

Таким чином, сучасні тенденції в курсі навчання іноземної мови у закладах загальної середньої освіти передбачають впровадження та реалізацію комунікативного підходу, що сприяє удосконаленню усномовленневої компетентності і, на нашу думку, ефективним і дієвим є використання методу проєктів і, зокрема, дослідницького проєкту.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Наук. редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєва. Київ: Ленвіт, 2003. 273 с.
2. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін. / за заг. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.
3. Устименко О. М. Поточний контроль іншомовної проєктної діяльності учнів закладів загальної середньої освіти. *Іноземні мови*. 2017. №4. .3722.
4. Stoller F. L. Project work: a means to promote language and content. *Methodology in language teaching. An anthology of current practice*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2002.

Науковий керівник: доктор педагогічних наук, професор Теличко Н. В.

УДК 37.025

*Анастасія Ротар, Ольга Шестобуз
(Чернівці, Україна)*

МОЖЛИВОСТІ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ АКТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Стаття присвячена вивченню особливостей використання дидактичних ігор як основного засобу формування творчої активності молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва. Увага акцентована на позитивних можливостях дидактичних ігор та ігрової діяльності в початковій школі для покращення творчих здібностей в учнів.

Ключові слова: *творчість, творчі здібності, дидактична гра, ігрова діяльність, функції гри, структура гри.*

The article is devoted to the study of the peculiarities of the use of didactic games as the main means of activating the creativity of younger schoolchildren in art lessons. Attention is focused on the positive possibilities of didactic games and play activities in elementary school to improve creativity in pupils.

Key words: *creativity, creative abilities, didactic game, game activity, game functions, game structure.*

Важко оцінити вплив ігрової діяльності на становлення сучасної початкової школи. Більшість науковців наполягають на тому, що знання здобуті під час дидактичної гри швидше закріплюються та запам'ятовуються. В іграх поєднується творчість та пізнання чогось нового. Тому розвиток та активізація цих видів діяльності займає значне місце у процесі навчання та виховання учнів початкових класів. Внаслідок реформ і нововведень змінюється освітній процес, який вбирає в себе все більше інновацій та сучасних педагогічних технологій.

Дослідженням ігрової діяльності займалися Н. Арістова, І. Зязюн, Л. Коваль, Н. Кудикіна, Л. Масол, О. Савченко, В. Сухомлинський та ін., які розглядали гру як засіб

впливу на свідомість учнів та розвитку їхнього різнобічного світогляду. У педагогічній літературі гра пояснюється швидше як вид виключно діяльності дитини в уявних ситуаціях, які спрямовані на відтворення реальності та створенні ситуацій, які створюють життєвий досвід, ніж як окрема діяльність особистості.

У педагогічному словнику С. Гончаренка дефініція «гра» трактується як «форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [1, с.73].

Ігрова діяльність у розумінні педагога формується на основі гри і є різновидом активного процесу розвитку дитини, під час якого вона отримує суспільно значущий досвід та оволодіває основними функціями пристосування до життя.

Якщо розглядати ігри не тільки через призму педагогіки, але й враховувати психологічний вплив потрібно наголосити, що гра може пом'якшувати відчуття невдач в житті дитини. Особистість дитини, яка часто грає в командні ігри краще сприймає власні помилки та невдачі, що формує в неї цілеспрямованість, упевненість у собі та власних силах. На базі цих якостей характеру в майбутньому розкривається творчий потенціал людини. Тому ми вважаємо, що гра є невід'ємним елементом розвитку творчого учня.

Також під час гри школяр може фантазувати, міряти, вільно висловлювати свої пропозиції та ідеї. Зворотній зв'язок, який забезпечує гра, дає можливість одразу коригувати цілі, правила та зміст гри в залежності від її перебігу, що впливає на процес навчання. Проте, потрібно розуміти, що такі зміни є все одно запланованими вчителем, оскільки більшість ігор мають продуманий чіткий план-сценарій, який має зрозумілий для всіх хід роботи. Гра рідко може характеризуватися непродуманістю і хаотичністю, звісно можлива іноді імпровізація, яка також частково наперед планується вчителем.

