіна м. Суми. У дослідженні брали участь 71 особа, з них 65 учнів (32 учні 2-А та 33 учні 2-В) і 6 класоводів.

У ході констатувального експерименту вирішувалися такі завдання:

1. Визначити рівень пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках «Я досліджую світ».
2. Проаналізувати роботу вчителів початкових класів щодо проблеми дослідження.
3. Опрацювати та здійснити аналіз отриманих результатів.

Для вирішення завдань були використані наступні методи дослідження:

- спостереження за діяльністю учнів на уроках «Я досліджую світ»;
- анкетування учнів;
- бесіда з учнями початкових класів;
- бесіда з учителями початкової школи.

Одним із найбільш широкоживаних методів було спостереження (Додаток А). Відомо, що спостереженню доступні лише зовнішні виражені дії, що виступають у руховій чи вербальній формі.

У ході спостереження за спільною діяльністю вчителя і учнів, за реакцією учнів, ми встановлювали доцільність прийомів активізації пізнавальної діяльності школярів зі сторони вчителя; а саме: характер і методику подання навчального матеріалу, підбір змісту, відношення учнів до процесу навчання, рівень знань, використання можливостей ігрової діяльності.

При організації спостереження враховувалися такі вимоги:

- 1) спостереженню доступні лише зовнішні факти, які мають мовні і рухові прояви;
- 2) характеристики, які реєструються, повинні бути як можна більше описовими і як можна менше пояснювальними;
- 3) для спостереження повинні бути виділені найбільш важливі моменти поведінки;
- 4) спостерігач повинен мати можливість фіксувати поведінку оцінюваної особи тривалий час;
- 5) рольові відношення між спостерігачем і спостережуваним повинні бути усунуті;
- 6) оцінки не повинні піддаватися суб'єктивним впливам [23].

Спостереження дало змогу констатувати, що проблема активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ» дійсно існує і потребує варіантів вирішення.

Так, Т. Байбара, Л. Виготський, О. Савченко довели, що вчитель у змозі зацікавити учнів предметом, дотримуючись методики ведення уроку або системи уроків. Навчання з високими творчими можливостями, чітке усвідомлення дітьми того, що вони повинні дізнатися, в чому переконатися, що зробити, завжди викликає стійкий інтерес. Урок цікавий, коли вчитель добирає й використовує дані (факти, цифри, малюнки, моделі, картини, колекції, досліди,

описи тощо), які вражають уяву учнів своєю незвичністю, коли нові відомості про предмет змінюють у раніше засвоєних дітьми знаннях.

Наступним етапом експерименту було проведення анкетування серед учнів (Додаток Б). Анкетування запроваджувалося з метою отримання необхідної інформації за порівняно короткий проміжок часу. Зміст анкет розроблено самостійно.

В анкетах використовувалися запитання закритого та відкритого типів. Запитання закритого типу забезпечує одержання фактичної інформації. Відкритого типу – отримання розгорнутої відповіді, з'ясування власної думки учнів з конкретного приводу.

На наступному етапі експерименту застосовувалася бесіда (Додаток В). Бесіда дає можливість глибше пізнати психологічні особливості дитини, характер і рівень її знань, інтересів, мотивів дій і вчинків шляхом аналізу даних, одержаних у відповідях на поставлені та попередньо продумані запитання [23].

Бесіда допомогла глибше зрозуміти мотиви діяльності респондентів стосовно реалізації пізнавальної діяльності. Метод бесіди проведено з метою одержання додаткової інформації щодо сформованості означеної проблеми. Під час бесіди враховувалась реакція учня, що допомагало їй спрямовувати в необхідне русло. При цьому створювалася атмосфера довіри і відвертості для отримання більш достовірної інформації.

У процесі бесіди «Як я пізнаю світ» ми спиралися на такі запитання:

1. Що таке природа?
2. Що відносимо до об'єктів природи?
3. Що цікавого можемо спостерігати в природі?
4. Звідки Ви отримуєте інформацію про навколишній світ?
5. Як Ви себе поводитье у природі?
6. Як Ви вважаєте, чи є людина є складовою природи?

На основі з'ясування сутності ключових понять та врахування особливостей молодшого шкільного віку, І. Засядьком було визначено наступні

рівні активізації пізнавальної діяльності: відтворювальний, інтерпретуючий, творчий [42].

Учні з рівнем відтворювальної діяльності характеризуються прагненням зрозуміти, запам'ятати, відтворити знання, опанувати способами їх застосування за зразком. Цей рівень відрізняється нестійкістю вольових зусиль школяра, слабкістю інтересу до поглиблення знань, відсутністю питань типу: «Чому?». На уроках такі учні працюють у повній залежності від ситуації, про що свідчить така ж ситуативна активність.

Для учнів із рівнем інтерпретуючої діяльності характерним є прагнення пізнати зв'язок між явищами і процесами, опанувати способами застосування знань у змінених умовах. Учні мають достатній рівень сформованості вольових зусиль, тобто, учень прагне доводити розпочату справу до кінця. У разі створення проблемного завдання шукає шляхи вирішення, не губиться. Такі учні, як правило, намагаються вийти за рамки навчальної програми, їх діяльність спрямована на пошук додаткової інформації, завдяки чому в багатьох із них досить широкий кругозір, вони начитані і залюбки присвячують час улюбленим заняттям, відвідують гуртки, проводять час на природі з друзями й батьками.

Учні з творчим рівнем діяльності характеризуються проявом високих вольових якостей, завзяттям і наполегливістю в досягненні мети, широкими і стійкими пізнавальними інтересами, прагненням глибоко проникнути в сутність явищ та їх взаємозв'язків. У таких дітей спостерігається висока активність та практична діяльність, ініціатива в пошуку додаткових джерел інформації. Учні надають перевагу навчальній діяльності більш складного характеру (пошукового, творчого), а не більш легкого (репродуктивного, виконавчого), характеризуються начитаністю і прагненням розширити свій кругозір за допомогою самостійного вибору літератури. Дана група учнів потребує постійної підтримки пізнавальної діяльності як у процесі навчання, так і за його межами.

З метою аналізу роботи вчителів початкових класів щодо проблеми формування пізнавальної діяльності молодших школярів, проведено наступний етап дослідження – бесіда з учителями, яка дала можливість врахувати думку вчителів стосовно даної проблеми (Додаток Г).

У процесі бесіди, спиралися на такі запитання:

1. Яка роль пізнавального інтересу в навчальній діяльності молодших школярів?
2. Як часто Ви використовуєте цікавий, пізнавальний матеріал на уроках «Я досліджую світ»?
3. Які засоби (робота з підручником, ігри, проблемні завдання) формування пізнавальної діяльності Ви найчастіше використовуєте на уроці «Я досліджую світ»?
4. Яким чином Ви здійснюєте мотивацію навчальної діяльності учнів?

Дослідження стану активізації пізнавальної діяльності молодших школярів дозволило зробити наступні висновки. Так, результати спостереження за процесом навчання на уроках «Я досліджую світ» свідчать про наступне: учні навчаються без необхідного інтересу й напруження у тих класах, де вчителі практикують в основному словесні методи навчання, слабо пов'язані з життєвим досвідом і спостереженнями школярів, де навчальний процес будується переважно так, щоб досягти механічного відтворення програмового матеріалу, де учні не мають змоги на уроці користуватися інформацією, яка б збудила у них думку, викликала потребу у нових знаннях, вони і їхня працездатність виявляється дуже низькою. Результатом такої організації навчальної діяльності є відсутність знань, невміння їх застосовувати на практиці, недостатній прояв ініціативи та самостійності школярів. І навпаки, там, де вчителі залучають учнів до активної розумової діяльності, використовують творчі види роботи (самостійне написання казок, загадок, кросвордів, застосування різноманітних ігор), в учнів значно підвищується пізнавальна діяльність, зростає їхня розумова працездатність і постійно підтримується навчальний інтерес.

У результаті спостереження за діяльністю молодших школярів було визначено, що значна частина учнів (35,5%) під час уроків «Я досліджую світ» відволікалися на інші справи. Лише близько 26,7% учнів були активними на уроках: брали участь у різних видах навчальної діяльності, готували самостійно цікаву інформацію стосовно теми уроку і мали бажання з нею поділитися. Також було з'ясовано, що в основному молодшим школярам подобаються цікаві завдання, ігри. Тому щоб активізувати в учнів пізнавальну діяльність, учителям необхідно використовувати різноманітні пізнавальні завдання в ігровій формі.

Аналіз відвіданих уроків переконав у тому, що на уроках здійснюється в основному перцептивна діяльність, під впливом якої знижуються чуттєвий досвід, практичні дії. Педагоги інколи забувають про те, що саме в період початкового навчання в учнів формуються розумові здібності, формуються навички самостійної навчальної діяльності, без яких неможливе успішне навчання.

Наступним етапом константувального експерименту було анкетування учнів. Відповіді учнів на перше питання дали змогу визначити, що зацікавленість уроками «Я досліджую світ» в опитуваних класах у цілому носить позитивний характер, але існує ряд недоліків, які потребують значної уваги, в першу чергу, з боку вчителів. Відношення учнів до навчання (за результатами анкетування) носить пізнавальний характер, про що свідчить 71,6% учнів 2-А класу і 65,3% – учні 2-В класу. Проте, значний відсоток відповідей належить бажанню отримати схвальну оцінку (смайлик) з боку вчителя (25,4% – 2-В клас, 31,7% – 2-А клас).

Важливим питанням постає той факт, що учні надають перевагу звичному алгоритму роботи на уроці – слуханняю розповіді вчителя (51,3% – 2-А клас, 53,4% – 2-В клас), читанню статей у підручнику (20,2% – 2-А клас, 16,8% – 2-В клас). Це ще раз свідчить про репродуктивний характер роботи на уроці, який пригнічує самостійну і творчу пізнавальну діяльність учнів. Але розгадувати кросворди, ребуси, загадки, гратися в ігри подобається 65,4% учням 2-А класу і 66,7 % – 2-В класу; ділитися новою цікавою інформацією – 20,1% – 2-А клас,

23,4% – 2-В клас; проводити дослідну та практичну роботу – 82,9% – 2-А клас і 83,3% – 2-В клас. Також подобається вести календар погоди (33,8% – 2-А клас, 32,1% – 2-В клас), що свідчить про те, що учням початкової школи цікаво спостерігати за явищами природи.

Про зацікавленість природою свідчить той факт, що учні відвідують (35,5% – 2-А клас, 38,4% – 2-В клас) або бажають відвідувати (49,3% – 3 клас, 46,7% – 4 клас) гуртки природничого спрямування.

Як зазначили 80,3% учнів 2-А класу й 72,3% – учнів 2-В класу, вони залучаються до пізнання природи у вільний від навчання час, тобто, читають наукову та періодичну літературу про природу.

Про творчий інтерес до зображення природи у творах, віршах, малюнках і загадках свідчить 76,4% учнів 2-А класу й 80,1% – 2-В класу.

У вільний час, за результатами анкетування, школярі початкової школи читають книги (30,1% – 2-А клас, 31,5% – 2-В клас), проводять час на природі з друзями й батьками (70,3% – 2-А клас, 75,8% – 2-В клас), відвідують гуртки (62,3% – 2-А клас, 66,3% – 2-В клас). На жаль, 40,5% учнів 2-А класу і 36,6% учнів 2-В класу обрали варіант щодо проведення часу біля телевізора чи комп'ютера. Це ще раз підтверджує той факт, що необхідно заохочувати дітей до пізнавальної діяльності в позаурочний час.

Про характер самостійної діяльності учнів свідчить той факт, що під час пошуку потрібної інформації вони віддають перевагу підручнику й інтернету (57,3% – 2-А клас, 66,6% – 2-В клас), енциклопедіям (60% – 55,8%), звертаються за допомогою до батьків (33,4% – 29,7%).

Під час власних спостережень більшість респондентів милуються природою (50% – 2-А клас, 46,7% – 2-В клас), звертають увагу на все навколо (16,6% – 13,9%). 10,5% учнів 2-А класу і 16,6% учнів 2-В класу у відповідях зазначили, що під час спостереження за природою, вони звертають увагу на щось одне.

Результати анкетування дали нам можливість розподілити учнів за рівнями пізнавальної діяльності. Перша група – це учні з рівнем відтворювальної діяльності (23,4%), друга група – учні з рівнем інтерпретуючої діяльності (41,2%) і третя група – це учні з рівнем творчої діяльності (35,4%).

Наступним етапом дослідження проблеми було проведення бесіди з учнями із зазначеної теми.

Результати проведеної бесіди свідчать про те, що 97,6% молодших школярів розуміють, що природа це все, що нас оточує, крім того, що зроблено людиною. Це свідчить про міцні знання й сформованість поняття «природа». Учні чітко розуміють, що відноситься до об'єктів природи (88,9% – 2-А клас, 91,5% – 2-В клас), виділяють об'єкти живої та неживої природи, ототожнюють себе з нею, розуміють, що людина, як і всі живі організми, – частина природи (96,3% – 2-А клас, 98,1% – 2-В клас).

У ході бесіди з'ясовано, що учні знайомі з правилами поведінки у природі (100%), проте не всі їх повністю дотримуються. Це значить, що питання природоохоронної поведінки й надалі залишається відкритим і потребує уваги вчителів і батьків.

Більшість учнів зазначили, що можуть спостерігати багато цікавого у природі, а саме: милуватися рослинним і тваринним світом (90,8%), явищами природи (95%), краєвидом (65,7%).

Відповідаючи на питання про те, звідки вони отримують інформацію про навколишній світ, учні зазначили, що це є сам навколишній світ (67,3% – 2-А клас, 62,5% – 2-В клас), учителі (79,5%–77,3%), книги (65,1%–64%), батьки (33,3%–26,4%). Значний відсоток належить інтернету (65%–79%), що відкриває широкі можливості для формування пізнавальної діяльності новими способами пошуку роботи з інформацією.

Експеримент показав, що в учнів переважає інтерпретуючий рівень пізнавальної діяльності, важливим є те, що творчий рівень переважає над рівнем відтворювальної діяльності. Більшість учнів (66,7%) мають прагнення до

вирішення пізнавальних завдань (подобається, коли вчитель подає інформацію під час гри; розгадувати кросворди, ребуси, загадки, проводити досліди), як правило, читають додаткову літературу про природу, відвідують або мають бажання відвідувати природничі гуртки. Але гостро постає проблема репродуктивного характеру пізнавальної діяльності. Учні початкових класів не завжди можуть самостійно виконати те чи інше завдання, вони потребують допомоги вчителя.

З метою аналізу роботи вчителів початкових класів щодо проблеми, була проведена бесіда. У ній брало участь 6 вчителів початкових класів.

Відповідаючи на перше запитання, 100% учителів зазначили, що вони розуміють значення пізнавального інтересу в навчанні учнів. Пізнавальний інтерес – це інтерес до глибокого, усвідомленого пізнання. Він може по-різному впливати на процес засвоєння. Педагоги (60,7%) вважають, що інтерес учнів до предмета потребує постійної підтримки і оновлення. Враховуючи це, необхідно постійно здійснювати стимулювання пізнавальних інтересів. Основним засобом стимулювання пізнавальних інтересів, на їхню думку, є використання цікавого, пізнавального матеріалу на уроках.

Учителі (81,3%) стверджують, що вони використовують на уроках курсу «Я досліджую світ» загадки, кросворди, ігри, проблемні завдання, народні прикмети, прислів'я, але, за браком часу, в недостатній кількості.

Результати проведеної бесіди свідчать, що вчителі використовують пізнавальні завдання, які містяться в підручнику, та ті, які спрямовані на відтворення вивченого матеріалу. Учителі нечасто використовують завдання проблемно-пошукового, практичного, дослідницького характеру, хоча саме ці завдання сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів молодшого шкільного віку. Лише 32,5% опитаних учителів зазначили, що використовують дидактичні ігри, ігрові вправи, цікаві пізнавальні завдання, практичну, дослідницьку і проблемно-пошукову роботу під час вивчення курсу «Я досліджую світ». Також було з'ясовано, що більшість учителів (72,7%) не

використовують систематично різні види дидактичних ігор, цікаві пізнавальні вправи (ребуси, кросворди, анаграми та інші), цікавий матеріал на уроках. За такої форми проведення уроку учні втрачають інтерес до предмету. Проте саме на цих уроках вчитель може використати різні види наочності, пізнавальних вправ, ігор, ігрових ситуацій і зробити уроки такими, щоб діти із задоволенням відвідували їх.

Залучення учнів до самостійного пошуку додаткової інформації відбувається через цікаві завдання, уроки-конференції, проекти, інтерактивні методи навчання.

Учителі вважають, що формування в учнів пізнавальної діяльності буде ефективним за таких умов: наявність необхідної літератури та матеріально-технічної бази, необхідних навчальних матеріалів; якщо матеріал уроку буде пов'язаний із життям, формуватиме компетентність учня у вивченні певної теми.

Робота вчителів будується за схемою «слухай – запам'ятай – відтвори». Навчаючи, вони намагаються передавати учням знання, передбачені програмою, а тому вимагають від них повного запам'ятовування і точного відтворення навчального матеріалу. Така організація навчальної роботи не дає змоги розвивати відповідальне ставлення до навчання, а навпаки, знижує інтерес до пізнавальної діяльності. А там, де пізнавальний процес має творче спрямування, результати його незрівнянно вищі, інтерес до навчальної діяльності поступово зростає.

Отже, результати бесіди, дали можливість зробити висновки, що вчителі прагнуть створити всі умови для активізації пізнавальної діяльності, але за браком часу на уроці (педагоги прагнуть максимально викласти необхідний навчальний матеріал), вони не можуть приділити належну увагу даній проблемі. Також значний відсоток учителів вважає, що засоби активізації пізнавальної діяльності (ігри, кросворди, загадки тощо) розсіюють увагу учнів і це займає багато часу. Тому, на нашу думку, бажано кожному вчителю мати необхідні добірки певних пізнавальних завдань, які б викликали інтерес учнів до нового

матеріалу, при цьому не відволікаючись від головної навчальної мети кожного уроку.

Для більшої наочності узагальнений розподіл рівнів активізації пізнавальної діяльності учнів початкової школи на уроках «Я досліджую світ» за результатами констатувального експерименту представлено у таблиці 2.1:

Таблиця 2.1

Рівні активізації пізнавальної діяльності учнів початкової школи
на уроках «Я досліджую світ»

Методи	Рівні активізації пізнавальної діяльності							
	Творчий		Інтерпрету- ючий		Відтворю- вальний		Разом	
	в абс. числах	у %	в абс. числах	у %	в абс. числах	у %	в абс. числах	у %
Спостереження	18	20,4	30	44,1	27	39,5	65	100
Бесіда	13	16,5	32	53,2	20	30,3	65	100
Анкетування	14	25,4	30	44,2	21	29,4	65	100
Узагальненні результати		20,5		47,4		32,1	65	100

Для більшої наочності узагальнений розподіл учнів початкових класів за рівнями пізнавальної діяльності подано на рис. 2.1.

У процесі проведення констатувального етапу експерименту виявлено ряд педагогічних суперечностей між:

- психологічною можливістю до активізації пізнавальної діяльності молодших школярів та переважанням інтерпретуючого рівня пізнавальної діяльності у шкільній практиці;

- прагненням вчителів до активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів та переважанням вербальних засобів навчання під час курсу «Я досліджую світ» і недостатнім усвідомленням змісту пізнавальної діяльності.

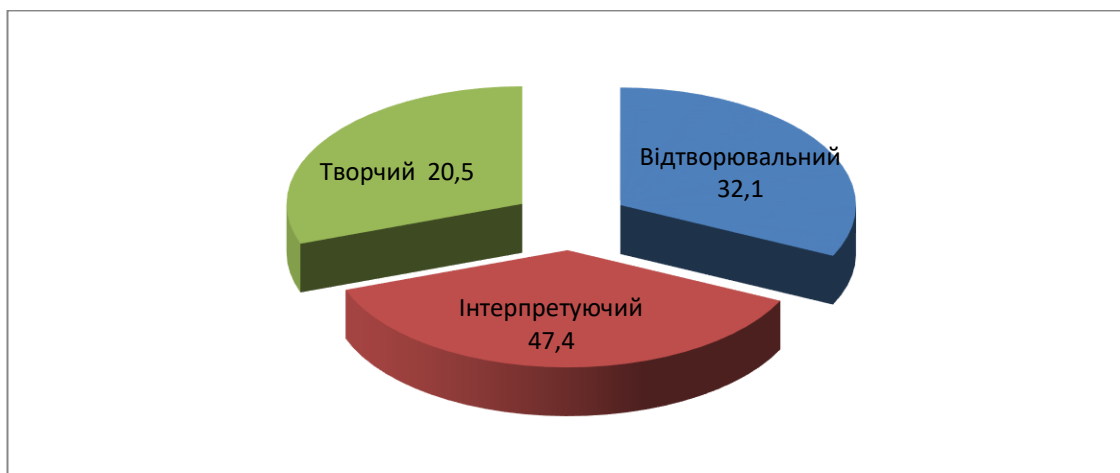


Рис. 2.1. Діаграма рівнів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів (%)

Аналіз результатів дослідження констатувального експерименту дозволяє зробити такі висновки: у практиці роботи сучасної початкової школи приділяється недостатньо уваги проблемі активізації пізнавальної діяльності засобами гри. В учнів переважає інтерпретуючий та відтворювальний рівень активізації пізнавальної діяльності. Причину вбачаємо в тому, що відсутня система використання вчителями початкової школи дидактичних ігор. Цей факт є підтвердженням актуальності даної проблеми дослідження.

2.2. Методика застосування дидактичних ігор на уроках «Я досліджую світ»

Гратися люблять усі діти, через гру можна зацікавити учнів предметом, навіть самих пасивних. Використовуючи гру, ніякого відступу від програми не допускається, так як гра є тільки засобом досягнення тієї мети, тих завдань, що закладені в шкільній програмі та засобом активізації пізнавальної діяльності.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до чинних вимог типової програми інтегрованого курсу «Я досліджую світ» з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування у дітей уявлень про

природні процеси та об'єкти, розвиток як образного, так і абстрактного мислення; формування уявлень про взаємозв'язки в навколишньому середовищі; розвиток оцінки та самооцінки людської діяльності, кмітливості, здатності виявляти вольові зусилля для досягнення поставленої мети, довільної уваги, зосередженості [29]. Використання ігор у навчальному процесі початкових класів має на меті оволодіння дітьми уявленнями, навичками та сформованими предметними компетентностями в нових ситуаціях; розвиток уваги, мовлення та пам'яті; поглиблення творчої активності; виховання кмітливості, винахідливості.

Ігри на уроках «Я досліджую світ» можуть застосовуватись по-різному: весь урок може бути побудований у вигляді сюжетно-рольової гри (коли на урок завітала казкова гостя – зима, весна, тощо); як структурний елемент уроку; під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, елементів змагання) [45].

Теоретичний аналіз наукових джерел дає підстави стверджувати, що гра є одним із засобів закріплення, систематизації та узагальнення знань про навколишнє середовище. Гра має таку структуру, яка наочно відображена на рисунку 2.2.



Рис. 2.2. Структура дидактичної гри.

У ході констатувального етапу експерименту з'ясовано, що 32,5 % вчителів у роботі застосовують ігри та ігрові методи на уроках, бо їм доводиться витрачати багато часу на підбір і складання ігор, так як у методичному посібнику навчальних ігор недостатньо.

З метою перевірки ефективності використання дидактичних ігор для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів протягом 2021–2022 н.р. (вересень-жовтень) було проведено формувальний експеримент на базі КУ ЗОШ № 15 імені Д. Турбіна м. Суми.

У проведенні формувального етапу експерименту враховано теоретичні положення, що характеризують сутність педагогічного експерименту та вимог до оформлення й аналізу результатів.

У ході формувального етапу експерименту здійснювався добір дидактичних ігор на уроках «Я досліджую світ» та з'ясовувалися зміни активності молодшого школяра внаслідок впровадження дидактичних ігор, як засобу активізації пізнавальної діяльності.

Дослідження здійснювалось на матеріалі курсу «Я досліджую світ». Були вибрані два класи – експериментальний (3–В) та контрольний (3–А). У контрольному класі навчання проводилось відповідно до діючої типової навчальної програми і методичних посібників. В експериментальному класі безпосередньо нами запроваджувались науково-обґрунтовані розробки дидактичних ігор, які сприяли активізації пізнавальної діяльності учнів на уроці.

На уроках «Я досліджую світ» в експериментальному класі використовували дидактичні ігри, організація яких не потребує від вчителя багато часу на підготовку відповідного обладнання, а від учнів – запам'ятовування, громіздких правил. Перевагу віддавали тим іграм, які передбачають участь більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Крім того, добираючи дидактичні ігри для уроків «Я досліджую світ» та розробляючи методику їх використання як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, керувалися такими положеннями:

- а) визначення місця дидактичних ігор та ігрових ситуацій на уроці;
- б) доцільність цілеспрямованого й систематичного використання їх на різних етапах уроку;

в) розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовки учнів;

д) передбачення способів стимулювання, заохочення в процесі гри всіх учнів класу [43].

В експериментальному класі було запроваджено дидактичні ігри, які на наш погляд сприяють активізації пізнавальної діяльності, а саме: розвитку та корекції пізнавальної діяльності (порівняння, відновлення та доповнення цілого, вилучення зайвого, узагальнення; розвитку емоційно-вольової сфери (ігри-інсценізації, ігри з елементами сюжету); мотивів до навчання (імітаційні ігри); ігри-спостереження.

Найповніше активізувати пізнавальну діяльність учнів молодшого шкільного віку можна за допомогою пізнавальних ігор. Головна їх особливість полягає в тому, що пізнавальні задачі приховані [7]. Граючись, дитина не думає вчитись – навчання тут відбувається саме собою. Захоплювали учнів ігри з картинками, загадками про рослин і тварин, ігри-вікторини «Що в лісі живе?», «Хто в лісі живе?», «Лісові орієнтири», аукціони знань на нескладну тему «Які рослини можна знайти в тарілці супу? тощо.

Наприклад, гра «Хто в лісі живе?»

Правила гри. Вчитель пише на дошці слова-назви всього, що є в лісі: трава, пеньок, сухе дерево, сосна, сухе листя, хмиз, галявина, зелене листя, болото, нора, кущ тощо. Кожен з дітей обирає собі окрему тварину (заєць, зозуля, вуж, жаба, метелик, жук тощо).

Ігрові дії. Вчитель запитує по черзі учнів про те, що станеться, якщо з лісу зникне щось з того, що записано на дошці. Діти відповідають від першої особи, наприклад: «Я заєць, і якщо в лісі зникнуть кущі, то у мене не буде схованки від таких ворогів, як лисиця, вовк, сова».

Цю дидактичну гру впроваджено учням на етапі актуалізації знань. Мета гри полягала в тому, щоб активізувати екологічні знання учнів, їх діяльність на

уроці і навчити знаходити зв'язки між окремими елементами природної системи лісу.

Для розвитку емоційно-вольової сфери найбільше сприяють творчі ігри: ігри-інсценізації, сюжетно-рольові ігри. Встановлено, що діяльність учнів краще активізується при дотриманні методики, де організація, розподіл ролей і підготовка до гри зберігають її неповторну чарівність, дитячу безпосередність, а також забезпечують знання про об'єкти гри, наближення її до реальної ситуації. Ігри в робінзонів, лісових жителів, мандрівників, давали можливість кожній дитині прийти до власного вибору взірця поведінки, найближчого до її інтересів, почуттів, переконань.

Наприклад, гра «А як би вчинив ти?»

Правила гри. Декілька учнів грають зазначені ролі, інші уважно слухають і фіксують порушення правил поведінки в лісі. При підведенні підсумків гри учні складають пам'ятку.

Ігрові дії. Перед учнями з'являються казкові герої – Круть і Верть. З їх вуст звучить розповідь: «Пішли ми весною до лісу. Веселилися, голосно гукали один одного. І вирішили зазирнути до пташок, які висиджують пташенят. Хотіли погладити їх і приголубити. А вони, невдячні, повтікали. Непомітно час збіг, і ми зголодніли. Сіли перекусити, склали залишки в поліетиленовий пакет і поклали під кущиком. Вже і додому час. Треба ж квітів нарвати! Он їх скільки! Всім вистачить!». Учні сигналізували червоним кольором про порушення, аналізували вчинки казкових героїв та складали пам'ятку про правила поведінки в лісі.

Гра запропонована на етапі закріплення і повторення навчального матеріалу. Метою гри є закріплення екологічних знань і виховання бережного ставлення до природи.

Імітаційні ігри на уроках «Я досліджую світ» є ефективним засобом формування мотивів до навчання учнів початкової школи. Цей вид ігор ґрунтується на моделюванні реальності та предметного змісту діяльності [25].

Дидактична гра «Ми йдемо лісом» імітувала екскурсію лісовим маршрутом. Гра «Пригоди на дорозі» закріпила правила поведінки в природі тощо. Настільне лото «Знавці природи» допомогло зрозуміти екологічні закономірності, сприяло засвоєнню знань про природні об'єкти, що занесені до Червоної Книги. Зазначені ігри було застосовано на етапі контролю знань з метою закріплення та перевірки отриманих знань, умінь і навичок.

Наведемо приклад гри «Конструкторське бюро майбутнього».

Завдання гри: вивчити і запропонувати нові можливості раціонального використання природних ресурсів.

Мета гри: розробка дітьми екологічно чистого міста майбутнього.

Правила гри. Учні обирають ролі працівників конструкторського бюро майбутнього – розробників житлових будинків, заводів, електростанцій, транспорту. Школярі повинні запропонувати нові можливості раціонального використання природних ресурсів: так розмістити завод, житлові будинки, електростанції, щоб зменшити вплив забруднення на довкілля.

Ігровий початок. Під керівництвом вчителя учні одержують загальну інформацію про використання енергії людством, очисні споруди, роль зелених насаджень.

Ігрові дії.

1 етап. Теоретичне рішення проблеми.

В процесі вирішення свого завдання учень тренується працювати з проблемою на шляху до її вирішення, відчуває персональну відповідальність за процес самостійного навчання і пов'язану з ним діяльність.

На цьому етапі можна виділити п'ять ступенів роботи над проблемою:

1) Формулювання проблеми.

Зразкові питання: Що це за проблема? Що ми знаємо про цю проблему?

2) Формулювання завдань для вирішення проблеми.

Зразкові запитання: Що ми можемо зробити, щоб...? Як найкраще...?

3) Прийняття рішення.

Зразкові питання: Що нам потрібно знати для того, щоб ...? Які кроки нам потрібно зробити...?

4) Впровадження. Складання плану дій, щоб організувати свою роботу. Складання схеми або креслення розробки, її опису.

5) Оцінка рішення. Оцінка розробленої моделі дитячим конструкторським бюро.

2. Вирішення проблеми.

3. Виготовлення моделі екологічно чистого міста майбутнього.

4. Демонстрація та захист учнями моделі екологічно чистого міста майбутнього у вигляді малюнка.

Результат гри. Учитель оцінює роботу учнів, визначає дітей, які показали кращі результати.

Перевагу слід надавати тим іграм, які передбачають участь більшості учнів класу, швидку відповідь, довільну увагу та засвоєння невеликої кількості матеріалу. Використання віршів, прислів'їв, загадок під час проведення гри сприяє засвоєнню навчального матеріалу. При цьому дидактичні ігри мають відповідати таким вимогам: 1) відповідати меті й темі уроку; 2) забезпечувати поглиблення, розширення та закріплення знань учнів; 3) відповідати віковим особливостям дітей, бути доступними, забезпечувати поступове ускладнення операцій аналізу, синтезу, абстрагування, узагальнення тощо.

Величезні розвивальні можливості набувають ігри під час екскурсій у природу. Спонукаючи учнів до активного емоційного сприймання, набагато легше розкрити перед дітьми різноманіття та красу довкілля, привернути увагу до малопомітних, але істотних ознак рослинного і тваринного. Наприклад:

Гра «Знайди дерево».

Мета гри: закріпити знання учнів про дерева.

Хід гри:

Ігрові дії. На минулому занятті ми з вами роздивлялися, які дерева ростуть на території школи. Кожному роздаємо листочки з берези, дуба, липи, горіха, клена, тощо, і пропонуємо пограти в гру «Хто швидше знайде своє дерево».

На сигнал вчителя діти розбігаються по подвір'ю і відшуковують своє дерево. Учитель відмічає, хто швидше виконає завдання, а потім міняє листочки в руках у дітей. Гра повторюється три рази.

Ігри з природним матеріалом сприяють розвитку сприйняття аналізаторів дотику, смаку, запаху (гра «Що в лісі росте», «Скарб», «Дегустація», «Відгадай за запахом», «Що в мішку?»); мислення та уваги (виділення істотних ознак, їх порівняння та узагальнення) – гра «Дегустація», «Якого кольору предмет»; вмінню описувати предмети та знаходити їх за описом («Впізнай своє дерево», «Опиши предмет»); знаходити ціле за частиною та частину за цілим; групувати предмети за способом їх застосування («Павутинка»); визначати послідовність стадій розвитку рослин і тварин.

На такому етапі уроку, як мотивація навчальної діяльності учнів, доцільно використовувати загадки. Загадки є не лише цікавою формою роботи, покликаною зацікавити дітей темою, що буде вивчатися на уроці, але й несуть у собі розвивальну функцію, що включає в себе розвиток кмітливості. Вони можуть містити в собі не повний, але досить точний опис предметів і явищ природи [50]. Іноді загадка є ніби закріплюючим питанням: «Навесні веселить, улітку холодить, восени харчує, узимку зігріває (дерево), «Ніхто не лякає, а вона вся тремтить» (осика), «Узимку і влітку одним кольором» (ялинка) – після бесіди про листяні і хвойні дерева. При знайомстві з окремими явищами природи можна запропонувати такі загадки: «Серед зеленого, палючі, сріблясті зерна лежать» (роса), «І тонкий і довгий, а сяде – у траві не бачити» (дощ), «Навколо носа в'ється, а в руки не дається» (вітер).

Вносять пожвавлення, знімають утому римовані загадки, які можна використовувати на уроках. Так, при вивченні осінніх явищ природи,

знайомлячи учнів з їстівними й отруйними грибами, можна провести такі загадки: «Ніжки тоненькі, шиї, мов цівки, круглі голівки, і на пні, й коло пня нас велика рідня» (опеньки).

Багато цікавих питань передбачають знання матеріалу, кмітливості учнів, уміння аналізувати, пояснювати причинно-наслідкові зв'язки, наприклад: Чому стрижі летять раніш ластівок? (Стрижам вже в серпні не вистачає корму, а ластівки й у вересні ситі). Листи яких дерев опадають зеленими? (У саду – листи бузку, у лісі – листи вільхи). Чому перелітні птахи навесні поспішають прилетіти, а восени поспішають полетіти? (Навесні перелітні птахи летять вити гнізда, тому вони і поспішають, а восени їх жене на південь голод). Чому ліщина цвіте навесні, а липа – улітку? (Ліщину запилює вітер, а квіти липи запилюють бджоли). Яка весняна квітка часто змінює колір? (Квітка медунки. Вона розпускається рожевим, через кілька днів стає пурпурною, потім фіолетовою, а коли відцвітає, пелюстки в неї сині). Зокрема було застосовано цікаві завдання на спостереження (розвиток спостережливості) у процесі споглядально-ігрової діяльності учнів початкових класів, наприклад вправа «Поглянь на світ іншими очима», «Скільки значень має предмет?», «Спостереження очевидного», гра «Чарівні перетворення», проблемні задачі Д. Фрімена (Додаток Є).

Дуже важливо, щоб під час розробки змісту гри, в центрі її були взаємовідносини людей, їхнє гуманне турботливе ставлення до природного середовища. Дидактичні ігри екологічного змісту дають найкращі результати при їх застосуванні безпосередньо у природному довкіллі для учнів початкових класів, що сприяє становленню екологічного світогляду молодшого школяра, нарешті формування екологічної культури підростаючого покоління, адже можна всього торкнутися, багато чого побачити й почути, а дещо навіть і скуштувати. Так, під час організації і проведення уроків-проектів на теми: «Допомога пернатим друзям», «Збережемо першоцвіти» були застосовані різноманітні ігри (Додаток Е).

Уроки-ігри та елементи гри на уроках успішно застосовуються при реалізації природничої освітньої галузі. Вони є цінним засобом виховання і розвитку, активізують психічні процеси, навчальну діяльність, викликають у учнів живий інтерес до процесу пізнання, виробляють у них активну життєву позицію, привчаючи до колективних та індивідуальних форм роботи. Розробка такого типу уроку – природознавчий брейн-ринг на тему: «Я охоронець природи» подана у Додатку Д. Організація даного уроку поєднувала наступні інноваційні технології: продовжить міркування на тему «Природа», «ТРВЗ», «Знайди правильний вибір», «Два – чотири – всі разом», «Мікрофон».

Дидактичні ігри будують по-різному. У деяких з них можуть бути всі елементи рольової гри: сюжет, роль, дія, ігрове правило, а в інших тільки правило тощо. Проведення ігор і вдале керівництво в початкових класах вимагають великої майстерності від учителя. Перед проведенням гри складають сюжет, розподіляють ролі, готують дидактичний матеріал, необхідне обладнання тощо. У більшість ігор включають елементи змагання.

Отже, використання на уроках «Я досліджую світ» дидактичних ігор та ігрових ситуацій робить процес навчання цікавим, створює в дітей бадьорий творчий настрій, полегшує засвоєння навчального матеріалу. Застосування ігор, на наш погляд, сприятиме формуванню знань учнів про навколишній світ, мотивів, сприятиме розвитку та корекції пізнавальної діяльності, емоційно-вольової сфери, що є важливим елементом активізації пізнавальної діяльності учнів.

2.3. Результати перевірки дослідно-експериментальної роботи

Одним із завдань нашого дослідження було експериментально апробувати ефективність впливу природознавчих ігор на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів.

Ми ставили за мету порівняти результати роботи експериментального і контрольного класів, які мали відмінності в організації навчального процесу.

Експериментальне дослідження здійснювалось протягом 2021–2022 навчального року. Для організації формувального етапу у КУ ЗОШ № 15 імені Д. Турбіна м. Суми для експерименту було відібрано експериментальний 3–В клас (33 учні). Відповідна кількість учнів 3–А контрольного класу (32 учні) – була обрана для порівняння результатів навчання за експериментальною та традиційною методиками організації навчального процесу.

Експериментальний і контрольний класи були підібрані приблизно з однаковим складом учнів за рівнем навчальних досягнень, їх навчальними можливостями на початок експериментального дослідження. Під час формувального етапу експерименту у навчальний процес було впроваджено різноманітні ігри для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ».

На підсумковому етапі експериментального дослідження з метою визначення впливу розробленої методики дидактичних ігор щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів було проведено порівняльні підсумкові зрізи для виявлення ефективності застосування ігор у процесі навчальної діяльності в учнів початкової школи на уроках «Я досліджую світ». Для досягнення вище зазначеної мети використовувалася та ж діагностична методика, що й у ході констатувального етапу експерименту. Розподіл учнів у досліджуваних групах за рівнем сформованості активізації пізнавальної діяльності молодших школярів засобом гри подано у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2.

Порівняльний аналіз рівнів сформованості активізації пізнавальної діяльності
 молодших школярів
 експериментального класу засобом гри
 (загальна кількість учнів 3 класу – 32)

Рівні активізації пізнавальної діяльності	Експериментальний клас			
	Констатувальний експеримент		Формувальний експеримент	
	абс.число	%	абс.число	%
Творчий	7	20,5%	15	46,9%
Інтерпретуючий	16	47,4%	14	43,7%
Відтворювальний	9	32,1%	3	9,4%
Загальна кількість	32	100%	32	100%

Аналізуючи дані, можемо зробити висновок, що на підсумковому етапі чітко простежується зміна рівнів активізації пізнавальної діяльності в учнів експериментального класу.

Динаміка змін в активізації навчальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ» засобом гри подана на рисунку 2.3.

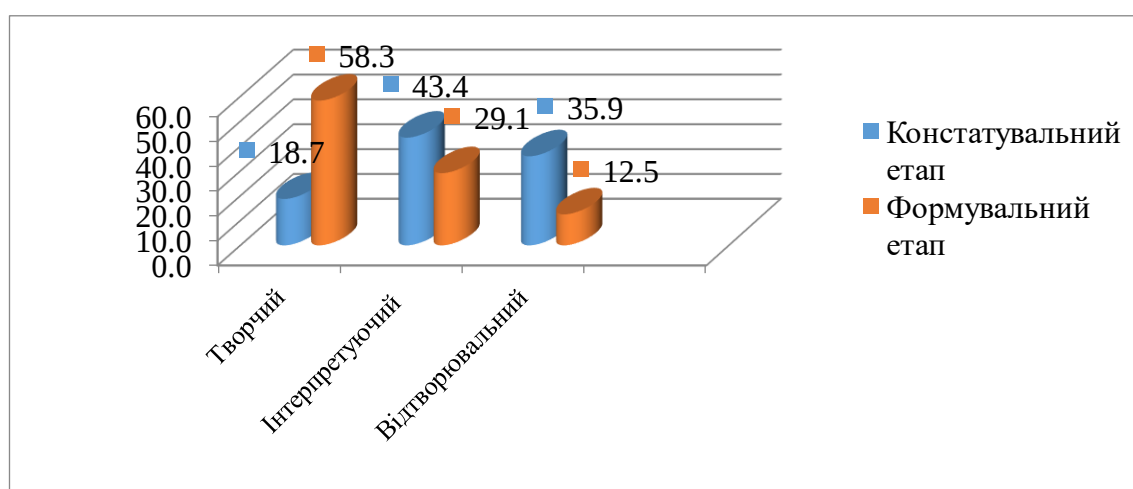


Рис.2.3. Динаміка активізації пізнавальної діяльності молодших школярів експериментального класу

Розподіл учнів у досліджуваних (контрольному та експериментальному) класах за рівнями активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на підсумковому етапі подано у таблиці 2.3. та на рисунках 2.4. та 2.5.

Таблиця 2.3.

Розподіл учнів експериментального та контрольного класів за рівнями активізації пізнавальної діяльності молодших школярів засобом гри (загальна кількість учнів 3 класів – 65)

Рівні активізації пізнавальної діяльності	Експериментальний клас		Контрольний клас	
	Абс. число	%	Абс. число	%
Творчий	15	46,9%	9	26,3%
Інтерпретуючий	14	43,7%	16	48,5%
Відтворювальний	3	9,4%	8	25,2%
Загальна кількість	32	100%	33	100%

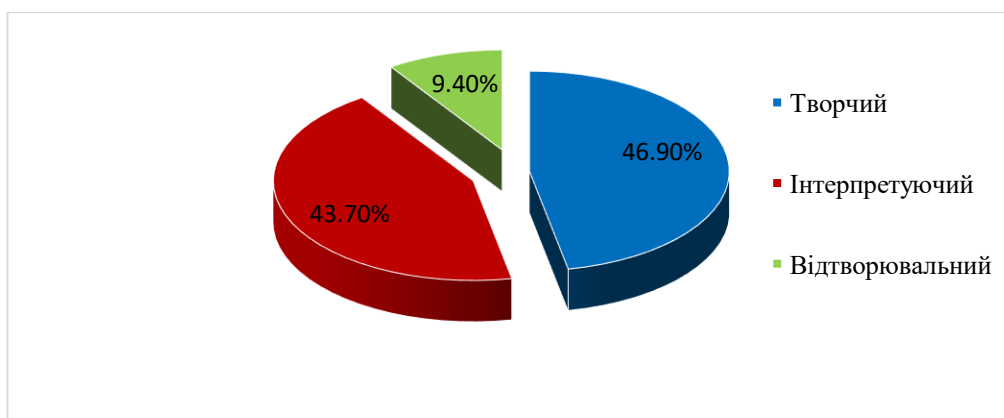


Рис. 2.4. Розподіл учнів за рівнями активізації пізнавальної діяльності на уроках «Я досліджую світ» засобами гри в експериментальному класі (формульальний етап експерименту)

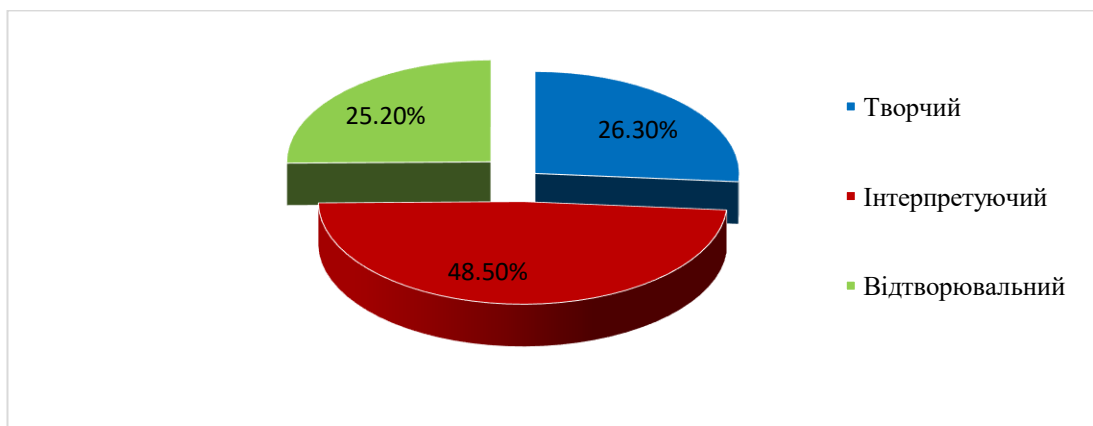


Рис. 2.5 Розподіл учнів за рівнями активізації пізнавальної діяльності на уроках «Я досліджую світ» засобами гри в контрольному класі (формувальний етап експерименту)

Аналізуючи дані, можемо зробити висновок, що в контрольному класі переважають учні з інтерпретуючим рівнем активізації пізнавальної діяльності, а в експериментальному класі – зафіксований творчий рівень активізації пізнавальної діяльності в ході застосування ігор.

Динаміка змін активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках «Я досліджую світ» засобами гри подана на рисунку 2.6.

Аналіз даних, продемонстрованих у діаграмі, свідчить, що кількісні показники рівнів активізації пізнавальної діяльності у підсумковому експерименті на всіх рівнях кращі, ніж у констатувальному. Зокрема, якщо на етапі констатувального експерименту 20,5 % учнів були активними під час заняття з курсу «Я досліджую світ», то на підсумковому етапі цей показник становив 46,9 % учнів. Позитивним є також той факт, що на підсумковому етапі експерименту кількість учнів з інтерпретуючим і відтворювальним рівнем активізації пізнавальної діяльності учнів менше, ніж на констатувальному етапі.

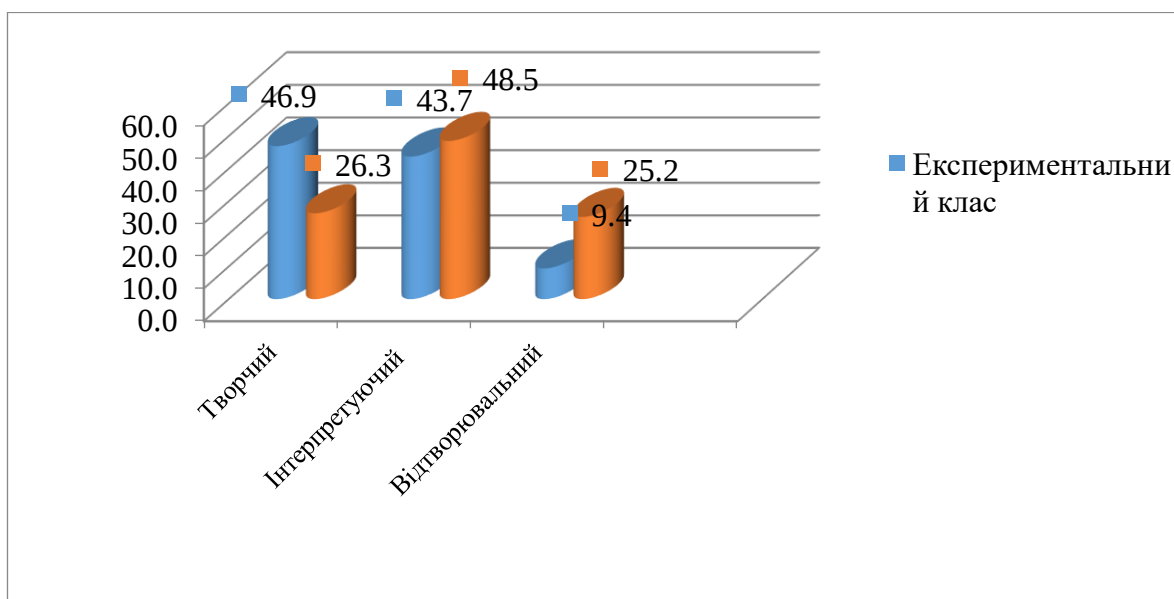


Рис. 2.6. Динаміка рівнів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів експериментального та контрольного класу

Таким чином, дані експериментального дослідження продемонстрували, що при систематичній, послідовній і цілеспрямованій роботі вчителя початкових класів із використанням під час занять ігор на різних етапах уроку, дійсно активізується пізнавальна діяльність учнів. Молодші школярі швидше включаються в роботу, частіше піднімають руки, а це сприяє підвищенню рівня засвоєння учнями навчального матеріалу, удосконаленню відповідних умінь і навичок, формуванню загальних і предметних компетентностей, а також зацікавлює учнів навчальним матеріалом, формує у них позитивну навчальну мотивацію та пізнавальні інтереси.

Висновки до другого розділу

З метою визначення рівнів активізації пізнавальної діяльності було проведено констатувальний етап експерименту. Для вирішення завдань констатувального експерименту використовувалися наступні методи дослідження: анкетування; спостереження; бесіда з учнями та вчителями.

На основі з'ясування сутності ключових понять та врахування особливостей дітей молодшого шкільного віку було визначено та надано характеристику наступним рівням активізації пізнавальної діяльності: відтворювальний, інтерпретуючий, творчий.

Результати констатувального етапу педагогічного експерименту переконливо свідчать про недостатній рівень сформованості пізнавальної діяльності учнів початкових класів, а саме: тільки у 20,5 % учнів констатовано творчий рівень пізнавальної діяльності, у 47,4 % – інтерпретуючий, у 32,1 % – відтворювальний.

Аналіз роботи вчителів засвідчив, що лише 32,5% використовують дидактичні ігри, ігрові вправи, цікаві пізнавальні завдання, практичну, дослідницьку і проблемно-пошукову роботу під час вивчення курсу «Я досліджую світ». Також було з'ясовано, що більшість учителів (72,7%) не використовують систематично різні види дидактичних ігор, цікаві пізнавальні вправи (ребуси, кросворди, анаграми та інші), цікавий матеріал під час занять.

У результаті проведення констатувального етапу експерименту виявлено ряд педагогічних суперечностей між:

- психологічною можливістю до активізації пізнавальної діяльності молодших школярів та переважанням інтерпретуючого рівня пізнавальної діяльності в шкільній практиці;

- прагненням вчителів до активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів та переважанням вербальних засобів навчання під час курсу «Я досліджую світ» і недостатнім усвідомленням змісту пізнавальної діяльності.

Також був проведений формувальний етап експерименту, у ході якого здійснювався добір дидактичних ігор на уроках «Я досліджую світ» та з'ясовувалися зміни активності молодшого школяра внаслідок впровадження дидактичних ігор, як засобу активізації пізнавальної діяльності.

В експериментальному класі було запроваджено дидактичні ігри, які, на наш погляд, сприяють активізації пізнавальної діяльності, а саме: розвитку та

корекції пізнавальної діяльності (порівняння, відновлення та доповнення цілого, вилучення зайвого, узагальнення (пізнавальні ігри; ігри з природничим матеріалом); розвитку емоційно-вольової сфери (ігри-інсценізації, ігри з елементами сюжету); мотивів до навчання (імітаційні ігри); ігри-спостереження. На різних типах уроків (урок-гра; урок-проєкт) та етапах уроку застосовували загадки, багато цікавих питань, інноваційні технології, які передбачали знання матеріалу, кмітливість учнів, уміння аналізувати, пояснювати причинно-наслідкові зв'язки. Ігри на уроках «Я досліджую світ» застосовувались по-різному: весь урок може бути побудований у вигляді сюжетно-рольової гри (коли на урок завітала казкова гостя – зима, весна, тощо); як структурний елемент уроку; під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, елементів змагання).

Аналіз результатів формувального експерименту дає підстави стверджувати, що в експериментальному класі відбулося зростання за творчим рівнем пізнавальної діяльності та зниження за інтерпретуючим і відтворювальним рівнями активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів: творчий рівень – (+26,4 %), інтерпретуючий – (– 3,7 %) і відтворювальний – (– 22,7 %). Це стало свідченням того, що здійснений експеримент сприяв активізації пізнавальної активності учнів початкових класів на уроках «Я досліджую світ» засобом гри.

ВИСНОВКИ

У магістерському дослідженні розглядається актуальна проблема активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів засобами гри. Зміст і основні напрями експериментальної роботи лежать у площині реалізації сучасних завдань Нової української школи. Його результати дозволяють зробити такі висновки:

1. Психолого-педагогічні аспекти використання ігор у навчальному і виховному процесах вивчали Н. Анікеєва, Д. Ельконін, М. Кларін, Н. Кудикіна, В. Паламарчук, О. Савченко, Г. Селевко та інші. Проблеми використання різних методичних підходів, у тому числі ігрових, для забезпечення активізації пізнавального процесу молодших школярів частково висвітлені в працях М. Богдановича, П. Ерднієва, В. Коваленко, Л. Коваль, І. Матюшко, С. Скворцової та інші.

Ключове поняття дослідження – *«активізація пізнавальної діяльності учнів»* – визначаємо як спонукання молодших школярів у процесі формування ключових і предметних (зокрема природничої) компетентностей до максимальної активності, спрямованої на свідоме засвоєння знань, розвиток навчальних інтересів та самостійності у процесі навчання. Крім того, активізацію пізнавальної діяльності розглядаємо одночасно як процес так і результат стимулювання активності учнів.

У результаті аналізу проблеми дослідження та сутності вихідного поняття уточнено, що дидактичні ігри сприяють створенню в учнів емоційного настрою, викликають позитивне ставлення до роботи, покращують загальну працездатність, дають можливість повторювати матеріал різноманітними способами. З'ясовано, що гра як засіб навчання отримала широке психологічне обґрунтування і дидактичне підтвердження.

2. У результаті теоретичного обґрунтування проблеми виокремлено психолого-педагогічні умови активізації пізнавальної діяльності засобами гри:

1. Використання в педагогічному процесі великого спектру ігор.
 2. Збагачення життєвого досвіду школярів знаннями і враженнями за допомогою гри.
 3. Спрямування гри має відбуватися обережно і тактовно.
 4. Вміння організувати самостійну діяльність школярів та їх активність в ігровому освітньому середовищі.
 5. Створення умов для індивідуальних і колективних ігор.
 6. Правильний відбір ігор, іграшок та ігрового обладнання.
3. На основі з'ясування сутності ключових понять та врахування особливостей дітей молодшого шкільного віку було визначено та надано характеристику наступним рівням активізації пізнавальної діяльності: відтворювальний, інтерпретуючий, творчий.

Результати констатувального етапу педагогічного експерименту переконливо свідчать про недостатній рівень сформованості пізнавальної діяльності учнів початкових класів, а саме: тільки у 20,5 % учнів констатовано творчий рівень пізнавальної діяльності, у 47,4 % – інтерпретуючий, у 32,1 % – відтворювальний.

Отримані дані дозволяють зробити такі висновки: у практиці роботи сучасної початкової школи приділяється недостатньо уваги проблемі активізації пізнавальної діяльності засобами гри. В учнів переважає інтерпретуючий та відтворювальний рівень пізнавальної діяльності. Причину вбачаємо в тому, що відсутня система використання вчителями початкової школи навчальних ігор. Цей факт є підтвердженням актуальності даної проблеми дослідження.

4. Головною метою формувального етапу експерименту було здійснити добір дидактичних ігор на уроках «Я досліджую світ» та з'ясовувати зміни активності молодших школярів внаслідок впровадження дидактичних ігор, як засобу активізації пізнавальної діяльності.

На уроках «Я досліджую світ» в експериментальному класі використовували дидактичні ігри, організація яких не потребує від вчителя

багато часу на підготовку відповідного обладнання, а від учнів – запам'ятовування, громіздких правил. Перевагу віддавали тим іграм, які передбачають участь більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги, а саме: пізнавальним іграм; іграм з природничим матеріалом; іграм-інсценізаціям, іграм з елементами сюжету; імітаційним іграм; іграм-спостереження. На різних типах уроків (урок-гра; урок-проект) та етапах уроку застосовували загадки, багато цікавих питань, інноваційні технології: продовжить міркування на тему «Природа», «ТРВЗ», «Знайди правильний вибір», «Два – чотири – всі разом», «Мікрофон», які передбачали знання матеріалу, кмітливість учнів, уміння аналізувати, пояснювати причинно-наслідкові зв'язки, наприклад: «Чому стрижі відлітають раніше ластівок?», «Що в лісі росте», «Скарб», «Дегустація», «Відгадай за запахом», «Що в мішку?», «Якого кольору предмет», «Впізнай своє дерево», «Опиши предмет», «Павутинка» тощо.

Результати формувального експерименту дають підстави стверджувати, що в експериментальному класі відбулося зростання за творчим рівнем пізнавальної діяльності та зниження за інтерпретуючим і відтворювальним рівнями активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів: творчий рівень – (+26,4 %), інтерпретуючий – (– 3,7 %) і відтворювальний – (– 22,7 %). Це стало свідченням того, що здійснений експеримент сприяв активізації пізнавальної активності учнів початкових класів на уроках «Я досліджую світ» засобами гри.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів розв'язання досліджуваної проблеми. Перспективи подальшої наукової розвідки потребують вивчення проблеми на основі розробки комп'ютерних ігор на природничу тематику та дослідження їх впливу на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академічний тлумачний словник української мови. URL: [http://sum.in.ua/s/ghotovnistj s](http://sum.in.ua/s/ghotovnistj_s) (дата звернення: 15.08.2021).
2. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів – умова розвитку творчої особистості <https://naurok.com.ua/aktivizaciya-piznavalno-diyalnosti-molodshih-shkolyariv-umova-rozvitku-tvorcho-osobi>
3. Алексюк А. М. Загальні методи навчання в школі. К.: Радянська школа, 1988. 264 с.
4. Байбара Т. М. Методика навчання природознавства в початкових класах: навчальний посібник. К.: Веселка, 2010. 334 с.
5. Балаєва Н.І. Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках у початкових класах. Педагогіка і психологія. 2004. №278. С. 8–10.
6. Беляєв О.М. Сучасний урок природознавства. К.: Наука, 2009. 221 с.
7. Бех І.Д. Виховання особистості. Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади: наук. видання. Кн. 1. К.: Либідь, 2003. 280 с.
8. Бібік Н.М. Формування пізнавальних інтересів молодших школярів: Навч.-метод. посіб. для вчителів початкових класів. К.: ІЗМН, 1997. 215 с.
9. Білецька О.І. Лоджук Н.Р. Розробки уроків з курсу «Я і Україна. Я і природа». Тернопіль: Підручники і посібники. 2006. 144 с.
10. Богданова І. М. Технології в освіті: теоретико-методологічний аспект. Акад.пед. наук України. Одеса, 1999. 146 с.
11. Богуш А. М. Дошкільна і початкова ланки освіти – сходинок наступності. Педагогічна освіта: теорія і практика. Психологія. Педагогіка. 2017. № 28. С. 23–27.
12. Богуш А. М. Підготовка педагогічних кадрів до реалізації принципу наступності дошкільної і початкової ланок освіти. Гуманізація навчально-виховного процесу: збірник наукових праць за заг. ред. проф. В.І. Скрипченка. Слов'янськ: Видавничий центр СДПУ, 2007. С. 3–8.

13. Большакова І. Зробити працю школяра джерелом розумового задоволення і духовної радості. Початкова школа. 2004. №12. С. 3–5.

14. Букатов В. Педагогічні таїнства дидактичних ігор. К.: Ред. загальнопед. газ., 2004. 128 с.

15. Васютіна Т. М. Підготовка майбутнього вчителя до організації ігрової діяльності в навчально-виховному процесі початкової школи. Педагогічна наука: історія, теорія, практика, тенденції розвитку. 2008. №1. URL: http://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/123456789/8688/1/Tetyana%20Vasyutina_Pidgotovka%20maybutnogo%20vchutelya.pdf.

16. Варакута О.П. Пізнавальні завдання для формування природничих понять. Початкова школа. 2009. №8. С. 53–56.

17. Великий тлумачний словник сучасної української мови / упоряд. і гол. ред. В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.

18. Волкова Н.П. Педагогіка. К.: Вид. центр «Академія», 2001. 576 с.

19. Вітюк В. В. Готовність педагогів до змін в умовах реалізації Концепції «Нова українська школа». Педагогічний пошук. 2017. №2(94). С. 3–6.

20. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И. Герцена. URL: <https://dob.1sept.ru/article.php?ID=200500510>.

21. Вікова та педагогічна психологія: навч. посібник / О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. К.: Просвіта, 2001. 416 с.

22. Гільберг Т.Г. Навчальна програма з природознавства для 1-4 класів загальноосвітніх закладів. 2012. 18 с.

23. Гончаренко С. У. Педагогічні дослідження: методологічні поради молодим науковцям. К.-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2008. 278 с.

24. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1997. 376 с.

25. Горяня Л. Імітаційно-ігровий підхід до екологічної освіти та виховання: методичні рекомендації. Рідна школа. 2003. № 8. С. 63–66. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник/ Упорядник О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 44 с.

26. Гра// Великий енциклопедичний словник. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/>

27. Гра // Психологічний словник. URL: <http://azps.ru/handbook>.

28. Громик Є.О. Гра – найсерйозніша справа. Початкова школа. 2009. №7. С. 41–43.

29. Грущинська І.О. Спостереження за весняними змінами в житті рослин. Початкова освіта. 2001. №16. С. 4–5.

30. Державна програма «Вчитель». URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/379-2002-п>.

31. Державний стандарт початкової освіти. Постанова КабМіну України від 21.02.2018 № 87 «Про затвердження Державного стандарту початкової освіти». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF>

32. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13013/1/9Dzyatkivska.pdf>.

33. Дубровська Л. О., Дешко О. О. Проблема готовності вчителів початкових класів до упровадження ідей реформи нової української школи. Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки. 2018. №3. С. 23–27.

34. Друзь З. В. Пізнавальні завдання з ознайомлення з навколишнім світом у 1–2 класах. К.: Веселка, 2000. 230 с.

35. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник. К.: Академвидав, 2004. 450 с.

36. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: підручник. 2-ге вид., допов. К.: Академвидав, 2012. 349 с.

37. Енциклопедія освіти. Акад.пед.наук України; головний редактор В.Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.

38. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій/ Автор-укладач Н.П. Наволокова. Х.: Основа, 2010. 176.

39. Закон України «Про освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>

40. Закон України «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20>

41. Загальна психологія. <https://pidru4niki.com/18860313/psihologiya/diyalnist>

42. Засядько І. І. Принципи проектування активної навчально–пізнавальної діяльності учнів. Наукові записки. Випуск 39. Серія: Педагогічні науки. Кіровоград: РВЦ КДПУ ім. В. Винниченка, 2001. С. 32 – 37.

43. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальной школе: Попул. пособие для родит. и педагогов. Ярославль: «Академия развития», 1997. 164 с.

44. Киричук О.І. Навчальні інтереси молодших школярів. К.: Рад. школа, 1982. 128 с.

45. Коваль Н.С. Картки з природознавства для учнів 3 (2) класу. Початкова школа. 2000. №2. С. 31–34.

46. Комар О. А. Підготовка майбутніх учителів початкової школи до застосування інтерактивних технологій. Теоретико-методичні аспекти. Монографія. Умань: РВЦ «Софія», 2008. 332 с.

47. Концепція Нової української школи [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/ua-sch-2016/konczepczyia.html>

48. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія. Київський міський педагогічний ун-т ім. Б. Д. Грінченка. К.: КМПУ, 2003. 272 с.

49. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність у початковій. Відкритий урок:

Розробки. Технології, Досвід: Освітнянський науково-методичний журнал. 2006. №5/6. С. 27–32.

50. Кукушин В. Ігрові технології на уроках. Відкритий урок. 2006. №11/12. С. 3–9.

51. Куліш І. М. Застосування дидактичних ігор у навчальному процесі. Нові технології навчання: наук.-метод. зб. / ред. кол.: В. Д. Зайчук (голов. ред.), О.Я. Савченко, М. Ф. Дмитриченко та ін. К.: НМЦ ВО, 2002. Вип. 33. С. 174–175.

52. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій). 2-ге вид.: Навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2010. 128 с.

53. Князева Т.В. Використання методів проблемного навчання на уроках природознавства. Початкова школа. 2002. №2. С. 36–37.

54. Лалак Н. В., Марко М. М. Теоретичні засади навчання обдарованих дітей молодшого шкільного віку у контексті реформування освіти. Науковий вісник Мукачівського державного університету. Вип. 11(6). Мукачево, 2011. С. 72–78.

55. Любар О.О. Історія української школи і педагогіки. Хрестоматія. К.: Т-во «Знання», КОО, 2003. 766 с.

56. Марко М. М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. Молодь і ринок: щомісячний науково- педагогічний журнал. 2017. № 8 (151). С. 173-178.

57. Макаренко А.С. Собр. соч. в 8 томах. М.: изд. АПНРСФСР, 1984. Т. 4: Книга для родителей. Лекции о воспитании детей. Выступления по вопросам семейного воспитания. 398 с.

58. Марусинець М. Розвиток пізнавальної активності : психологічні умови та дидактичні засоби. Дошкільне виховання. 2019. № 12. С. 26.

59. Немов. Р. С. Психологія / Р. С. Немов. – М.: Владос, 2002. – Кн. 2: Психологія освіти. – 608 с.

60. Нова українська школа: порадник для вчителя. Київ: Літера ЛТД. 2018.

61. Нова українська школа: poradnik dla vchitelja / Під заг. ред. Бібік Н. М. К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
62. Організаційні форми навчання у початковій школі: посібник / О.Я. Савченко, Н.М. Бібік, В.О. Мартиненко та ін.; за наук. ред. Бібік Н.М. К. : Видавничий дім «Сам», 2017. 304 с.
63. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : навч.-метод. посіб. За ред. Г. С. Тарасенко; Відп. за вип. Н. Кальченко. К. : Слово, 2010. 317с.
64. Прокопенко С. Г. Екологічні ігри як засіб формування екологічної культури молодшого школяра: методичні рекомендації. Ніжин: Вид-во «Міланік», 2008. 27 с.
65. Педагогічний словник / ред. кол.: М. Д. Ярмаченко, І. А. Зязюн, В. М. Мадзігон, Н. Г. Ничкало та ін.; за ред. М. Д. Ярмаченко. К.: Пед. думка, 2001. 516 с.
66. Родненко М. Монтессорі-освіта: актуальність, тенденції та перспективи розвитку. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. 2016. № 10 (64). С. 279–290.
67. Рома О. Ю. Готовність учителів початкової школи до реалізації ігрових методів навчання: зміст та структура в умовах освітніх змін. Sciences of Europe. 2020. Vol. 3. №51. P.62–65.
68. Пасько О. М. Психологія: схеми, таблиці, коментарі : навч.-наочний посібн. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2010. 270 с. з іл..5.
69. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: підруч. К.: Грамота, 2012. 504 с.
70. Савченко О. Я. Уміння вчитися – ключова компетентність молодшого школяра. К.: Педагогічна думка, 2014. 176 с.
71. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення. Рідна школа. 2001. №4. С. 18.
72. Стельмахович М. Г. Вибрані педагогічні твори у двох томах. – Т.2.:

Українська етнопедагогіка. Івано-Франківськ-Коломия: Видавничо-поліграфічне товариство «Вік», 2012. 420 с.

73. Столяренко О. Б. Психологія особистості: навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2012. 280 с.

74. Сухомлин Л.В. Форми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. Сучасна школі України. 2009. №9. С. 49 – 60.

75. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Избранные педагогические. М.: Просвещение, 1979. 145 с.

76. Тарасенко Г.С. Викладання довкілля в 3-4 класі. Посібник для вчителів, які викладають інтегрований курс «Довкілля». Полтава: ПОІПОПП, 1999. 80 с.

77. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Х., 2011. 20 с.

78. Фіцула М.М. Педагогіка. К.: Видавничий центр «Академія», 2002. 528 с.

79. Філософський енциклопедичний словник / гол. ред. В. І. Шинкарук. К.: Абрис, 2002. 742 с.

80. Фесенко О., Шинкаренко В. Формування особистісного компонента професійної компетентності вчителя початкової школи в контексті нової української школи. Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки. 2020. № 1 (68). С. 282-286.

81. Хитяєва Л. П. Цікаві завдання з природознавства для початкової школи. Харків: «Ранок», 2008. 160 с.

82. Хомич Л. О. Професійно-педагогічна підготовка вчителя початкових класів. К.: Магістр – S, 1998. 200 с.

83. Химинець В. Інноваційна освітня діяльність. Тернопіль: Мандрівець, 2009. 360 с.

84. Чекіна О.Ю. Інтегровані уроки у початковій школі. Х.: Вид. Група «Основа:» Тріад», 2007. 192 с.

85. Чепіль М. М., Дудник Н. З. Педагогічні технології: навч. посібник. К.: Академвидав, 2012. 224 с.
86. Шарапова Л.С. Навчання в 3–2 класах. Природознавство. К.: Освіта, 1995. 156 с.
87. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі// Імідж сучасного педагога. 2014. № 1. С. 58–59.
88. Щербакова К. Й. Рольові ігри з будівельним матеріалом як засіб соціалізації дітей дошкільного віку. Вісник Черкаського університету. Серія «Педагогічні науки». 2019. Вип.1. С. 244-250.
89. Щукіна Г. Активізація пізнавальної діяльності школярів в освітньому процесі. <http://www.novapedahohika.com/noloms-307-1.html>
90. Эльконин Д. Б. Психология игры: 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
91. Ягупов В. В. Педагогіка: навч. посіб. К.: Либідь, 2002. 560 с.
92. Brown H. D. Teaching by Principles: An Interactive Approach to Pedagogy: 2-nd edition. Pearson Education, Inc., 2000. P.176-191.
93. Sharples Mike, Arnedillo-Sánchez I., Marcelo Milrad, G. N. Vavoula. Mobile Learning: Small Devices, Big Issues URL:https://www.researchgate.net/publication/44909945_Mobile_Learning_Small_Devices_Big_Issues.

ДОДАТКИ

Додаток А

Програма спостереження за діяльністю учнів на уроках «Я досліджую світ» у реальних умовах та в умовах експерименту

Номери учнів за списком	Можливі варіанти поведінки учнів на уроці	Можливі варіанти поведінки учнів в умовах експерименту
	Не відволікаються	Старанно виконують поставлені завдання
	Активні	Активність, творчість у колективних справах
	Вступають у діалог із вчителем	Задають додаткові запитання
	Старанно виконують завдання	Поводяться шумно
	Допитливі	Проявляють пасивність
	Байдуже ставляться до роботи на уроці	Відволікаються на власні розваги
	Не звертають уваги на зауваження вчителя	Байдуже ставляться до побаченого

Додаток Б

Анкета для учнів

Любий друже! Уважно прочитай питання і підкресли той варіант відповіді, який тобі найбільше підходить.

Прізвище та ім'я учня _____

Клас _____

1. *Я навчаюся, тому що...*

- а) мені цікаво пізнавати нове;
- б) хочу отримати гарні оцінки;
- в) я навчаюся неохоче.

2. *На уроках «Я досліджую світ» мені більше всього подобається:*

- а) слухати розповідь учителя;
- б) читати статті в підручнику;
- в) розгадувати кросворди, ребуси, загадки;
- г) ділитися новою цікавою інформацією;
- д) проводити досліди.
- е) спостерігати за об'єктами природи.

3. *Чи відвідуєш ти гуртки з природознавства?*

- а) так;
- б) ні;
- в) ні, але хотів(ла) б.

4. *Чи маєш ти вдома книги, енциклопедії, наукові журнали (газети) про природу?*

- а) так;
- б) ні, мені не цікаво.

Продовження додатку Б

5. Чи подобається тобі писати твори і вірші, складати загадки, малювати малюнки про природу?

а) так;

б) ні.

6. Як ти проводиш свій вільний час?

а) читаю книги;

б) проводжу час перед телевізором/комп'ютером;

в) проводжу час на природі з батьками/друзями;

г) відвідую гуртки;

д) власний варіант _____.

7. Під час спостереження за природою ти:

а) милуєшся;

б) звертаєш увагу на щось одне;

в) помічаєш все навколо;

г) не помічаєш нічого цікавого.

8 Чи доводилося тобі бути учасником незвичайного уроку (ти науковець, дослідник країн, мандрівник, лікар, будівельник тощо)?

а) так;

б) ні.

Дякуємо за відповіді!

Додаток В

Бесіда для учнів початкових класів

7. Що таке природа?
8. Що відносимо до об'єктів природи?
9. Що цікавого можемо спостерігати в природі?
10. Звідки Ви отримуєте інформацію про навколишній світ?
11. Як Ви себе поводитье у природі?
12. Як Ви вважаєте, людина є складовою природи?

Додаток Г

Бесіда для вчителів початкових класів щодо проблеми формування пізнавальної діяльності молодших школярів

1. Яка роль пізнавального інтересу в навчальній діяльності молодших школярів?
2. Як часто Ви використовуєте цікавий, пізнавальний матеріал на уроках «Я досліджую світ»?
3. Які засоби (робота з підручником, ігри, проблемні завдання) формування пізнавальної діяльності Ви найчастіше використовуєте на уроці «Я досліджую світ»?
4. Яким чином Ви здійснюєте мотивацію навчальної діяльності учнів?

Додаток Д

Розробка уроку-гри з курсу «Я досліджую світ» (природнича освітня галузь) з метою розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів

Тема. Природознавчий брейн-ринг на тему: «Я охоронець природи»

Мета: узагальнити та розширити знання дітей про те, що обов'язком кожної людини є охорона природи; продовжувати роботу над художнім словом, збагаченням словника учнів; розвивати спостережливість, уяву, пам'ять; виховувати творчий потенціал дітей, здатність долати стереотипи мислення; вміння спілкуватися в команді й знаходити спільні рішення.

Технологія: Продовжить міркування на тему «Природа», «ТРВЗ», «Знайди правильний вибір», «Два – чотири – всі разом», «Мікрофон»).

Мета використання технології: розвивати спостережливість, навички спілкування в парі та групі, уміння переконувати та вести дискусію, вчити висловлюватися лаконічно, чітко формулювати свої думки, розвивати творче мислення, уяву.

ТРВЗ (теорія розв'язування винахідницьких задач)

1) Ви забули виключити кран. Як вода, яка тече декілька хвилин або годин, впливає на забруднення атмосфери? (Відповіді дітей.)

Ви збираєтесь вранці до школи. Умиваєтесь і навіть, можливо, не замислюєтесь, чому з крана тече вода. Вона до нашого крану надійшла з ріки по трубах. Що ж її примусило рухатись по них, долаючи шлях, підніматися вгору на найвищі поверхи? Воду в трубах перекачують насоси. Звичайно, вони зовсім не схожі на той насос, яким ви звикли користуватися, накачуючи велосипедні шини. У цьому водяному насосі колесо, швидко обертаючись, перекачує воду. І це колесо обертається завдяки електричному двигуну. Електричний струм приводить до дії електродвигун. Електроенергію виробляють на електростанціях.

• Прослідкуємо за цим за допомогою схеми:

кран => насос => електродвигун => електроенергія => паливо => забруднення атмосфери.

2) Хлопчик поїхав у село до бабусі і там зруйнував гніздо сови. Через рік бабусина корова почала давати менше молока. Як це пов'язано?

Продовження додатку Д

«Знайди правильний вибір»

Ситуація 1.

Діти збирають у лісі ягоди і кладуть у кошики. По одній ягідці збирати дуже довго, і діти швидко втомлюються. Сергійко пропонує наламати гілок із ягодами. Всі залюбки погоджуються. Швидко наповнивши кошики, задоволені діти ідуть додому.

Ситуація 2.

Діти підходять до озера. Яка краса! На березі ростуть квіти, зеленіє травичка. Але що це? На траві – сміття. Діти вирішують, що його необхідно прибрати. Двоє хлопчиків збирають сміття і кидають у воду. Тепер берег чистий.

Ситуація 3

Увечері, зібравшись вирушати додому, після відпочинку на природі, вся компанія склала сміття в целофанову торбинку. Поблизу не було ніякого контейнера на сміття. Микола, своєрідний лідер, запропонував кинути сміття в рівчак.

Ситуація 4

Ви гуляєте з друзями і бачите, що якісь люди викидають із вантажівки діжки в озеро. Що ви зробите?

Технологія «Два – чотири – всі разом».

Застосовується на етапі вивчення нового матеріалу. Спочатку повторюємо правила роботи в групі. Після цього вчитель пропонує учням скласти правила поведінки в лісі.

Кожен складає одне правило. Потім учні об'єднуються в пари і складають два правила. Далі – у малі групи по четверо і складають три правила. Після цього об'єднуються у великі групи по восьми і складають п'ять правил.

Доповідачі з кожної групи виходять до дошки і зачитують складені правила.

Продовжить міркування на тему **«Природа»**. (технологія «Мікрофон») Ліси треба охороняти, тому що ...

Природу треба охороняти, тому що...

Воду треба охороняти, тому що

На уроці найбільшим відкриттям для мене було...

Мені цікаво було дізнатися про...

Після уроку я обов'язково прочитаю додаткову літературу про...

Додаток Е

Урок-проект: Допомога пернатим друзям

Мета проекту:

— ознайомитися з птахами своєї місцевості, вивчити поведінку птахів, особливості їх розмноження, способи харчування, ознайомитися із зникаючими видами птахів, подорожуючи «Червоною книгою України», надати посильну допомогу птахам, що зимують в нашій місцевості; формувати у дітей уявлення про різноманітний світ птахів, середовище їх проживання, їх різноманітність та значення у природі; виробляти вміння розпізнавати птахів, їх дітей, правильно їх називати; виховувати інтерес й дбайливе ставлення до птахів.

Обладнання: годівниці для птахів, корм для птахів, біноклі для спостереження за птахами.

Тип проекту: груповий.

Тип за тривалістю виконання: середньостроковий.

Тип за результатом діяльності: інформаційно-дослідницький.

Провідна проблема: розвиток спостережливості, творчої уяви, уміння працювати з різноманітною літературою.

Спосіб вирішення проблеми: під час відпочинку та прогулянок на природі з'ясувати, які птахи живуть біля вашого будинку, знайти додатковий інформаційний матеріал з теми, дізнатися чим харчуються птахи, визначити вплив екології на життя птахів, скласти правила поведінки в природі.

Освітній продукт: малюнки за власними спостереженнями.

Етапи роботи над проектом:

I. Постановка проблеми.

II. Планування:

1. Пошук інформації про життя птахів та її систематизація.
2. Створення продукту. Підготовка матеріалів до презентації міні-проекту.
3. Презентація. Самооцінка міні-проекту.

III. Пошук інформації та її систематизація

А. Опрацювання додаткової літератури, рекомендованої вчителем

Б. Обробка інформації

IV. Продукт, створений в ході вирішення поставленої проблеми:

Продуктом можуть бути: малюнки, фотографії, оповідання, створення моделі годівнички.

Підготовка матеріалів до презентації міні-проекту.

V. Презентація. Самооцінка міні-проекту

Папка (портфоліо), в якій зібрані всі робочі матеріали.

Продовження додатку Е

Урок-проект: Збережемо першоцвіти

Мета проекту: учити спостерігати та встановлювати взаємозв'язки в природі, визначати головне та другорядне під час спостережень; формувати у дітей уявлення про різноманітний світ рослин, їх різноманітність та значення у природі; виробляти вміння розпізнавати першоцвіти, правильно поводитися в лісі; виховувати інтерес й дбайливе ставлення до рослин.

Обладнання: живі квіти, малюнки рослин, довідкова література про першоцвіти, Червона книга України, мультимедійна система.

Тип проекту: груповий.

Тип за тривалістю виконання: середньостроковий.

Тип за результатом діяльності: інформаційний.

Провідна проблема: вдосконалення мовлення учнів, розвиток спостережливості, творчої уяви, уміння працювати в групі.

Спосіб вирішення проблеми: бесіда з батьками, робота з додатковою літературою, спостереження.

Освітній продукт: презентація, малюнки за власними спостереженнями, пам'ятка друга природи, стінгазета, фото колаж.

Етапи роботи над проектом:

I. Постановка проблеми.

II. Планування:

Створення творчих груп: «Художники», «Фотокореспонденти», «Науковці», «Природолюбви»:

- перша група: «Художники» (малюють плакат на захист весняних квітів на основі власних спостережень);
- друга група: «Фотокореспонденти» (фотографують першоцвіти своєї місцевості для створення фотоколажу);
- третя група: «Науковці» (знаходять інформацію про першоцвіти, які занесені до Червоної книги України в Інтернеті, енциклопедіях, довідниках);
- четверта група: «Природолюбви» (складають пам'ятку друга природи «Як зберегти первоцвіти»).

III. Пошук інформації та її систематизація

А. Опрацювання додаткової літератури, рекомендованої вчителем

Б. Обробка інформації

Продовження додатку Е

IV. Продукт, створений в ході вирішення поставленої проблеми:

Продуктом можуть бути: малюнки, фотографії, оповідання, презентація, малюнки за власними спостереженнями, пам'ятка друга природи, стінгазета, фото колаж.

Підготовка матеріалів до презентації проекту.

V. Презентація. Самооцінка проектів.

Папка (портфоліо), в якій зібрані всі робочі матеріали.

Додаток Є

Цікаві завдання на розвиток пізнавальної діяльності у процесі споглядально-ігрової діяльності учнів початкових класів

Вправа «Поглянь на світ іншими очима».

Прочитайте дітям невелике оповідання:

Вранці небо вкрилося чорними хмарами, пішов сніг. Великі снігові хлоп'я падали на будинки, дерева, тротуари, газони, дороги...

Завдання: продовж оповідання кількома способами: ти просто гуляєш на дворі з друзями; ти водій вантажівки, що їде по дорозі; ти ворона, що сидить на дереві; зайчик у лісі.

Вправа «Скільки значень має предмет?»

Завдання: знайти якомога більше варіантів нетрадиційного, але реального використання предмета (цеглина, газета, крейда, олівець, паперова коробка тощо).

Вправа «Спостереження очевидного».

Дитині пропонується розглянути будь-який добре знайомий їй об'єкт і сказати, що бачать її очі в цю хвилину. Потім поговоріть із дитиною про те, яку інформацію з минулого досвіду ви можете розповісти про цей об'єкт.

Гра «Чарівні перетворення»

На основі цієї гри можна провести розумовий експеримент. Ми вивчаємо, як стихія вогню впливає на зміни фізичних властивостей води. Один із дітей виконує роль Вогню, інші – крапельки води, що в холоді замерзають. Коли Вогонь далеко, вони рухаються повільно та перетворюються на крижані кульки. Коли Вогонь близько, вони рухаються швидше, випаровуються, стають невидимими (присідають).

Проблемні задачі Д. Фрімена:

Що можна зробити з аркуша паперу?

Що буде, якщо всі стануть вище за зростом?

На якого звіра схоже небо, що темнішає перед грозою?

Чому металеву пружину можна порівняти з надією?

Якщо б озеро було б столом, чим були б човни?

Додаток Ж

Ігри-спостереження

1. Знайти на дотик.

Матеріал: овочі, фрукти кладуть в мішечок, який дається кожному учневі. Коробка з такими самими предметами є у вчителя.

Правила: заняття проводиться одночасно з 2–3 дітьми. Учень кладе руку в мішечок, вчитель по одному предмету ставить на стіл. Учень використовує зоровий взірєць, знаходить такий самий предмет в мішечку, у разі помилкового вибору учневі пропонується розглянути предмет і дати йому словесний опис. Після цього учень знову розшукує на дотик інший предмет. Гра проводиться 4–5 хв.

2. Хто більше побачить.

Матеріал: парні іграшки тварин чи зображення тварин, які відрізняються одне від одного деталями.

Правила: при першому проведенні гри опис предмета проводить вчитель, характеристику іншого предмету дають діти. Вчитель, навчаючи дітей прийомам дослідження предмета, перш за все дає загальну характеристику основних частин, потім описує дрібні деталі. Якщо дітям важко описувати іграшки, то вчитель задає питання, виділяє наступну деталь, просить назвати, якої вона форми. Хто добавить ще одну деталь, останню, виграє. Гра проводиться 5–6 хв., повторюється при заміні предмету.

Розвиткові спостережливості сприяють наступні запитання:

1. Діти, що ви побачили цього першого весняного дня на подвір'ї, що це за «біле як сорочка, пухнасте як квочка, крил не має, а гарно літає?»
2. Чому ви думаєте, що це сніжинки? Що вони нагадують вам?
3. Спіймайте сніжинку, подивіться на неї, скажіть яка вона?
4. А тепер нехай сніжинка впаде вам на руку, що замість неї залишиться? Тож із чого зроблена сніжинка? Хто її викував?
5. Подивіться сідають сніжинки. Де ж вони діваються на землі? А як ви думаєте, добре це чи погано? А чому сніжинки тануть на землі?
6. Подивіться навколо. Що роблять сніжинки? Давайте уявимо, що ми сніжинки, і політаємо, покружляємо.

Для систематизації і узагальнень спостережень доречне складання учнями власних оповідань. Ось зразки дитячих висловлювань:

Продовження додатку Ж

1. Жила собі весела синичка. У неї було багато подруг. Одного разу зустріли вони Мороза, попросилися на землю погуляти. А Мороз не пустив, Зима ще спить не можна її будити. Не послухались сніжинки-вертинки, втекли від сердитого Мороза. Та не встигли долетіти до землі, як розтанули. Осінь покарала пустотливих Сніжинок (Оля Л.).

2. Сніжинка розповіла мені про чудову країну Сніжинок, про снігове королівство, про Снігову Королеву, що вона літала в далеких краях, що вона бачила міста й села, вкриті вічним снігом, як вона мандрувала по містах і селах, бачила багато цікавого.

Спостереження у процесі споглядально-ігрової діяльності учнів

1. Що росте, хто жив?

На екскурсії чи прогулянці вчитель накриває ділянку квітника, лісової полянки хусточкою чи косинкою. Потім піднімає хусточку. Діти розглядають цю ділянку і розповідають, що тут росте, які квіти цвітуть і хто живе, як поводить себе. Як поводити себе, щоб не зробити їм зла?

2. Хто обідав у пташиній їдальні?

Ми поклали в пташину годівничку гілочку сушеної горобини і хлібні крихти. Прилетіли маленькі сірі пташки, хліб видзьобали, а горобину не зачіпали. Дивимось, сіли на годівничку інші птахи. Грудки в них червоні, хвіст, кінці крил і голова темно-сині, а на крилах по білій полосі. Горобини не залишилось. Які птахи прилетіли до годівнички? Які б ще птахи могли видзьобати корм? Яких птахів ти підгодовуєш?

3. Коли це буває?

– Зацвіли яблуні й вишні. Хлопці почистили стежки від сухого листя і гілок. Дівчата побілили стовбури дерев.

– Птахи підлітають близько оселі людини. Діти підгодовують їх. На лісові поляни діти везуть сіно і духмяні віники. Олені і зайці з охотою їдять їх.

– З'являються малята у багатьох птахів і звірів. В цей час потрібно бути дуже обережним в лісі, щоб галасливими криками, непотрібними рухами не порушити спокою. Якщо звірів лякати, турбувати, у них порушується відпочинок, сон, їжа. Вони можуть загинути від такого життя.

– Багато турбот. Копають картоплю. Птахи відлітають у вирій, готують запаси їжі звірі.

4. Як їм допомогти?

На лісовій стежці хлопчики побачили двох пташенят. Вони лежали на узбіччі дороги під спекотним сонцем. Як їм допомогти?

Продовження додатку Ж

5. Знайти помилки.

Травневий день діти провели в лісі. Вони грали, бігали, кричали, рвали квіти, плели вінки, збирали великі букети конвалій. На полянці розпалили вогонь, пообідали і залишили після себе багато сміття. Зловили їжака і забрали його додому.

6. Ліс – хто в ньому живе?

Гру проводимо під час прогулянки чи екскурсії в лісі (парку), наперед визначивши, хто над чим працюватиме (дерево, галявина тощо). Діти уважно розглядають, вивчають своє дерево на дотик, на запах, його форму й структуру кори. З'ясовують, які особливості притаманні саме цьому дереву (дупло, пташине гніздо, будиночок білки, ходи, зроблені комахами...). Спостерігають кому належить гніздо, які комахи живуть під корою. Оглядаючись навколо, знаходять «родичів» свого дерева. Визначають вид дерева. Робота продовжується в класі. На дошці розвішуємо малюнки із зображенням лісових мешканців, яких зустрічали під час прогулянки в лісі. Намагаємось відтворити в малюнках дитячі враження від лісової прогулянки. Граємо в рухливу гру, імітуючи рухи різних лісових мешканців. Спробуємо порівняти життя людини з життям тварин (добування їжі, родинне життя). Будемо повторювати прогулянки до нашого дерева, лісу, галявини в різні пори року, водночас аналізуючи значення кожної пори року в житті нашого дерева, а також в житті лісових мешканців.