За допомогою ігор вчитель пропонує дитині поглянути на світ та інших людей з іншого боку, можливість приміряти на себе різні ролі, розвиває в учнів емпатію та уміння співчувати, співпереживати оточуючим. Також потрібно згадати про те, що гра сприяє розвитку в учнів загальних цінностей культури та норм поведінки. Дитина повторюючи дії ведучого розробляє для себе певний ідеал вчинків та способів діяльності. Якщо приклад буде позитивним, то і вплив цього прикладу на особистість учня буде реалізувати позитивні зміни.

Окрім цього, ігрова діяльність передбачає взаємодію з іншими людьми, що сприяє соціалізації учнів, виробленню в них власної життєвої позиції. Перебуваючи в класному колективі дитина вчиться спілкуватися, діяти в групі, переконувати учасників, і при цьому – самостійно слухає судження інших. Соціальні навички можливо розвивати тільки у процесі спільної роботи кожного учасника освітнього процесу.

Особливістю дидактичної гри є також те, що вона швидко вмикає пізнавальні процеси дитини і складає основу для розвитку пам'яті. Граючись учні мимовільно, навіть не усвідомлюючи, запам'ятовують певну інформацію: правила гри, елементи ігрових завдань, відповіді однокласників. Тому, використання дидактичних ігор буде тільки покращувати обізнаність учнів у навчальному матеріалі уроку.

В. Кукушин виділив характерні для гри функції, а саме: розважальну, комунікативну, пізнавальну, діагностичну, терапевтичну, функцію соціалізації та самореалізації.

Кожна із функцій має своє спрямування, але залежить одна від одної. Розважальну функцію вчений визначає однією із перших, оскільки таку функцію виконує гра у ранньому періоді розвитку дитини. Головною метою таких ігор є створення гарної атмосфери розваг та відпочинку.

Наступною функцією є комунікативна, яка спрямовує дітей на оволодіння мовою та засобами вираження мовлення за допомогою гри. Період раннього дитинства полягає у формуванні в дитини уміння виражати власні думки через діалогічне спілкування, яке можна вдосконалювати в процесі ігрової діяльності.

Відповідно до наступних періодів розвитку дитини науковець розкриває наступні функції: пізнавальну, діагностичну та функцію соціалізації. Він пояснює це тим, що в дошкільному закладі освіти дитина вперше грає в дидактичні ігри, які дають їй відомості та інформацію про певну сферу життя.

Функція соціалізації полягає у включенні дитини в її соціальне коло в ігровій взаємодії. Спочатку це сім'я, де дитина грається з батьками та іншими членами родини, потім – друзі та однокласники, які також здійснюють спільну ігрову діяльність.

Терапевтична функція полягає у застосуванні гри як засобу корекції виявлених відхилень. Ця функція тісно пов'язана за змістом із діагностичною, вони продовжують одна одну. Тому результат буде залежати від здатності вчителя пов'язувати ці функції між собою.

Важливою функцією, яку виділив дослідник є функція самореалізації. Відповідно, гра розглядається як місце, де дитина може себе реалізувати, приміряти різні види діяльності на себе та презентувати свій практичний досвід [3, с. 8].

Педагоги використовують дидактичні ігри в своїй педагогічній діяльності для того, щоб зробити процес навчання цікавим та покращити пізнавальну активність учнів. Але потрібно наголосити, що пізнання міцно пов'язане із творчістю. Тому відзначимо, що дидактична гра є одним із найкращих засобів активізації творчої активності учнів початкових класів на уроках образотворчого мистецтва.

Для застосування дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва учні повинні знати структуру гри, її складові: тему, правила, ігрову ситуацію тощо. Також особливістю ігрової діяльності є те, що її можна використовувати на будь-якому етапі уроку відповідно до теми.

Структуру дидактичної гри є планування ігрової діяльності, створення цілей та постановка мети, також аналіз і контроль результатів, які завжди порівнюються із початковими цілями та метою. До структури також належить мотивація, що забезпечує бажання учнів брати участь в грі, зацікавленість у взаємодії з іншими учасниками гри та виявлення потреби творчо самовиражатися. Гра може існувати і як окремий процес, тоді її структура буде вмещувати ще і ролі, які розподіляються між гравцями. Це також і сюжет гри, який потрібно пояснити дітям та реалізувати в їх діяльності.

Щодо компонентів гри, то ігри складаються з: мотиваційно-цільового, операційного, змістового, контрольно-оцінного та результативного. Зазначені компоненти ігор можуть діяти тільки цілісно, бо кожен з них спрямовує гру на окремий аспект освітнього процесу. Від необізнаності у сутності одного із компонентів вчитель може втратити усі позитивні якості інших компонентів.

Усі дидактичні ігри, які використовуються на уроках образотворчого мистецтва, складаються із певних компонентів і структури. Залежно від цього їх можна умовно поділити за характером, формою та місцем проведення на творчі ігри та ігри за правилами.

Творчі ігри допомагають розкрити креативність учнів, їх здібності до моделювання ігрової ситуації. До таких ігор належать: сюжетно-рольові, імпровізовані та драматичні.

Ігри за правилами поділяють на окремі види: пізнавальні, дидактичні та спортивні.

Творчі ігри є найбільш ефективним засобом активізації творчого потенціалу кожного учня на уроках образотворчого мистецтва, вони розвивають не тільки здібності школярів, але і їхню увагу, пам'ять, творче мислення, логіку та творчу уяву. Різновиди творчих ігор характеризуються наявністю в них творчої основи, на якій учні можуть будувати власну творчу діяльність.

На уроках образотворчого мистецтва найчастіше із переліку творчих ігор використовують сюжетно-рольові, які одночасно поєднують в собі, як сюжетну спрямованість гри, так і рольовий характер. Сюжетними називають образні ігри, які мають певний педагогічний задум, що розкривається через відповідні події (сюжет, фабулу) і програвання ролей. Сюжетна гра є одним із видів образних ігор, де наявність ролей в сюжеті робить гру більш виразнішою у виховному плані [2, с. 90].

Використання театралізованих ігор, до яких належать сюжетно-рольові, яскраво демонструє наявність в учнів бажання займатися творчою діяльністю. В цих іграх школярі самостійно створюють власний образ, керуючись отриманим досвідом із зовнішніх прикладів чи внутрішніх переживань. Сюжетно-рольові ігри сприяють розкриттю творчого потенціалу учнів під час відтворення сюжету гри.

Таким чином, ігрова діяльність є одним із основних засобів розвитку та оптимізації творчих здібностей молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва. Дидактична гра на уроці образотворчого мистецтва є одним з головних і дієвих способів зацікавити та мотивувати дитину до творчої активності. Зміст дидактичних ігор має бути спрямований на отримання учнями початкових класів досвіду, який допоможе їм успішно реалізувати себе в майбутньому.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.
2. Кардаш І. В. Театралізовані ігри як засіб формування творчої особистості дітей дошкільного віку. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. Миколаїв, 2016. Вип. 2. С.88-92.
3. Кукушин В. С. Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід: Науково-методичний журнал*. 2006. Вип. 11-12. С. 3-9.

*Валерія Сердюченко
(Ізмаїл, Україна)*

ЗМІШАНЕ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ: ТЕХНОЛОГІЇ СЬОГОДЕННЯ

У статті розглядаються особливості організації змішаного навчання з дітьми молодшого шкільного віку в умовах нової української школи. Описано важливість впровадження змішаного навчання та його основні ідеї. Проаналізовано визначення поняття "змішане навчання" та подано його інтерпретацію. Встановлено та підкреслено важливість цієї методики

Ключові слова: *змішане навчання, нова українська школа, цифрові технології, технології навчання, вчителі початкових класів.*

The article examines the peculiarities of the organization of mixed education with children of primary school age in the conditions of the new Ukrainian school. The importance of the implementation of blended learning and its main ideas are described. The definition of the concept of "blended learning" is analyzed and its interpretation is presented. The importance of this technique is established and emphasized

Keywords: *blended learning, new Ukrainian school, digital technologies, learning technologies, primary school teachers.*

Останніми роками, а також на тлі пандемії 2020 року, в інформаційно-освітньому середовищі набуло поширення змішане навчання, яке розглядає навчальний процес з точки зору використання цифрових освітніх технологій і гарантує якісний результат. Як відомо, українська освіта зазнала значних змін та необхідної оптимізації у навчанні учнів. Унікальний досвід впровадження нових технологій знаходить своє відображення в удосконаленні процесів та ефективному впровадженні серед учнів початкової школи.

У дослідженнях і публікаціях, що висвітлюють використання моделей змішаного навчання в системі освіти, провідне місце займають роботи наступних авторів: