

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра педагогіки, методики та менеджменту освіти

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему

Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів за
допомогою ігрових технологій навчання

(тема кваліфікаційної роботи)

Виконав: студент 3 курсу, групи ДМП-ОПН 22
спеціальності: 011 Освітні, педагогічні науки

(код і найменування спеціальності)

_____/ Ігор ШАПОШНИК
(підпис) (ім'я та прізвище)

Керівник _____/ Тетяна КАЛІНІЧЕНКО
(підпис) (ім'я та прізвище)

Рецензент _____/ Геннадій ЗЕЛЕНІН
(підпис) (ім'я та прізвище)

«До захисту допущено»

В.о.завідувач кафедри _____/ Наталія БРЮХАНОВА
(підпис) (ім'я та прізвище)

Нормоконтроль _____/ Наталія БОЖКО
(підпис) (ім'я та прізвище)

Секретар ЕК _____/ Ольга ЛИТВИН
(підпис) (ім'я та прізвище)

Харків – 2025 рік

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра педагогіки, методики та менеджменту освіти
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки
Освітньо-професійна програма «Освітні, педагогічні науки»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
_____ Наталія БРЮХАНОВА
(підпис, ініціали, прізвище)

“16” червня 2025 року

ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу
другого (магістерського) рівня вищої освіти

студенту Ігорю Сергійовичу Шапошнику

1. Тема: «Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання».

затверджена наказом по академії № 4801-5/925 від “11” квітня 2025 року

2. Термін здачі закінченої роботи «16» червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи/проєкту: мета дослідження – теоретично обґрунтувати, розробити й перевірити методику активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання; об’єкт дослідження: процес підготовки молодших школярів у закладах загальної середньої освіти; предмет дослідження: методика активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання; завдання дослідження: проаналізувати спеціальну літературу з проблеми дослідження; розкрити сутність ігрових технологій і їхню роль в активізації пізнавальної діяльності учнів; розробити методику активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій; експериментально перевірити ефективність розробленої методики активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

4. Зміст роботи/проєкту (перелік питань, які належить розробити): результати аналізу спеціальної літератури з проблеми дослідження; сутність ігрових технологій і їхня роль в активізації пізнавальної діяльності учнів; методика активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій.

5.Перелік графічного матеріалу (презентаційний матеріал): презентація доповіді за результатами дослідження з використанням комп'ютерної презентаційної програми Power point

6. Дата видачі завдання «28» квітня 2025 р.

Керівник

(підпис)

Тетяна КАЛІНІЧЕНКО

(ім'я, прізвище)

Завдання прийняв до виконання

(підпис)

Ігор ШАПОШНИК

(ім'я, прізвище)

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН-ГРАФІК виконання кваліфікаційної роботи

№ з/п	Назва етапів роботи та питань, які мають бути розроблені відповідно до завдання	Термін виконання	Поз. про вик. завдань
1	Здійснення аналізу спеціальної літератури з проблеми дослідження.	05.05.2025	
2	Розкриття сутності ігрових технологій і їхню роль в активізації пізнавальної діяльності учнів.	15.05.2025	
3	Розробка методики активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій.	25.05.2025	
4	Експериментальна перевірка ефективності розробленої методики активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій.	05.06.2025	

Студент

(підпис)

Ігор ШАПОШНИК

(ім'я, прізвище)

Нормоконтроль

(підпис)

Наталія БОЖКО

(ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Тема бакалаврської роботи: «Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання».

Робота складається зі вступу, двох розділів, списку використаних джерел, проміжних та загальних висновків.

Робота присвячена проблемі сучасної педагогіки – підвищенню ефективності активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати, розробити й перевірити методику активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

Об'єкт дослідження: процес підготовки молодших школярів у закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження: методика активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

В роботі проаналізовано спеціальну літературу з проблеми дослідження; розкрито сутність ігрових технологій і їхню роль в активізації пізнавальної діяльності учнів; розроблено методику активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій; експериментально перевірено ефективність розробленої методики активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

Ключові слова: пізнавальна діяльність, активізація пізнавальної діяльності, методика активізації пізнавальної діяльності, молодші школяри, ігрові технології.

ABSTRACT

Bachelor's Thesis Topic: "Activating Cognitive Activity of Primary School Pupils through Educational Game Technologies."

The thesis consists of an introduction, two chapters, a list of references, interim and general conclusions. The work is devoted to a current issue in modern pedagogy – increasing the effectiveness of cognitive activity activation in primary school pupils.

The aim of the research is to theoretically substantiate, develop, and test a methodology for activating the cognitive activity of primary school pupils through educational game technologies.

Object of the research: the process of preparing primary school pupils in general secondary education institutions. Subject of the research: the methodology for activating the cognitive activity of primary school pupils through educational game technologies.

The thesis analyzes specialized literature on the research problem; reveals the essence of game-based technologies and their role in activating pupils' cognitive activity; presents a methodology for activating the cognitive activity of primary school pupils through educational game technologies; and experimentally verifies the effectiveness of the proposed methodology.

Keywords: cognitive activity, activation of cognitive activity, methodology of cognitive activity activation, primary school pupils, educational game technologies.

ЗМІСТ

	стор.
ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ I. АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА.....	12
1.1. Гра як найважливіший засіб навчання та виховання школярів....	12
1.2. Особливості розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів.....	23
1.3. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності.....	35
Висновки до розділу 1.....	49
РОЗДІЛ II. МЕТОДИКА АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ.....	51
2.1. Зміст розвитку творчої уяви.....	51
2.2. Способи активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання. Педагогічний експеримент.....	71
Висновки до розділу 2.....	85
ВИСНОВКИ.....	87
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	90
ДОДАТКИ.....	95

ВСТУП

Однією з найважливіших сфер життя суспільства завжди була й залишається освіта. Від неї залежить майбутнє нашої держави, інтелектуальний і творчий потенціал суспільства.

Державна політика в галузі освіти спрямована на автоматизацію навчального процесу, підвищення якості освіти та ефективності управління, забезпечення доступності якісної освіти всім верствам населення, формування в умовах школи інтелектуально, фізіологічно й духовно розвиненої особистості, а також досягнення високого рівня вищої освіти.

Останніми роками зростають вимоги до інтелектуального розвитку дітей молодшого шкільного віку. При цьому спостерігається негативна тенденція – поступове витіснення гри зі шкільного життя. Ігрова діяльність поступається місцем навчальній. Надмірна зайнятість дітей у шкільному середовищі призводить до того, що вони занадто рано «дорослішають».

Актуальність ролі гри в початковій школі зростає також через перенасичення навчального простору інформацією. У світі стрімко розширюється предметно-інформаційне середовище: телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі щоденно надають учням великий обсяг інформації. Саме тому важливим завданням школи стає формування в учнів навичок самостійної оцінки й відбору отриманої інформації.

Однією з форм навчання, яка розвиває подібні вміння поряд із традиційним навчанням у молодшому шкільному віці, є гра, яка сприяє практичному застосуванню знань, здобутих як на уроках, так і в позаурочний час.

Проблема гри давно привертала увагу науковців. Дослідження педагогів і психологів (Л. С. Виготського, Р. І. Жуковської, А. Н. Леонтьєва, Д. В. Менджерицької, С. Л. Рубінштейна, А. П. Усової, Д. Б. Ельконіна та ін.)

доводять, що гра є провідною діяльністю, яка забезпечує всебічне виховання та розвиток дитини.

Вагомий внесок у педагогічне осмислення гри та її використання у вихованні дітей зробили вчені та громадські діячі:

- теоретики та методисти початкової освіти: О. Я. Савченко - досліджувала дидактичні основи організації навчання молодших школярів, активізацію пізнавальної діяльності, зокрема у грі; Н. М. Бібік - займалася розробкою ігрових технологій у навчанні молодших школярів, авторка підручників і посібників для початкової школи; М. І. Шкіль - досліджувала педагогічні умови розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи; Г. С. Тарасенко - вивчала розвиток пізнавальної активності молодших школярів у процесі навчання; Т. О. Поніманська - авторка праць з теорії і практики використання ігор у початковій школі та дошкільній;

- психологи та педагоги, які працювали над проблемою гри у навчанні: Н. Г. Кондратенко - досліджувала психолого-педагогічні умови використання гри як засобу розвитку пізнавальної активності дітей; Л. М. Шульга - працювала над питаннями активізації пізнавальної діяльності через гру та інноваційні технології в навчанні; В. І. Бондар - автор праць із загальної педагогіки, висвітлював роль активних методів навчання, зокрема гри, у розвитку особистості учня; Н. М. Філіпчук - досліджувала використання ігрових форм навчання для формування мотивації учіння;

- автори сучасних методичних підходів: І. П. Підласий - хоч і більше відомий як автор праць із загальної педагогіки, приділяє увагу методам активного навчання, зокрема грі, як засобу активізації пізнавальної діяльності; С. О. Русова - класик української педагогіки, ще в дореволюційний період розглядала гру як головний засіб пізнання дитиною світу (має історичне значення); Л. В. Коваленко - досліджує дидактичні ігри як засіб формування пізнавальної активності учнів початкової школи.

Гра як феномен розглядається також у психології та філософії. Це природна і водночас ефективна форма навчання для дітей. Навчаючи через гру, ми орієнтуємось не на зручність для дорослого, а на психологічні потреби дитини, якій легше й природніше засвоювати матеріал у грі [3, 4].

Останніми роками накопичено значний практичний та теоретичний досвід з організації дитячої діяльності, в основі якої лежить використання ігрових прийомів у навчанні. Це доводить актуальність дослідження. Багато науковців вважають, що розвиток пізнавальної активності є ключовою умовою формування творчої особистості (К. А. Абульханова-Славська, Г. С. Альтшуллер, І. Я. Андрєєв, А. Н. Лук, Ш. А. Амонашвілі, Я. А. Пономарьов та ін.).

Пізнавальна активність - це як результат, так і передумова засвоєння соціального досвіду. Людина не народжується з готовими формами поведінки чи логічним мисленням, вона набуває знання через «присвоєння» досвіду попередніх поколінь (А. Н. Леонтьєв, Н. Ф. Талізін).

Пізнавальна діяльність школяра – це навчання, в якому дитина виступає активним суб'єктом. Основними її ознаками є самостійність, пізнавальна активність, здатність долати труднощі, результативність, що проявляється у розумінні мети діяльності та виборі відповідних дій.

Сучасна школа все частіше використовує різні види діяльності учнів для стимулювання творчості, інтелектуальної ініціативи та функціонального ставлення до життя [3, 10, 11]. Одним із таких засобів є ігрові технології навчання. Гра викликає у дітей інтерес до пізнання, стимулює інтелектуальну активність та дозволяє легше засвоїти навчальний матеріал.

Сучасна освітня концепція підкреслює важливість гри для розвитку дитини. Ігрові ситуації значно підвищують інтерес до навчання, роблять завдання доступнішими, а діяльність - продуктивнішою. Гра є природним

способом обробки отриманої інформації, засобом розвитку мислення, уяви, емоцій, спілкування.

Цікава гра підвищує інтелектуальну активність дитини, дозволяє вирішувати складніші завдання, ніж у звичайних заняттях. Але це не означає, що навчання має відбуватись виключно у формі гри. Гра - це лише один із засобів, який ефективно працює у поєднанні з іншими методами: спостереженням, бесідою, читанням тощо.

Під час гри діти навчаються практичному використанню знань, вчать співпрацювати, відчувати спільну мету, переживати колективні емоції. Ігрові переживання залишають глибокий слід у свідомості, сприяють формуванню добрих почуттів, моральних якостей, умінь жити в колективі.

Гра займає важливе місце в системі фізичного, морального, трудового та естетичного виховання. Вона задовольняє потребу в активності, підвищує життєвий тонус, формує соціально корисні навички.

Отже, постає проблема: яка роль ігрових технологій у активізації пізнавальної діяльності дітей?

Сьогодні в педагогіці існує чимало досліджень, присвячених пізнавальній активності молодших школярів. Проте проблема використання ігрових технологій саме як засобу її активізації досліджена недостатньо. Саме це й стало метою нашого дослідження.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати, розробити й перевірити методику активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

Об'єкт дослідження: процес підготовки молодших школярів у закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження: методика активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

Гіпотеза: ігрові технології сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів за умови цілеспрямованої й систематичної педагогічної роботи.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати спеціальну літературу з проблеми дослідження.
2. Розкрити сутність ігрових технологій і їхню роль в активізації пізнавальної діяльності учнів.
3. Розробити методику активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.
4. Експериментально перевірити ефективність розробленої методики активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання.

Методи дослідження: тестування, анкетування, експеримент, бесіди, аналіз результатів діяльності учнів, вивчення теоретичних джерел та шкільної документації.

Теоретична значущість: узагальнення й систематизація знань про вплив ігрових технологій на розвиток пізнавальної активності молодших школярів.

Практична значущість: розробка методичних рекомендацій для педагогів щодо активізації пізнавальної діяльності учнів початкової школи.

РОЗДІЛ І

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

1.1. Гра як найважливіший засіб навчання та виховання школярів

Гра - це велике відкриття людини; вона має для її біологічного, соціального і духовного розвитку, можливо, навіть більше значення, ніж вогонь і колесо. У ній, як у дзеркалі, відображалися діяння людства з його трагедіями і комедіями, сильними і слабкими сторонами. Ще у варварському суспільстві існували забави, що зображували війну, полювання, землеробські роботи, хвилювання дикунів з приводу смерті пораненого друга. Гра була пов'язана з різними видами мистецтва. Дикуни грали, як діти, у забаву вступали танці, пісні, елементи драматичного та образотворчого мистецтва. Іноді до забав зараховували магічні дії.

Таким чином, людська гра виникає як активність, що відокремилася від продуктивної робочої діяльності і являє собою відтворення відносин між людьми. Так з'являється гра зрілих, гра як основа майбутньої естетичної, образотворчої діяльності. З чим пов'язане походження дитячої гри? Дитинство було завжди. Про походження дитинства можна говорити лише тоді, коли втрачається можливість безпосереднього включення дітей у виробничу працю дорослих. До людського дитинства, як до особливого етапу підготовки дитини до майбутнього дорослого життя, висувалися все більші й більші вимоги. Чим більше формується суспільство, тим складнішим стає період підготовки дитини до дорослого життя. Гра утворюється в ході історичного розвитку суспільства в результаті зміни місця дитини в системі суспільних відносин. Вона соціальна за своїм походженням, за своєю

природою. Гра не з'являється підсвідомо, а складається в процесі навчання. Будучи потужним стимулом розвитку дитини, вона головним чином створюється під впливом дорослих. У процесі взаємодії дитини з предметним світом, безумовно за участю дорослого, не одразу, але на певному етапі розвитку цієї взаємодії і виникає справді людська дитяча забава. "Гра, ігрова діяльність, один з видів діяльності, характерних для тварин і людини", - наголошується в "Педагогічній енциклопедії". Гра в будь-яку історичну епоху приваблювала інтерес викладачів. У ній полягає справжня можливість виховувати і навчати малюка у веселощах. [12, 13, 14, 15, 16]

Ж.-Ж. Руссо, Й. Г. Песталоцці намагалися збільшити можливості дітей відповідно до законів природи і на основі діяльності, прагнення до якої властиве всім дітям.

Центром педагогічної системи Ф. Фребеля є концепція гри.

За Фребелем, дитяча забава - "дзеркало життя" і "вільне зображення внутрішніх процесів. Гра - місток від внутрішніх процесів до природи". Природа уявлялася Фребелю у вигляді єдиної та різноманітної сфери.

К. Д. Ушинський схилився до осмислення великих творчих здібностей людини. Він відокремлював викладання від гри і вважав його неодмінним обов'язком школяра. "Навчання, засноване лише на увазі, не дає зміцнити самовладання і волі вихованця, тому що не все в навчанні цікаво і майже все доведеться брати силою волі". Однак, погоджуючись з необхідністю вольових зусиль при навчанні, не зменшуватимемо і значення забави та ентузіазму. [17]

Значення гри у розвитку та вихованні особистості унікальне, оскільки гра дозволяє будь-якій дитині відчувати себе суб'єктом, висловити та збільшити свою особистість. Є підстави говорити про вплив гри на життєве самовизначення школярів, у розвитку комунікативної унікальності

особистості, емоційної стабільності, можливості включатися у підвищений рольовий динамізм сучасного суспільства.

Гра завжди виступає в двох швидкоплинних вимірах: у теперішньому і майбутньому. З одного боку, вона надає особистості миттєву задоволеність, служить задоволенню актуальних потреб. З іншого боку, гра спрямована в майбутнє, оскільки в ній або прогнозуються, або моделюються життєві ситуації, або зміцнюються показники, якості, вміння, можливості, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій.

В. О. Сухомлинський писав: "Придивімося уважно, який простір займає забава у житті дитини...".

Для нього забава - це найсуворіша справа. У забаві відкривається перед дітьми світ, відкриваються творчі здібності особистості. Без них немає і не може існувати справжнього розумового розвитку.

Гра - це величезне ясне вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, думок про навколишній світ. Гра - це іскорка, що запалює вогник допитливості та допитливості".

В. О. Сухомлинський також зауважував, що "...духовне життя малюка повноцінне лише тоді, коли він проживає у світі забави, казки, музики, вигадки, творчості".

Тим часом забава з роками займає все менш важливий простір у житті суспільств, де домінують діти шкільного віку. Одна з причин тому - брак інтересу до розробки теорії гри школярів. Найяскравіший еталон ігрової позиції викладача представляє нам діяльність А. С. Макаренка. Він писав: "Одним з важливих шляхів навчання я вважаю забаву. У житті дитячого колективу сувора, серйозна і ділова забава повинна займати величезний простір. І ви, викладачі, повинні мати можливість грати". [18, 19, 20, 21]

Сутність гри полягає в тому, що в ній важливий не результат, а сам процес, процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча ситуації, що

програються дитиною, представлені, але відчуття, що переживаються нею, справжні. Ця специфічна особливість забави несе у собі великі виховні можливості, оскільки, керуючи входженням у забаву, викладач може програмувати певні позитивні відчуття дітей.

Таким чином, якщо ігрові дії за своїм змістом незначні для дитини, то вона може і не увійти в гру, в ігрове становище, а стане тільки автоматично виконувати роль, не переживаючи пов'язаних з нею почуттів. Не можна людину "проти волі" включити до гри, крім її волі, як і в процесі творчості.

Гра, як предмет дослідження, завжди приваблювала інтерес фахівців. Великий внесок у концепцію гри зробили Є. О. Покровський, П. В. Іванова, В. Ф. Кудрявцева, В. М. Харузіна, О. М. Соболева, О. І. Капіца, Виноградова.

Через творчість та іграшки дитина може успішно опанувати багато компонентів і видів людської діяльності. Дитина, яка мало грає, втрачає у розвитку, оскільки в забаві "дитина завжди більше свого середнього віку, більше своєї повсякденної поведінки; вона в забаві ніби на голову вища за саму себе".

Можна сказати, що гра - це метод пізнання дійсності. Вона посиляється на внутрішні сили і дозволяє дитині в короткі терміни опанувати первісними, але дуже значними основами людської культури. Можливо, гра спокушає малюка своїм незбагненим різноманіттям обстановок, що вимагають від нього функціонального прояву особливості, кмітливості, винахідливості, творчості. Творчий характер гри підтверджується тим, що дитина не копіює життя, а, наслідуючи те, що спостерігає, поєднує свої уявлення. При цьому вона передає власне бачення зображуваного, свої ідеї та відчуття. Це ріднить забаву з мистецтвом, але малюк - не артист. Він грає для себе, а не для глядачів, не розучує роль, а формує її під час забави. Коли малюк входить в

образ, у нього жваво працює думка, поглиблюються відчуття, він щиро переживає зображувані дії. [22, 23, 24, 25]

Про творчий характер дитячої гри говорять багато діячів мистецтва. К. С. Станіславський рекомендував артистам навчатися у дітей, гру яких вирізняє "релігія та істина". Але творчість не виникає сама собою, вона виховується, вона розгортається внаслідок довготривалої систематичної роботи викладачів.

Розвиток ігрової творчості має місце бути, перш за все, у поступовому збагаченні змісту гри. Від багатства та характеру змісту гри залежить формування плану та засобів зображення задуманого. У забаві поступово розвивається цілеспрямованість процесів. Якщо на четвертому році життя у дітей часто домінує інтерес до дії, тому що мета періодично забувається, а на п'ятому році життя можна навчити дітей розумно обирати гру, ставити мету і ділити ролі, то у дітей 5-7 років виникає інтерес до різних подій; з'являються улюблені герої книжок, яким вони хочуть наслідувати. І плани ігор стають більш стійкими, іноді на довгий час опановують уяву. Поява довгострокового задуму гри говорить про новий, найвищий етап розвитку ігрової творчості. Розвиток ігрової творчості проявляється в тому, як у змісті забави комбінуються різні спогади життя.

Один з ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмета, поряд з іншими методами і прийомами, використовуваними під час уроків, - дидактична забава. Ще К. Д. Ушинський рекомендував включати елементи цікавості, ігрові моменти в навчальну працю учнів для того, щоб процес пізнання був найбільш продуктивним.

Гра займає значне місце в перші роки навчання дітей у школі. На початку учнів цікавить лише форма гри, а потім і той матеріал, який можна використовувати в забаві.

У ході гри учні непомітно для себе виконують різні вправи, де їм самим доводиться асоціювати, порівнювати, відгадувати ребуси, кросворди, загадки, вирішувати логічні завдання. Гра ставить учнів у ситуацію пошуку, пробуджує інтерес до успіху, отже, діти хочуть бути швидкими, винахідливими, чітко виконувати доручення, дотримуватися правил гри.

У забавах, особливо колективних, формуються і моральні якості дитини. У ході гри діти навчаються виявляти сприяння друзям, відповідати міркуванням та інтересам інших, стримувати свої бажання. У дітей розвивається почуття відповідальності, колективізму, виховується дисципліна, свобода, характер.

Включення в урок ігор та ігрових моментів робить процес навчання захоплюючим та цікавим, формує у дітей здоровий, робочий настрій, спрощує подолання проблем у освоєнні навчального матеріалу [26, 27, 28].

Система ігор повинна включати такі види:

- А) Навчальні та контролюючі (за призначенням)
- Б) Групові (колективні) та індивідуальні (за масовістю)
- В) Рухливі та спокійні (за реакцією)
- Г) "Швидкісні" та "високоякісні" (за темпом)
- Д) Поодинокі та універсальні

Така класифікація ігор, проведена з різних підстав, не є жорсткою, оскільки кожна з дидактичних ігор, як правило, можна віднести до кількох видів.

а) Гра називається **навчальною**, якщо учні в ній здобувають нові навички та знання. Гра називається **контролюючою**, якщо залучаються вже добре засвоєні учнями знання.

б) Всім дітям властиве **почуття колективізму**, прагнення брати участь з друзями у спільній діяльності. З іншого боку, дітям властиве прагнення до

самостійності, самооцінки, а звідси потреба до перевірки своїх особистих можливостей.

в) Найбільш природний стан дитини – **переміщення**. Це виявляється в ігровій діяльності, яка, як правило, складається з рухливих ігор.

г) Деякі дидактичні ігри повинні мати форму **змагань**, змагань за своє лідерство, лідерство ряду, класу.

Найбільш важливими є ігри на **спритність** (або на швидкість), оскільки вони допомагають вирішити основне завдання - викликати розумову активність, змусити активно мислити над завданням, удосконалювати завзятість, наполегливість.

д) Слід розрізняти забави **поодинокі та універсальні**. До поодиноких забав належать ті, критерії яких не дають можливості змінити зміст гри (більшість настільних ігор).

До **універсальних** належать забави, які можуть бути урізноманітнені за широким колом питань шкільної програми, за будь-якою темою, розділом.

Ігрова активність - це особлива сфера людської енергійності, в якій особистість не переслідує ніяких інших цілей, крім отримання задоволення від прояву фізичних і духовних сил.

Природа створила дитячі забави для **багатосторонньої підготовки до життя**. Тому вони мають генетичний зв'язок з усіма видами діяльності людини і виступають як характерно дитяча форма і пізнання, і праці, і спілкування, і мистецтва, і спорту.

І, перш за все, ігрові технології тісно пов'язані з пізнавальною діяльністю учнів у процесі навчання. Навчальний процес має безперечні можливості для розвитку творчої діяльності за рахунок того, що саме в ньому активно відбувається формування пізнавальної діяльності.

Аналіз психолого-педагогічної літератури показав, що загальна концепція пізнавальної діяльності та активності школярів вивчена широко.

Проблема розвитку пізнавальної діяльності та активності досить вивчена такими вченими як Ш. А. Амонашвілі, Н. Ф. Тализіна, Г. І. Щукіна та ін. [7, 29, 31 та ін.].

Пізнавальна активність - це продукт і передумова засвоєння соціального досвіду. Людина не приходить у світ з готовими формами поведінки, не володіє вродженим логічним мисленням, готовими знаннями про світ, математичними чи музичними здібностями. Її формування відбувається не шляхом розгортання всередині готових, закладених спадковістю здібностей, а шляхом **засвоєння ("присвоєння") досвіду**, накопиченого минулими поколіннями (О. М. Леонтьєв, Н. Ф. Тализіна). Причому ключову роль у цьому процесі відіграє викладач, соціальна функція якого і полягає у передачі новому поколінню досвіду минулих.

Пізнавальна діяльність школяра в процесі навчання - це вчення, в якому відображаються реальний фізичний світ і його активна перетворююча роль як суб'єкта цієї діяльності. Предметом пізнавальної діяльності школяра у процесі навчання є дії, виконані ним задля досягнення очікуваного результату діяльності, спонукованої тим чи іншим мотивом. Найважливішими ознаками цієї діяльності є **незалежність**, яка може бути виявлена в самокритичності; **пізнавальна активність**, що виявляється у зацікавленнях, прагненнях та потребах; **готовність до подолання проблем**, пов'язана з проявом посидючості та сили волі; **результативність**, що передбачає правильне усвідомлення навчальних завдань, осмислений відбір відповідних дій та темпу їх вирішення.

Активізація пізнавальної діяльності вихованця без розвитку його пізнавального інтересу є складною, але водночас і можливою. Ось чому в процесі навчання необхідно регулярно розпалювати, вдосконалювати і закріплювати пізнавальний інтерес учнів і як важливий мотив навчання, і як

стійку рису особистості, і як потужний засіб навчання, підвищення його якості.

Як будь-яка активність, пізнавальна спрямована як на процес пізнання, так і на результат, але це завжди пов'язано з прагненням до мети, з її досягненням, подоланням проблем, з вольовим напруженням і зусиллям.

Таким чином, у процесі пізнавальної діяльності особливо взаємодіють всі важливі прояви особистості.

Розкриваючи суть пізнавальної діяльності, неможливо не сказати про **важливу роль мотивації**, оскільки в основі успішної діяльності завжди лежить позитивна мотивація. Спочатку головна думка вихованця, бажання посісти нове місце в суспільстві - важливий мотив, який визначає готовність, бажання вчитися. Але такий мотив недовго зберігає свою силу. На жаль, доводиться спостерігати, що вже в другому класі тьмяніє радісне очікування навчального дня, проходить початковий потяг до навчання. Якщо ми хочемо, щоб з перших років навчання дитина не обтяжувалася школою, ми повинні потурбуватися про пробудження таких мотивів навчання, які були б не поза, а в самому процесі навчання. Інакше кажучи, мета полягає в тому, щоб дитина навчалася тому, що їй хочеться вчитися, щоб вона відчувала насолоду від самого навчання.

Предметом пізнавальної діяльності є найбільш істотна якість людини: пізнавати навколишній світ не тільки з метою біологічного і соціального орієнтування в дійсності, а й у найістотнішому ставленні людини до світу - в потягу проникати в його різноманіття, відстоювати у свідомості сутнісні сторони, причинно-наслідкові зв'язки, закономірності, двоїстість. Саме на основі пізнання предметного світу і ставлення до нього, наукових істин - створюється думка, світорозуміння, світовідчуття, активному, упередженому характеру яких сприяє пізнавальний інтерес [28]. Більше того, пізнавальна активність, активізуючи всі психічні процеси людини, на високому рівні

свого розвитку надихає особистість до постійного пошуку перетворення реальності за допомогою діяльності (зміни, ускладнення її цілей, виділення в предметному середовищі життєвих і значущих сторін для їх реалізації, пошуку інших). **Пізнавальна активність** означає інтелектуально-емоційний відгук на процес пізнання, прагнення учня до навчання, до виконання індивідуальних і загальних завдань, інтерес до діяльності педагога та інших учнів.

Під **пізнавальною самостійністю** прийнято розуміти прагнення і здатність самостійно мислити, дієздатність розпізнаватися в ситуації, знайти свій підхід до вирішення завдання, бажання не тільки зрозуміти засвоювану навчальну інформацію, а й способи здобування знань; критичний підхід до міркувань інших, самостійність особистих суджень.

Пізнавальна активність та пізнавальна самостійність - властивості, що описують інтелектуальні можливості учнів до навчання. Як і інші здібності, вони виникають і розвиваються в діяльності.

Діяльність школяра пов'язана з обміном та збагаченням особистого досвіду. Щукіна Г. І. зазначає у своїх роботах, що характер діяльності учнів змінюється від виконавської, активно-виконавчої, активно-самостійної до творчо-самостійної. Зміна характеру діяльності робить важливий вплив на зміну позиції учня. Активна думка характеризується висуванням особистих суджень. Вчитель відіграє величезну роль у становленні та розвитку пізнавальної діяльності молодшого школяра.

Застосування **ігрових технологій навчання** у педагогічному процесі школи сприяє активізації пізнавальної діяльності школярів.

До таких функціональних форм навчання, мало висвітлених способом викладання початкової школи, належать ігрові технології.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, які дозволяють зробити навчання учнів цікавим та захоплюючим. Позитивною стороною гри

є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином, засвоюваний учнями матеріал проходить через спеціальну практику, вносить різноманітність та інтерес у навчальний процес.

Ігрові технології є невід'ємною частиною педагогічних технологій. Проблема впровадження ігрових технологій в освітньому процесі, педагогічної теорії та практики не нова.

Розробкою теорії забави, її методологічних засад, з'ясуванням її суспільної природи, значення для розвитку учня в педагогіці займалися Л. С. Виготський, О. М. Леонтьєв, Д. Б. Ельконін та ін.

Слово "забава" не є науковою думкою в строгому значенні цього слова. Можливо, саме тому, що цілий ряд дослідників намагалися знайти щось спільне між різними і різноякісними діями, що позначаються одним словом "забава", ми не маємо досі задовільного поділу цих діяльностей і задовільного пояснення різних форм гри [8].

За поняттям Д. М. Узнадзе, забава є формою психогенної поведінки, тобто внутрішньо властивої, іманентної особистості. Гра як місце "внутрішньої соціалізації" дитини і засіб засвоєння соціальних установок уявляв собі Л. С. Виготський [32].

Досить цікаво цю думку охарактеризував О. М. Леонтьєв, саме як свободу особистості фантазії, "уявне здійснення нереалізованих інтересів".

На нашу думку, найдосконаліше визначення представлено в У. С. Кукушина. Він вважає, що гра - це вид діяльності в умовах обставин, спрямованих на відтворення та вивчення громадського досвіду, в якому складаються і вдосконалюється самоврядування поведінкою [33].

Інакше гру представляє Б. П. Нікітін, саме як набір завдань, які дитина вирішує за допомогою кубиків, цеглинок, квадратів з картону, пластику.

Технологія розвиваючих ігор Б. П. Нікітіна цікава тим, що програма ігрової діяльності складається з комплекту розвиваючих ігор, які при всій своїй різноманітності виходять із загальної ідеї і мають характерні риси [34].

Таким чином, гра виступає як така активність, в якій відбувається створення передумов до переходу інтелектуальних процесів на новий, вищий щабель - інтелектуальних процесів з опорою на образ. Функціональне формування ігрових процесів впливається в онтогенетичне формування, формуючи зону найближчого розвитку розумових процесів.

В ігровій діяльності відбувається значна перебудова поведінки дитини - вона стає довільною. Під довільною поведінкою необхідно розуміти поведінку, що виконується відповідно до образу і контрольована шляхом порівняння з цим зразком.

Гра має значення і для формування дружного дитячого колективу, і для формування самостійності, і для формування позитивного ставлення до праці та ще багато чого іншого.

Всі ці виховні ефекти спираються як на свою основу, на той вплив, який гра робить на психічне формування дитини, на розвиток її особистості.

1.2. Особливості розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів

Педагоги визначають активне призначення пізнавальної діяльності як **засіб отримання знань, умінь, навичок**, допомогу навчанню, виявлення можливих здібностей, додавання до пошукової та творчої діяльності.

Педагогічний процес має безсумнівні можливості для розвитку творчої діяльності за рахунок того, що в ньому активно відбувається формування пізнавальної діяльності.

Для успішного розвитку пізнавальної і, отже, творчої діяльності необхідно знати **особливості розвитку пізнавальних процесів** учнів початкових класів, як-от сприйняття, пам'ять, мислення, інтерес, фантазія. Саме формування цих психічних процесів гарантує успішне вивчення навчально-пізнавальної діяльності (М. Р. Львів, С. Л. Лисенкова, М. І. Махмутов та ін.) [35, 36, 37]. Особливості навчально-пізнавальної діяльності: по-перше, особливості для дітей формує шкільний режим; по-друге, значно змінюється характер взаємовідносин, з'являється новий стандарт поведінки - вчитель; по-третє, змінюється динамічний стереотип задоволення або незадоволення своєї пізнавальної діяльності у дитини. Пізнавальна активність супроводжується готовністю та втомою, усвідомленням та нерозумінням, інтересом та неувагою, сторонніми захопленнями.

Особливості роботи вчителя: викладачі, за Щукіною Г. І., зобов'язані:

- виявляти у педагогічному процесі конкретні можливості інтересів;
- збуджувати і безперервно підтримувати у дітей стан активного інтересу до навколишніх явищ, моральних, естетичних, наукових цінностей.

Мета системи навчання та виховання: цілеспрямовано формувати інтереси, цінні властивості особистості, що сприяють творчій активності, її цілісному розвитку. [37]

Результати досліджень Ю. М. Костенка підтверджують ідею про те, що управління формуванням пізнавальної активності та інтересів дозволяє найбільш інтенсивно і гармонійно розвивати дітей.

Особистісно-орієнтоване навчання відіграє в цьому значенні величезну роль.

Нерідко процес дитячої творчості розглядають у вигляді трьох взаємозалежних етапів:

- дитина ставить завдання і збирає необхідну інформацію;

- дитина розглядає завдання з різних сторін;
- дитина доводить розпочату роботу до завершення.

Істотний внесок у вивчення даного питання стосовно процесу навчання привніс І. Я. Лернер, він виділив ті процедури творчої діяльності, створення якої бачиться найбільш значущим для навчання.

Зокрема, І. Я. Лернер в узагальнене визначення творчості вносить таку трансформацію: "Творчістю ми називаємо процес створення людиною об'єктивно чи тенденційно якісно нового за допомогою специфічних процедур, що не піддаються передачі за допомогою описуваної та регульованої системи операцій або процесів".

Такими процесуальними характеристиками чи елементами досвіду творчої діяльності є:

- здійснення близького і далекого внутрішньосистемного та позасистемного перенесення знань та умінь у нову ситуацію;
- виявлення нових проблем у традиційній ситуації;
- виявлення структури об'єкта;
- виділення нової функції об'єкта на відміну від традиційної;
- облік альтернатив під час вирішення проблеми;
- комбінування і перетворення раніше відомих методик діяльності при вирішенні нової проблеми;
- ігнорування лише відомого і створення принципово нового підходу, способу пояснення.

Автор зазначає, що наведені списки процесуальних характеристик творчості взаємопов'язані. Лернер вважає, що особливість процесуальних характеристик творчої діяльності полягає в тому, що неможливо створити жорстких схем такої діяльності, оскільки неможливо передбачити образи, характер, ступінь проблеми можливих нових проблем, бачити способи вирішення нових проблем.

Загальні підходи до характеристики суб'єктивних передумов внутрішньоособистісних умов творчості конкретизуються і поглиблюються в думці про творчі можливості особистості.

Повноцінне засвоєння знань передбачає створення таких пізнавальних процесів, які складають специфічні прийоми, характерні для тієї чи іншої області знань. Своєрідність даних прийомів у тому, що їх створення і формування можливе лише на певному предметному матеріалі. Так, неможливо, наприклад, утворити прийоми математичного мислення, уникаючи математичних знань; неможливо утворити лінгвістичне мислення без роботи з мовним матеріалом. Без формування специфічних процесів, характерних для даної області знань, не можуть бути сформовані і використані і логічні прийоми. Зокрема, більшість прийомів логічного мислення пов'язані з встановленням наявності у пред'явлених предметах і явищах необхідних і достатніх властивостей. Проте виявлення даних властивостей у різних предметних областях вимагає застосування різних прийомів, різних методів, тобто вимагає застосування вже специфічних прийомів роботи: в арифметиці вони одні, у мові - інші. Ці прийоми пізнавальної діяльності, відображаючи особливі особливості даної наукової області, менш універсальні, їх неможливо перенести на будь-який інший об'єкт. Так, наприклад, людина, що чудово володіє специфічними прийомами мислення в галузі арифметики, може не впоратися з історичними завданнями, і навпаки. Якщо про людину говорять з технічним складом інтелекту, це означає, що вона опанувала основну систему специфічних прийомів мислення в даній області, але і особливі види пізнавальної діяльності найчастіше можуть бути використані в цілому ряді предметів.

В умовах високого рівня навчання, цілеспрямованої роботи вчителя з формування пізнавальних інтересів учнів тимчасове становище інтересу може бути використане з метою розвитку допитливості, прагнення

керуватися науковим підходом у навчанні (знаходити і шукати докази, відчувати власну дію законів, читати додаткову літературу).

В умовах навчання пізнавальний інтерес виражений схильністю школяра до навчання, до пізнавальної діяльності одного, а може бути, і ряду навчальних предметів. Як показують психолого-педагогічні дослідження, інтереси молодших школярів характеризуються сильно вираженим емоційним ставленням до того, що особливо ясно, добре розкрито у змісті знань [11, 39]. Інтерес до вражаючих фактів, до опису явищ природи, подій життя, літопису, спостереження з підтримкою вчителя одним словом народжують інтерес до мовних форм. Все це дозволяє говорити про широту інтересів молодших школярів, значною мірою залежних від обставин навчання, від вчителя. У той же час практичні дії з рослинами, тваринами в позаурочний час ще більшою мірою розширюють інтереси, розвиваючи світогляд, спонукають вдивлятися в причини явищ навколишнього світу. Збагачення кругозору дітей вносить у їхні пізнавальні інтереси зміни.

У навчально-пізнавальній діяльності інтереси молодшого школяра не завжди локалізовані, оскільки обсяг систематизованих знань і досвід їх набуття невеликі. Тому спроби вчителя утворити прийоми узагальнення, а також пошук учнями узагальнених методик вирішення встановлених завдань нерідко бувають безуспішними, що впливає на характер інтересу молодших школярів, який частіше звернений не так до процесу навчання, як до його практичних результатів (виконав, вирішив, знайшов, домігся). Ось чому підведення мети діяльності до його результату становить для молодшого школяра основну основу, що посилює інтерес. Часті ж перемикання інтересу можуть несприятливо впливати як на розвиток інтересу до навчання, так і на процес формування особистості вихованця. Тільки з набуттям досвіду пізнавальної діяльності, вміло скерованого вчителем, відбувається поступове

вивчення узагальнених способів, що дозволяють вирішувати найбільш складні завдання навчання, що збагачують інтерес студентів.

Сприятлива атмосфера навчання приносить вихованцю ті почуття, про які Д. І. Писарєв заявляв, що будь-якій людині властиве бажання бути розумнішою, кращою і кмітливішою. Створення відповідної емоційної атмосфери пізнавальної діяльності учнів - важлива умова формування пізнавального інтересу та розвитку особистості вихованця в навчальному процесі. Ця умова пов'язує цілий комплекс функцій навчання - освітньої, розвиваючої, виховної і надає конкретний та опосередкований вплив на ентузіазм. З неї випливає умова, що забезпечує сприятливий вплив на ентузіазм і на особистість в цілому - відповідне спілкування в навчальному процесі.

Навчання є непростим процесом спілкування вчителя з учнями, вихованців між собою. Вплив спілкування важко виміряти, але його можна побачити в реальній дійсності.

Спілкування учнів один з одним і з учителем формує різноманітну палітру відносин, опосередкований вплив яких дуже великий.

Прагнення до спілкування з друзями, з учителем саме по собі може бути потужним мотивом навчання і водночас сприяти зміцненню пізнавального інтересу. Саме завдяки відносинам, які складаються в навчальному процесі та у спілкуванні, може бути створена сприятлива атмосфера навчання, формування пізнавальних інтересів та особистості вихованця.

Формування пізнавальних інтересів учнів у навчанні може відбуватися двома основними каналами: з одного боку, сам **зміст навчальних предметів** містить у собі цю можливість, а з іншого - шляхом **певної організації пізнавальної діяльності учнів**. Перше, що є предметом пізнавального інтересу молодших школярів, - це нові знання. Ось чому глибоко

продуманий підбір змісту навчального матеріалу, показ багатства, закладеного в наукових знаннях, є важливою ланкою формування інтересу до навчання. Які ж шляхи здійснення цього завдання? Перш за все, інтерес викликає і підкріплює такий навчальний матеріал, який є для учнів новим, невідомим, вражає їхню уяву, змушує дивуватися. **Здивування – потужний стимул пізнання**, його основна сутність. Дивуючись, людина ніби прагне забігти вперед. Вона перебуває в стані очікування чогось нового. Учні відчують здивування, коли, розв'язуючи завдання, з'ясовують, що одна сова протягом року винищує тисячу мишей, які протягом року здатні знищити тонну зерна, і що сова, живучи загалом 50 років, зберігає нам 50 тонн їжі. Але пізнавальний інтерес до навчального матеріалу не може підтримуватися весь час лише яскравими фактами, а його привабливість неможливо зводити до дивного і вражаючого уяву. Ще К. Д. Ушинський писав про те, що об'єкт, для того щоб стати цікавим, повинен бути лише частково новим, а частково знайомим [51]. Нове та несподіване постійно в навчальному матеріалі виступає на тлі вже відомого та знайомого. Ось чому для підтримки пізнавального інтересу важливо навчати школярів умінню в знайомому бачити нове. Таке сприйняття підводить до усвідомлення того, що в повсякденних, циклічних явищах навколишнього світу дуже багато дивовижних сторін, про які він зможе дізнатися на уроках. І те, чому рослини тягнуться до світла, і про властивості талого снігу, і про те, що звичайне колесо, без якого зараз не обходиться жоден складний пристрій, є найбільшим винаходом. Всі значні явища життя, що стали звичайними для дитини в силу своєї повторюваності, можуть і повинні набути для неї в навчанні несподівано нового, досконалого значення, зовсім іншого звучання. І це обов'язково стане стимулом інтересу вихованця до пізнання. Саме тому вчителю треба переводити школярів зі ступеня їхніх кришталево життєвих, досить вузьких і мізерних уявлень про світ - на ступінь наукових думок,

узагальнень, осмислення закономірностей. Зараз, більш ніж будь-коли, потрібно розширювати рамки програм, вводити вихованців з головними напрямками наукових досліджень, відкриттями. Не все в навчальному матеріалі може бути учням цікаво. І тоді виступає ще одне, не менш важливе джерело пізнавального інтересу - сам процес діяльності. Щоб пробудити бажання вчитися, потрібно вдосконалювати потребу вихованця вчитися пізнавальній діяльності, а це означає, що в процесі її учень повинен знаходити привабливі сторони, що сам процес навчання містив у собі позитивні заряди інтересу. Шлях до нього лежить, перш за все, через різноманітну самостійну роботу учнів, організовану відповідно до індивідуальності інтересу. Самостійне виконання завдання - найпереконливіший показник якості знань, умінь і навичок вихованця. Одним із засобів формування пізнавального ентузіазму є **цікавість**. Елементи цікавості, гра, все незвичайне, несподіване викликають у дітей емоцію подиву, активний інтерес до процесу пізнання, допомагають їм засвоїти будь-який навчальний матеріал. У процесі гри на уроці арифметики учні непомітно для себе виконують різні вправи, де їм доводиться порівнювати безліч, виконувати арифметичні дії, практикуватися в усному рахунку, вирішувати завдання. Як показують психолого-педагогічні дослідження, величезну роль у розвитку пізнавальних інтересів відіграє викладач [28, 36, 37].

У навчально-пізнавальній діяльності інтереси молодшого школяра не завжди локалізовані, оскільки обсяг систематизованих знань і досвід їх набуття невеликі. Тому спроби вчителя утворити прийоми узагальнення, а також пошук учнями узагальнених методик вирішення встановлених завдань нерідко бувають безуспішними, що впливає на характер інтересу молодших школярів, який частіше звернений не так до процесу навчання, як до його практичних результатів.

Елементарним рівнем пізнавального інтересу можна вважати **явний, безпосередній інтерес** до нових фактів, до цікавих явищ, які містяться в інформації, одержуваній вихованцями на уроці.

Найбільш високим рівнем його розвитку є **інтерес до пізнання важливих властивостей предметів або явищ**, елементів більш глибоку і часто невидиму їх внутрішню сутність. Цей рівень вимагає пошуку, гіпотези, активного оперування існуючими знаннями, набутими способами.

На цьому рівні пізнавальний інтерес часто пов'язаний з вирішенням завдань прикладного характеру, в яких школяра цікавить не так принцип дії, як пристрій, за допомогою якого воно відбувається. На цьому рівні інтерес вже не перебуває на поверхні окремих фактів, але ще не проникає так глибоко в знання, щоб визначити закономірності. Цей рівень, мабуть, можна назвати **стадією опису**, у якій фіксація зовнішніх ознак і важливих властивостей досліджуваного розташовується на однакових засадах. Ще більш високий рівень пізнавального інтересу становить **інтерес школяра до причинно-наслідкових зв'язків**, до виявлення закономірностей, до встановлення загальних ознак явищ, що працюють у різних умовах. Цей рівень пов'язаний з елементами дослідницької творчої діяльності, з придбанням нових і вдосконаленням попередніх методик навчання. Пізнавальний інтерес може бути **ситуативним**, обмеженим окремими яскравими спалахами, як реакція на якусь особливо емоційну ситуацію навчання (чудовий досвід, що надихає розповідь, цікавий фільм). Такий інтерес може швидко охолонути, зникнути разом з обставинами, що породили його. Він вимагає постійного зовнішнього підкріплення, нашарування нових і нових незвичайних вражень. У структурі особистості не залишає особливого відбитка, оскільки її інтерес постійно спонукається зовнішніми засобами, сам учень залишається до пізнання нейтральним. Інтерес до навчання може бути порівняно **стійким** і пов'язаний з певним

предметом, завданням. Цей ступінь стійкості пізнавального інтересу властивий для більшості учнів, у яких мотив пізнавального інтересу як внутрішній підсилювач їхнього навчання ще настільки сильний, що не потребує зовнішньої стимуляції, що йде від засобів процесу. У цих випадках дуже важливо розглянути тенденцію його стійкості: чи домінують у вихованця внутрішні спонукання інтересу, чи він потребує більше зовнішніх стимулів.

Нарешті, пізнавальний інтерес школяра може бути досить **глибоким та стійким**. Тоді внутрішня мотивація в навчанні буде домінувати і учень може вчитися із задоволенням навіть всупереч несприятливим зовнішнім стимулам. Цей ступінь стійкості пізнавального інтересу є вже нероздільним єдиним з потребою в пізнанні, коли учень не просто хоче вчитися, а не може не вчитися. Міцний пізнавальний інтерес супроводжує розвитку далеко не кожного школяра.

Локалізація пізнавальних інтересів може бути ще дуже різною. Значна частина учнів має дуже розпливчасту, аморфну локалізацію. У них найчастіше і можна знайти ситуативний інтерес. При зовнішній стимуляції інтерес до навчання у цих школярів має місце, але буває нестійкий і обов'язково вимагає спонукань ззовні.

Проявом інтересу учнів у навчальному процесі є їхня **інтелектуальна активність**, про яку можна судити за багатьма діями.

Питання вихованця, звернені до вчителя, знаменують пізнавальний інтерес. Питання висловлює прагнення зрозуміти ще незрозуміле, глибше проникнути в об'єкт свого інтересу. Інертний, байдужий до навчання учень не ставить питань, його розум не турбують невирішені питання.

Іншим показником інтелектуальної активності є **прагнення учнів за індивідуальним спонуканням брати участь у діяльності**, в обговоренні

порушених під час уроку питань, у доповненнях, поправках відповідей друзів, у бажанні викласти свою думку.

Виразним показником інтелектуальної активності, що супроводжує ентузіазм школярів, є їхнє **активне маніпулювання набутим багажем знань та умінь**. Пізнавальний інтерес не уживається зі штампом і шаблоном, тому залучення набутих знань до різних обставин і завдань свідчить про їхню гнучкість, їхнє вільне застосування і може сприяти прагненню поглиблено проникнути в знання.

Ще один дуже важливий для інтересу показник інтелектуальної активності школяра - **прагнення поділитися з друзями, вчителем новою інформацією**, почерпнутою з різних джерел поза навчанням.

Таким чином, перший і найголовніший параметр показників пізнавального інтересу, який може визначити викладач без особливих зусиль, - це **інтелектуальна активність школяра**, в якій комплексно відображаються всі її прояви в пізнавальній увазі.

Іншим параметром, за яким викладач може судити про наявність пізнавального інтересу учнів, є **емоційно сприятливий фон** пізнавальної діяльності вихованця. Емоційні прояви учнів є досить помітними показниками для вчителя. Ці прояви нерідко такі тонкі й невловимі, що лише за ними одними скласти враження про рівень розвитку пізнавального інтересу буває проблематично. Тільки в сукупності з іншими параметрами вони можуть створити повну картину інтересів учнів.

Параметром показників пізнавального інтересу студентів є **регулятивні процеси**, які у взаємодії з емоційним настроєм виявляються в особливостях перебігу пізнавальної діяльності студентів.

Перш за все, вони виявляються в **зосередженості інтересу і слабкій відволіканості**.

Дуже помітним показником пізнавального інтересу є **поведінка вихованця при утрудненнях**. Стійкий і досить глибокий інтерес зазвичай пов'язаний з прагненням впоратися з проблемами, випробувати різні шляхи вирішення складного завдання. У природних умовах навчального процесу викладач виразно спостерігає ці полярні групи учнів, серед яких одна робить дуже багато спроб, шукає різні підходи і методи рішення, інша ж або відсуває від себе зошит і вимикається від навчального завдання, або намагається машинально списати завдання у сусіда чи з дошки.

Показовими в цьому відношенні **реакції учнів на дзвінок з уроку**. Для одних дзвінок є нейтральним подразником, і вони продовжують роботу, намагаючись довести її до кінця, закінчити сприятливим результатом, інші миттєво демобілізуються, припиняють слухати, залишають незакінченим розпочате завдання, закривають книжки і першими вибігають на перерву. Втім, реакція на дзвінок є ще прекрасним показником захоплюючого і нецікавого уроку.

Розпізнавання пізнавального інтересу можливе не тільки у сфері навчальної діяльності, а й за її межами, оскільки учень керується інтересом не лише під час уроків.

Висновок: Узагальнюючи вищезгадане, можна відзначити деякі умови, що сприяють розвитку пізнавальних інтересів молодших школярів: максимальне спрямування на **активну розумову діяльність**, організація навчального процесу на **оптимальному рівні розвитку учнів**, створення **позитивної емоційної атмосфери**. Формування пізнавальних інтересів учнів у навчанні може відбуватися двома основними каналами: з одного боку, сам **зміст навчальних предметів** містить у собі цю можливість, а з іншого - шляхом певної організації пізнавальної діяльності учнів.

1.3. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності

Педагоги визначають активне призначення пізнавальної діяльності як **засіб набуття знань, умінь, навичок**, допомогу навчанню, виявлення можливих здібностей, додавання до пошукової та творчої діяльності.

Педагогічний процес має безсумнівні можливості для розвитку творчої діяльності за рахунок того, що в ньому активно відбувається формування пізнавальної діяльності. Задовго до того, як гра стала предметом наукових досліджень, вона широко використовувалася як один з найважливіших засобів навчання дітей. Час, коли виховання виділилося в особливу громадську функцію, сягає глибини століть, і в таку ж глибину століть сягає і використання гри як засобу навчання. У різних педагогічних системах гри надавалися різна роль, але немає жодної системи, в якій тією чи іншою мірою не відводилося б місце гри. Грі приписують найрізноманітніші функції, як суто освітні, так і виховні, тому виникає потреба найбільш точно визначити вплив гри на формування дитини і знайти її місце в загальній системі виховної роботи закладів для дітей.

Необхідно найбільш точно визначити ті сторони психічного розвитку та формування особистості дитини, які переважно розвиваються в забаві чи відчують лише обмежений вплив на інших видах діяльності. Дослідження значення гри для психічного розвитку та формування особистості надзвичайно ускладнене. Тут неможливий чистий експеримент просто тому, що неможливо вилучити ігрову активність з життя дітей і подивитися, як при цьому відбуватиметься процес розвитку. Найголовнішим є **значення гри для мотиваційно-потребової сфери дитини**. Згідно з роботами Д. Б. Ельконіна, проблема мотивів і потреб висувається на перший план. В основі моделі забави при переході від періоду передошкільного до дошкільного дитинства лежить розширення кола людських предметів, вивчення яких постає сьогодні

перед дитиною як завдання і світ яких усвідомлюється нею в ході її подальшого психічного розвитку як продовження кола предметів, з якими дитина хоче діяти самостійно.

В її основі лежить "відкриття" дитиною нового світу, світу дорослих з їхніми діями, їхніми функціями, їхніми відносинами. Дитина на межі переходу від предметної до рольової гри ще не знає ні суспільних відносин дорослих, ні суспільних функцій, ні суспільного значення їхньої діяльності. Вона діє у спрямованості свого бажання, об'єктивно ставить себе в стан дорослого, причому відбувається емоційно-дієва орієнтація щодо дорослих і значення їхньої діяльності. Тут розум слідує за емоційно-дієвим переживанням.

Гра постає як активність, що має найближче відношення до **потребової сфери дитини**. У ній відбувається первинна емоційно-дієва орієнтація в сенсах людської діяльності, виникає розуміння свого обмеженого місця в системі відносин дорослих і необхідність бути дорослим. Значення гри не обмежується тим, що у дитини виникають нові за своїм змістом мотиви діяльності і пов'язані з ними завдання. Істотно важливим є те, що в забаві утворюється нова психологічна форма мотивів. Гіпотетично можна уявити, що в забаві відбувається перехід від конкретних бажань до мотивів, що мають форму узагальнених цілей, які стоять на межі свідомості. Перш ніж говорити про розвиток інтелектуальних процесів у процесі гри, необхідно зарахувати основні етапи, через які має пройти становлення кожної інтелектуальної дії і пов'язаного з ним мислення:

- крок формування дії на матеріальних предметах чи їхніх матеріальних моделях-замінниках;
- крок формування такої ж дії щодо звукового мовлення;
- крок формування власне розумової дії.

Розглядаючи дії дитини в забаві, легко побачити, що дитина вже діє зі значеннями предметів, але ще базується у своїх діях на їхніх матеріальних заступниках - іграшках. Аналіз розвитку процесів у забаві показує, що опора на предмети-заступники та дії з ними дедалі більше скорочуються. Якщо на початкових етапах розвитку потрібен об'єкт-замінник і порівняно розгорнута дія з ним, то на пізнішому етапі розвитку гри, об'єкт виступає через слова-назви вже як знак речі, а дія - як скорочені та узагальнені жести, що супроводжуються мовленням.

Таким чином, **ігрові дії носять проміжний характер**, отримуючи поступово характер розумових процесів зі значеннями предметів, що відбуваються на зовнішні дії. Шлях розвитку до дій у розумі, відірваними від предметів значеннями, є одночасно походженням передумов у розвитку уяви.

О. В. Запорожець основним чином направив інтерес на те, що характер рухів, що виконуються дитиною в умовах гри і в умовах прямого завдання, істотно різний. Він також встановив, що в ході розвитку змінюється конструкція та організація рухів. У них очевидно виокремлюється фаза підготовки і фаза виконання. Ефективність руху і його організація істотно залежить від того, яке структурне місце займає переміщення у виконанні тієї ролі, яку виконує дитина.

Гра являє собою **першу доступну для школяра форму діяльності**, яка передбачає навмисне виховання та вдосконалення нових процесів.

З. В. Манулейко розкриває питання про **психологічний механізм гри**. Спираючись на її роботи, можна сказати, що велике значення в психологічному механізмі гри відводиться **мотивації діяльності**. Виконання ролі, будучи емоційно привабливим, надає стимулюючий вплив на виконання дій, у яких роль знаходить своє втілення.

Вказівка на мотиви є, але недостатньою. Потрібно знайти той психічний механізм, через який мотиви можуть демонструвати цю дію. При виконанні ролі зразок поведінки, що міститься в ролі, стає одночасно кроком, з яким дитина співвідносить власну поведінку, контролює її. Дитина в забаві виконує дві функції: з одного боку, вона виконує свою роль, а з іншого - контролює власну поведінку. Довільна поведінка характеризується як наявністю зразка, так і наявністю контролю над виконанням цього зразка. У виконанні ролі є типовий розподіл, тобто "рефлексія". Але це ще не навмисний контроль, оскільки функція контролю ще слабка і часто вимагає допомоги з боку ситуації, з боку учасників гри. У цьому вся слабкість народжуваної функції, але значення гри в тому, що ця функція тут зароджується. Саме тому забаву можна вважати школою довільної поведінки.

Молодші дошкільнята грають ще, як правило, поодиночі. У своїх забавах, в основному предметних і конструкторських, діти покращують сприйняття, пам'ять, уяву, мислення та рухові функції.

Середній період дошкільного дитинства знаменується початком **спільних ігор**, у яких включається дедалі більша кількість дітей. У дітей цього віку під час гри вже не тільки відбувається відтворення поведінки дорослих щодо навколишнього світу, вони починають наслідувати певні відносини між людьми. Діти навчаються виділяти правила й брати участь у забаві, суворо стежать за їх дотриманням і прагнуть їх дотримуватися. В основному ролі, які діти відтворюють у забаві, це сімейні ролі (мати, тато, син, дочка, бабуся, дід і т. д.), або професійні (лікар, вихователь у дитячому садку, командир), або казкові (принцеса, вовк, безбілетник).

Так само виникають і **ігри-змагання**, в яких більш привабливим моментом гри для дітей є приз або виграш.

Багато предметів, якими діти маніпулюють у процесі гри, замінюються умовними. Так з'являється **символічна гра**. Наприклад, стілець стає автобусом, звичайний кубик – булочкою тощо.

У старшому дошкільному віці **гра-конструювання** поступово починає перетворюватися на трудову активність, в ході якої дитина вже не просто грає, а формує, споруджує щось необхідне, корисне. У такій грі дитина вчиться користуватися багатьма предметами і приладами, які застосовуються в побуті. Розвивається здатність збиратися, удосконалюється дрібна моторика руки (малі ручні рухи), розвивається уява.

У молодшому шкільному віці, коли провідною діяльністю стає не ігрова, а навчальна, діти продовжують грати. Але гра в даному віці набуває більш завершених форм, вона поступово перетворюється на розвивальну. Індивідуальні ігри з предметами починають набувати конструктивного характеру, у яких використовуються отримані в навчанні знання.

І хоча в цьому віці гра посідає друге місце після навчальної діяльності, вона значно впливає на формування дітей. Тому **дитина в цьому віці повинна бути забезпечена достатньою кількістю розвиваючих ігор як у школі, так і вдома.**

У підлітковому та юнацькому віці гра, яка колись виконувала провідну роль, починає відходити на другий план, оскільки виникають нові види діяльності. Але й у цьому віці для планомірного розвитку загальних і спеціальних здібностей, а також пізнавальної функції також використовуються ігри та вправи, які поєднані з впливом навчання та виховання. За словами Немова, використовуючи ігри з дітьми, важливо звертати увагу на наступне:

- забезпечувати **самостійність** у пошуку знань, у формуванні умінь та навичок;

- надавати можливість отримання заслужених заохочень за успіхи, при цьому не стільки за сам виграш у грі, скільки за **демонстрацію знань, умінь і навичок.**

Найбільш корисними для дитини, особливо дошкільного віку, можуть бути ті засоби, ігри та іграшки, які зроблені своїми руками, ті, які можна зібрати і розібрати (наприклад, пазли, які можуть бути корисні для розвитку дрібної моторики руки, мислення, інтересу, уяви. Можна розрізати листівки або вирізати малюнки, пропонуючи дитині нові зображення з різним ступенем складності). Більше того, дітям потрібні такі ігри, які спрямовані на розвиток пізнавальних здібностей, таких як уява, інтерес, пам'ять, мислення та стиль дитини, формування її різних здібностей, таких як музичні, конструкторські, математичні, організаторські, артистичні та багато інших. За мірою того, як з розвитком дитини змінюється і її гра, можна виділити наступні основні види діяльності дитини: гра-маніпулювання, індивідуальна предметна гра, колективна складно-ролева гра, індивідуальна і колективна творчість, гра-змагання.

Без активної участі дитини в кожному з цих видів діяльності її психічний розвиток був би одностороннім і недостатнім. Дефіцит участі дитини в окремих видах діяльності веде до того, що дитина погано володіє мовленням, не може добре орієнтуватися, а надалі стає несамостійною і мало що може зробити своїми руками. У всіх здорових дітей запаси розумового розвитку дуже значні, і завдання батьків - будь-якими способами сприяти їх реалізації, коригувати розвиток, не порушуючи його гармонійності, що набагато легше виконувати через гру, за допомогою гри і в процесі гри. Ось 13 правил проведення ігор, запропонованих В. Нікітіним:

- **Гра повинна приносити радість дитині і дорослому.** Кожен успіх дитини - це взаємне надбання - і ваше, і її. Радійте цьому. Радість

спонукає дитину до майбутніх успіхів. Поспостерігайте, як задоволені діти, коли їм вдається принести задоволення або насмішити.

- **Зацікавлюйте дитину, але не примушуйте її грати до пересичення.** Гра триває доти, доки вона всім подобається. Утримуйтесь від засмучуючих зауважень типу: "Ах, ти дурню!", "Який ти безглуздий!" тощо. Не засмучуйте дитину в грі. Не виходить – переключіть її інтерес на іншу справу.

- **Розвиваючі ігри - ігри творчі, тобто всі завдання діти повинні виконувати самостійно.** Наберіться терпіння і не підказуйте ні зітханням, ні жестом, жодним словом, ні поглядом. Дайте можливість дитині мислити, робити все самій і навіть шукати свої помилки. Тільки піднімаючись поступово і долаючи все більш важкі завдання, дитина розвиває свої творчі здібності, зростає. А підказка зупиняє її формування. Скористатися нею – означає користуватися чужою силою, чужим розумом.

- **Щоб відчутти порівняльну складність завдань, перш ніж давати їх дітям, спробуйте виконати їх самі.**

- **Обов'язково починайте гру з дитиною з посильних завдань.** Успіх на самому початку - обов'язкова умова народження інтересу.

- **Якщо дитина не справляється із завданням, отже, ви переоцінили рівень її розвитку.** Запропонуйте інше завдання або зробіть перерву, а через кілька днів поверніться назад і почніть з найлегших. Ще краще, якщо дитина сама почне вибирати завдання і знаходити собі завдання по силах. Не підганяйте її в цьому випадку.

- **Спостерігайте за розвитком дитини, записуйте в щоденник її успіхи і "відчувайте", коли і яку гру "підключати".** Це творче завдання для дорослих.

- **Захоплення дітей відбуваються "хвилями".** Тривалість будь-якої "хвилі" - від кількох днів до кількох тижнів. Тому, коли дитина охолоне

до гри, "забувайте" про неї на місяць-два і навіть більше, а потім випадково нагадайте дитині про неї - покажіть цю гру гостю, навчіть його цій забаві у присутності дитини. Повернення до гри часто схоже на зустріч зі старим другом, якого давно не бачив.

- **Бережіть ігри, не ставте їх за доступністю нарівні з іншими іграшками** (це стосується ігор-саморобок, ігор-моделей, мозаїк тощо - прим. автора). Адже "заборонений плід солодкий", і краще, якщо дитина попросить їх або сама запропонує пограти. Нехай вони стоять на видному, але не надто доступному місці.

- **Для найменших (1,5-3 роки) відроджуйте гру казкою або розповіддю, давайте "імена"** (разом з дитиною, звичайно) візерункам, малюнкам, фігурам, моделям, вигадуйте, вигадуйте, поки дитину не почне приваблювати сам процес подолання проблем, досягнення бажаного.

- **Чим більш розвинена у дитини якась властивість, тим сильніше прагне вона проявитися.** Сильному хочеться бути схожим, поборотися, пограти в рухливі ігри, слабкий цього не любить. "Не захоплюватися" грою дитина може за двома основними причинами: у неї слабо розвинені ті властивості, які необхідні в грі, або... відбили у неї бажання до гри. Тому більше вихваляйте за успіхи.

- **Не обмежуйте рухову активність дитини,** створюйте в грі невимушену обстановку, щоб дозволено було і верещати від захоплення, і лягти на підлогу, і зробити "на radoщах" перекид на килимку, і підстрибнути під стелю на татових руках.

- **Можна влаштовувати змагання на швидкість вирішення завдань.** Час завжди вимірюйте по секундоміру. Розвинені діти вже з 6-8 років можуть здобувати перемогу над дорослими. Треба в такому разі набратися мужності та по-лицарськи чесно визнавати власну поразку. Важко

переоцінити величезну заслугу дитини. Не бійтеся, що ваш престиж при цьому постраждає... (з книжки "Ми й діти". М.: "Молода гвардія", 1980).

А. С. Макаренко писав: "Гра має важливе значення в житті дитини... Яким є дитина в грі, таким багато в чому вона стане в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається, насамперед, у грі..." З цього випливає наступне: **гра - це своєрідний ключ у руках батьків, ключ в організації розвитку.**

Найголовніше - всілякі ігрові відносини зближують, допомагають налагодити контакт, розкривають батькам доступ до найпотаємніших таємниць дитячої душі.

Існують певні завдання та підходи формування та розвитку пізнавальної діяльності, які розглядає дана книга:

- комплексний підхід до формування розумової діяльності та пізнавальних здібностей;
- принцип цілісності розвитку психічних процесів (пізнавальних компонентів здібностей) дітей;
- створення умов розвитку пізнавальних здібностей: поєднання виховних, навчальних і розвиваючих процесів для дитини;
- спадкоємність та ускладнення завдань та вправ для розвитку пізнавальних здібностей за рахунок введення матеріалу збільшеної складності;
- підвищення продуктивності та усвідомленості при оволодінні прийомами та способами, що сприяють розвитку пізнавальних здібностей у дитини;
- використання, з урахуванням вікових психологічних особливостей, ефективних методів і прийомів формування пізнавальних здібностей.

В останні роки в теорії та практиці виник термін "**ігрові технології**", що означає в нашому розумінні процес реалізації гри.

Слово "забава" не є науковим терміном у строгому значенні цього слова. Можливо, саме тому, що цілий ряд дослідників намагалися знайти щось спільне між різними і різноякісними діями, що позначаються одним словом "забава", ми не маємо досі задовільного поділу цих діяльностей і задовільного пояснення різних форм гри [7].

Початок розробки теорії гри зазвичай пов'язується з іменами таких мислителів XIX ст., як Ф. Шіллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Розробляючи свої філософські, психологічні та переважно естетичні погляди, вони попутно, лише в кількох положеннях, торкалися і гри як одного з найпоширеніших явищ життя, пов'язуючи виникнення гри з початком мистецтва.

У педагогічній літературі зустрічаються різні погляди та підходи до сутності дидактичних можливостей ігор. Деякі вчені, наприклад, Л. С. Шубіна, Л. І. Крюкова та інші, відносять їх до **методів навчання**. В. П. Бедерханова, Н. Н. Богомолова характеризують ігри як **засіб навчання**. Ігрову активність як проблему розробляли К. Д. Ушинський, П. П. Блонський, С. Л. Рубінштейн.

Найбільш глибоко розробка гри як форми організації та вдосконалення навчального процесу розглянута С. Ф. Занько, Ю. С. Тюнніковим і С. М. Тюнніковою, які вважають, що "до розвитку теорії проблемного навчання, її головних думок, принципів, способів гра не могла отримати і не мала педагогічної логіки побудови ні в організації процесу гри" [14].

Найбільш точно і широко ігровий метод навчання описав А. А. Вербицький, він більш точно визначив погляди ділової гри, він має рацію, кажучи, що ДІ дозволяє школярам отримувати досвід пізнавальної діяльності, склав структуру або ігрову модель, виявив особливість ділової

гри. Великий внесок у формування ділових ігор зробив Ю. Н. Кулюткін, який описав основні етапи проведення гри [20].

У структуру ігрової технології як діяльності органічно входять:

- цілепокладання;
- планування;
- реалізація мети;
- аналіз підсумків, у яких особистість повністю реалізує себе як

суб'єкт.

А ще до структури ігрової технології як процесу входять:

- ролі, взяті гравцями;
- ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- ігрове використання предметів, тобто заміщення справжніх речей

ігровими, умовними;

- реальні відносини між гравцями;
- зміст - область дійсності, умовно відтворювана в грі.

Значення ігрової технології неможливо обмежувати лише розважально-рекреативними можливостями.

У тому і полягає її парадокс, що, будучи веселою, розслаблюючою, вона здатна перетворитися на навчання, творчість, терапію, модель типових людських відносин і проявів у праці, вихованні. У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова технологія використовується в наступних випадках:

- як самостійні технології для освоєння ідеї, теми і навіть розділу навчального предмета;
- як складові (іноді дуже значні) більш широкої технології;
- як технологія заняття або його фрагмента (вступу, роз'яснення, закріплення, вправи, контролю);

- як технологія позакласної роботи (ігри типу "Зірниця" тощо) [20].

Поняття "**ігрові технології**" включає досить широку групу прийомів організації педагогічного процесу у формі різних дидактичних ігор.

Діяльність учнів повинна бути побудована на творчому застосуванні гри та ігрових процесів у навчально-виховному процесі з молодшими школярами, що більше задовольняє вікові потреби даної категорії вихованців.

Виходячи із значущості ігрових технологій для розвитку пізнавальних інтересів, а також послідовності та системності включення гри та ігрових прийомів у творчу пізнавальну активність, нами виділено **загальні умови впровадження гри в процесі навчання молодших школярів:**

- необхідність оцінювання щоденного застосування гри за подвійним аспектом: за найближчим ефектом і відповідно до перспективи розвитку пізнавальних інтересів;
- усвідомлення гри як форми організації колективної, керованої вчителем, навчальної діяльності;
- необхідність забезпечення конкретного навчального ефекту гри, тобто пізнавальної спрямованості, націленої на вивчення методів навчальних процесів;
- створення позитивного емоційного настрою, що сприяє виникненню у дитини стану творчого пошуку та ініціативи в процесі гри [33].

Ігрова форма занять формується на уроках за допомогою ігрових прийомів і обставин, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів та обставин при урочній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- Дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна активність підкоряється правилам гри;
- Навчальний матеріал використовується як засіб гри, в навчальну активність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в ігрову;
- Вдале виконання дидактичного завдання пов'язують з ігровим результатом.

При застосуванні ігрових технологій під час уроків необхідно дотримання наступних умов:

- відповідність гри навчально-виховним цілям уроку;
- зрозумілість для учнів даного віку;
- помірність у застосуванні ігор під час уроків.

Можна відзначити такі **види уроків із впровадженням ігрових технологій**:

- Рольові ігри на уроці;
- Ігрова організація навчального процесу з використанням ігрових завдань (урок-змагання, урок-конкурс, урок-подорож, урок-КВК);
- Ігрова організація навчального процесу за допомогою завдань, які зазвичай пропонуються на традиційному уроці (знайди орфограму, зроби один з видів розбору тощо);
- Використання гри на певному етапі уроку (початок, середина, кінець; знайомство з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення та класифікація вивченого);
- Різні види позакласної роботи з української мови (лінгвістичний КВК, екскурсії, вечори, олімпіади тощо), які можуть проводитися між учнями різних класів однієї паралелі.

Ігрові технології займають важливе місце в навчально-виховному процесі, оскільки вони не тільки сприяють формуванню пізнавальних

інтересів та активізації діяльності учнів, а й виконують низку інших функцій:

- чітко організована з урахуванням специфіки матеріалу гра тренує пам'ять, сприяє учням розвивати мовні вміння і навички;
- гра провокує розумову активність учнів, розвиває інтерес і пізнавальний інтерес до предмета;
- гра - один із прийомів подолання пасивності вихованців.

Таким чином, розглянувши теоретичні основи застосування ігрових технологій як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, ми дійшли висновку, що **ігрові технології є однією з унікальних форм навчання**, що дозволяє зробити цікавими та захоплюючими як роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, так і сприяє активізації пізнавальної діяльності.

Висновки до розділу 1

Гра є однією з найдавніших і водночас найбільш ефективних форм діяльності дитини, яка має глибоку соціокультурну природу. Вона виникла ще у первісному суспільстві як спосіб відображення взаємин між людьми і до сьогодні зберігає свою значущість як форма засвоєння суспільного досвіду. Гра дозволяє дитині не лише проявити себе як суб'єкта діяльності, а й змодельовати реальні життєві ситуації, розвиваючи при цьому емоційну стабільність, комунікативні вміння та готовність до соціальних ролей. Недаремно В. О. Сухомлинський називав гру «вікном у духовний світ дитини».

Психологічне значення гри полягає у формуванні нових мотивів, розвитку саморегуляції, довільності та рефлексії. Вона є школою морального та емоційного виховання, сприяє формуванню таких особистісних якостей, як відповідальність, самостійність, креативність, волевільності. Особливу цінність має гра у навчальному процесі, оскільки вона активізує пізнавальну діяльність, формує інтерес до знань, сприяє розвитку мислення, пам'яті, уяви, уваги. Знання засвоюються у грі природно, через практичну дію і пошук.

Ігрові технології виступають потужним педагогічним інструментом, який поєднує навчання, виховання і розвиток. Вони передбачають структуровану організацію: від цілепокладання до аналізу діяльності, з урахуванням віку, змісту та емоційного фону. Гра виконує функцію не лише навчальну, а й мотиваційну — вона пробуджує інтерес, викликає радість пізнання, сприяє внутрішній активності учнів.

Особливе місце гра посідає у молодшому шкільному віці, коли пізнавальна діяльність дітей ще емоційно забарвлена й орієнтована на практичний результат. Саме гра створює передумови для переходу до вищих форм інтелектуальних процесів. У цьому віці вчитель відіграє вирішальну роль: він має виявляти і підтримувати пізнавальні інтереси, організовувати емоційно насичене середовище, добирати зміст, що викликає цікавість і активність.

Пізнавальний інтерес -- важлива мотиваційна складова навчання, що має свої рівні: від ситуативного до глибокого і внутрішньо вмотивованого. Його розвиток залежить від організації навчального процесу, що враховує вікові, індивідуальні особливості та використовує гру як центральний механізм залучення учня.

Таким чином, гра є унікальним засобом розвитку пізнавальної активності та гармонійної особистості дитини. Вона виконує важливу функцію у формуванні мотивації до навчання, інтелектуальних і комунікативних здібностей, підтримує природне прагнення дитини до самовираження й саморозвитку. У системі освіти гра має займати чільне місце як ключова форма залучення дитини до активної, осмисленої та захоплюючої пізнавальної діяльності.

РОЗДІЛ II

МЕТОДИКА АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

2.1. Зміст розвитку творчої уяви

Сучасна педагогіка відреагувала на вимоги суспільства переходом до 12-річної освіти, основним завданням якої для початкової школи є **"забезпечення початкового розвитку особистості дитини, виявлення та формування її можливостей"** через створення середовища для успішного саморозвитку, самовизначення та самореалізації особистості.

Застосування традиційних методів і форм не дозволяє повністю вирішити поставлені завдання, тому виникає необхідність застосування **інноваційних технологій творчої орієнтації**.

Курс ігор РТУ (Розвитку Творчої Уяви) є спробою вирішення завдань, які ставить перед початковою школою держава - створення умов для творчого розвитку особистості кожного вихованця.

Метою запровадження цього курсу є формування творчих здібностей дітей, що дозволяють вирішувати проблемні завдання і створювати творчі продукти (загадки, байки, прислів'я, розповіді, вироби, малюнки тощо).

Курс ігор РТУ орієнтований на формування творчого нестандартного мислення у дітей молодшого шкільного віку, створення умінь вирішувати винахідницькі завдання, виховання інтересу до індивідуальної творчості, до пошуку раціональних рішень.

Особливість курсу в тому, що навчання дітей базується на **прийомах і методах ТРВЗ (Теорії Розв'язання Винахідницьких Задач)**, а також на деяких неалгоритмічних методах генерації ідей.

Відмінність від популярного проблемного навчання - у застосуванні перевірених практикою прийомів, алгоритмів, таблиць, творчих і відкритих завдань, а також у прагненні до ідеальності, тобто максимальному використанні здібностей, знань, інтересів самих учнів для підвищення результативності та зменшення витрат у процесі освіти.

При складанні курсу ігор РТУ дотримувалися наступних **принципів**:

- **Принцип системності та комплексності.**
- **Принцип творчого підходу до навчання творчості** (багато прийомів і моделей дитина "відкриває" сама в результаті належним чином побудованої навчальної діяльності).
- **Принцип наступності та врахування вікових можливостей.**
- **Принцип єдиного понятійного апарату** (введені поняття повинні проходити через весь курс РТУ і використовуватися на інших навчальних предметах).
- **Принцип діяльності та ідеальності.**
- **Принцип зворотного зв'язку** (результати роботи контролюються за допомогою тестів).
- **Принцип продуктивного виходу** (будь-яка творча робота закінчується отриманням нового продукту).

Форми організації діяльності учнів на заняттях різноманітні: індивідуальна, групова, колективна, робота в парах.

Особливості наданого курсу:

- Вільні групи, в яких дитина відчувається невимушено, не відчуває підпорядкування вчителю.
- Педагогіка співробітництва, співтворчість вихованця та вчителя.

- Застосування методів колективної роботи: мозковий штурм, організаційно-діяльнісна гра, вільна творча дискусія.
- Ігрові методи.
- Мотивація: прагнення особистості до творчості, самовираження, самоствердження, самореалізації.

Відповідно до завдань курсу ігор РТУ ми рекомендуємо наступну **структуру занять:**

- **Розминка** (включає різні творчі завдання, "відкриті" завдання, ігри "Так-нітка", "Що в мішечку, вгадай" та інші).
- **Розвиток психічних процесів**, які лежать в основі творчих здібностей учнів (пам'ять, мислення, уява тощо).
- **Основний етап** (програмний матеріал).
- **Рефлексія.**

Мета уроків: розкрити щось нове на інструментальному рівні та використовувати це при створенні нового, впровадження винахідницьких завдань, що дозволяють підвести учнів до розвитку творчих здібностей.

Форма проведення занять: уроки-подорожі, уроки-казки, ділові ігри, тренінги, уроки-театри.

Розподіл часу:

РТУ - усний предмет. Робота в зошиті займає 1/3 часу на уроці, інший час - усна робота.

Оцінювання:

- Курс ігор РТУ в школі є безоцінним.
- Можливе оцінювання за двобальною системою (4 і 5) або за особливою системою заохочень.
- Основним стимулюючим джерелом для учнів є їхній інтерес у процесі творчості, як на заняттях, так і в необов'язкових творчих сімейних

завданнях, які передбачають свободу самовираження дитини та можливості застосування набутих знань на практиці.

Дисципліна під час уроків РТУ:

Усі, кому доводилося проводити уроки РТУ в початковій школі, незалежно від їхнього педагогічного досвіду, погоджувалися, що "утримувати" клас при активній усній роботі дітей складно. Особливо гостро ця проблема стоїть перед вчителями-предметниками, які працюють в авторитарних класах. Декілька рекомендацій:

- **Авторитарна наука, наука тиску, під час уроків РТУ просто неможлива:** у цих умовах урок втратить значення.
- **Відразу введіть (краще - разом з дітьми) "правила гри" і вимогливо дотримуйтесь їх.** Однак не вводьте занадто жорстких правил: є велика ймовірність, що, захопившись роботою, Ви самі не зможете їх витримати. Постарайтеся зробити урок настільки цікавим, щоб "виключити" необхідність у покараннях.
- **Слідкуйте за динамікою уроку:** чергуйте види робіт, перемикайте інтерес дітей, застосовуючи відповідні ігри.
- **Особливе питання - інертні діти,** які не беруть участі в уроці. Більшість з них просто спочатку відчуває страх перед відкритими проблемними завданнями. Як правило, ці діти самі пізніше включаються в роботу, якщо демонструвати їм інтерес, підтримуючи найменший успіх. Варто остерігатися активізувати дітей для відповіді проти їхнього бажання. Корисно, проте, включати завдання, розраховані на роботу кожного, наприклад, ігри-естафети, які передбачають висловлювання всіх дітей по черзі або в якомусь певному порядку. Допомагає ще групова робота та індивідуальна - письмова чи "предметна" активність.
- **Підкорити клас управлінню вчителя - не найскладніше завдання.** Найсерйозніша проблема - навчити дитину, "загорілу" власною

ідеєю, чути і приймати висловлювання однокласників. У завданнях, що передбачають короткі багатоваріантні відповіді, добре завести правило: висловитися можна тільки після того, як повториш відповідь попереднього. Більш органічний для РТУ варіант - завдання, що замикають відповіді дітей один на одного або в ланцюжки (вони описані в програмах 2-го і 3-го класів). Крім того, привчивши себе вислуховувати дитину з великим інтересом, Ви "заразите" цим інтересом цілий клас.

Нарешті, зауважимо: викладач, звичайно, може зіпсувати відносини з вихованцем, але навряд чи це допоможе вихованцю досягти успіху.

При відборі змісту системи творчих завдань враховувалися 2 фактори: **творчі можливості змісту навчальних предметів початкової школи та розминки розвиваючого характеру**, покликаних актуалізувати навички навчальної діяльності, створити ситуацію успіху тощо.

- мислення: зіставлення, аналіз, узагальнення, виділення важливого;
- творчі фантазії.

Важливо відзначити, що багато з перерахованого вище зачіпається в процесі навчання, але за великим рахунком опосередковано, непрямо, цілеспрямовано на традиційному уроці цьому не приділяється увага.

Розминки - це завдання у вигляді ігор і вправ, що виводять дітей на головну ідею, яка розглядатиметься на даному занятті.

Мета: зняття вектора психологічної інерції мислення, інтелектуальна, емоційна, творча підготовка дітей до роботи.

Необхідність даної частини заняття підкріплює Вікент'єв І. Л., який вважає, що в жодному театрі вистава не починається з кульмінації - ключової ідеї автора. Чому? Тому що глядачі не приймуть цієї ідеї, бо не встигнуть

зануритися в зміст. Тому в різних видах мистецтва є увертюра, пролог, введення.

За думкою Виготського Л. С., при навчанні творчості справа ще важча. Він заявляє, що до того, як підвищувати розумовий і духовний рівень учнів, потрібно "розчистити простір" при цьому - як мінімум, змінити давні домінанти, стереотипи свідомості людини та поведінки дітей. Це важко, оскільки свідомість дітей і дорослих формують однакові навчальні програми, засоби масової інформації і навіть зовнішнє середовище, починаючи з іграшок і закінчуючи архітектурою новобудов [16].

На цьому етапі заняття викладач нічому не навчає - йде лише звільнення від минулих штампів, що заважають творчості. І, можливо, один із секретів педагогіки творчості не в тому, "чому і як навчати", а як спочатку відкрити, розкувати мислення дитини.

У процесі виконання розминок у дітей відбувається **формування пізнавального процесу**: уяви, створюється прагнення мислення до творчості.

Дітям пропонуються завдання ненавчального характеру, тому серйозна робота набуває форми ігрової діяльності, що дуже цікаво саме для молодшого школяра. В основі побудови лежить принцип розмаїття творчо-пошукових завдань. При цьому головними виступають два наступні нюанси контрасту: **за змістом і складністю завдань**. Розминки, побудовані на такому різному ненавчальному матеріалі, формують відповідні можливості для розвитку важливих сторін особистості дитини.

Завдяки цьому виникають відмінні умови для формування у дітей **самостійності в діях, можливості керувати собою у складних ситуаціях**.

На кожному занятті проводиться колективне обговорення рішення завдання певного виду. Завдяки цьому у дітей створюється така важлива якість діяльності і поведінки, як **розуміння індивідуальних процесів**,

самоконтроль, можливість звітувати у виконуваних кроках при вирішенні завдань.

Після самостійної роботи проводиться **колективна перевірка рішення завдань**, тому виникають умови для нормалізації самооцінки у всіх дітей, а саме: підвищення самооцінки у дітей, які добре розуміють, але погано засвоюють навчальний матеріал у класі, а також деяке зниження самооцінки у дітей, що відрізняються навчальними успіхами за рахунок старанності і наполегливості. Це формує особливий позитивний збуджуючий фон: розкутість, ентузіазм, бажання навчитися виконувати запропоновані завдання.

Вчитель може записувати необхідні зміни в те чи інше завдання, викреслювати будь-які завдання, виходячи з можливостей класу та власних, оцінювати ефективність заняття і рівень підтримки, яку слід надати тій чи іншій дитині.

Зупинимось докладніше на завданнях, включених до розминки.

У процесі виконання кожного з них відбувається **формування майже всіх пізнавальних процесів**, але кожного разу акцент робиться на якомусь одному з них. У даному випадку це формування творчого мислення.

На уроці розминочні вправи можна давати наступним чином:

- **"Мозкова гімнастика" (1-2 хвилини).** Виконання вправ для поліпшення розумової діяльності є важливою частиною заняття. Дослідження фахівців значно доводять, що під впливом фізичних вправ поліпшуються параметри різних психологічних процесів, що лежать в основі творчої діяльності.

- **Розминка (3 хвилини).** Основним завданням даного етапу є створення у дітей певного позитивного емоційного фону, без якого ефективно засвоєння знань неможливе. Тому питання, які включені в розминку, досить легкі, здатні викликати інтерес, і розраховані на

формування творчої уяви. Але вони ж і готують дитину до активної навчально-пізнавальної діяльності.

До збірника розминок увійшли відомі вправи авторів, що пропонують свої розвиваючі програми, та авторські, оригінальні вправи. Кожна розминка передбачає певну кількість повторень, за необхідності можна повертатися до тих чи інших вправ, залежно від потреб дітей. Заняття логічно вибудовані за двома напрямками:

- Від простого до складного.
- За актуальністю завдань у встановлений період.

Ще одна важлива причина, що спонукає активніше вводити спеціальні розвиваючі вправи в навчальний процес початкових класів, - **можливість проведення ефективної діагностики інтелектуального та особистісного розвитку дітей**, що є основою для цілеспрямованого планування індивідуальної роботи з ними.

Наведемо приклад декількох ігор РТУ:

- **Вільне фантазування.** Придумайте дивовижну рослину.
 - На одній рослині відразу ростуть усі відомі плоди: яблука, груші, апельсини, авокадо, ананаси, манго, кокоси.
 - На одній рослині ростуть усі відомі плоди, а також огірки, помідори і картопля; з листя можна виготовити тютюн, отримати болезаспокійливий лікарський засіб і "ліки краси".
 - Дивовижний кавун: всередині мармелад, а замість насіння - льодяники.
 - На одному стовбурі ростуть об'єкти живої та неживої природи.
 - Квітка виготовлена з шоколаду і ніколи не в'яне, скільки її не їж.
- **Метод ранкової гімнастики.** Взяти звичайнісінький об'єкт: стілець, стіл, подушку, книжку. Описати цей об'єкт словами людини, яка ніколи його раніше не бачила і не знає, що це таке і для чого. Наприклад, що

б сказав про годинник австралійський абориген? Завдання. Складіть кілька описів предметів для тубільця [23].

- **Хороші та погані вчинки.** Поняття: скупість, крадіжка, доносительство, задиркуватість, вихованість, доброта тощо. Припустити, що погані вчинки, скоєні людиною, змінювали його зовнішність, наприклад: ненажера ставав би надзвичайно товстим, у забіяки росли б такі великі кулаки, що не міг би їх підняти, тощо. Зобразити: 1) боягуза; 2) жадібну; 3) забіяку; 4) ябеду; 5) ненажеру; 6) брехуна; 7) бруднулю; 8) норовливу дитину; 9) зрадника; 10) нерозумного хлопчика; 11) сердитого хлопчика; 12) хитруна.

- **Ось кілька обставин, потрібно визначити причини їх виникнення:**

- Вранці Діма прокинувся раніше звичайного.
- Сонце ще не зайшло за обрій, але вже стало похмуро.
- Пес, що сидів біля ніг господаря, суворо загарчав на маленького кошеня.

- **Подумай, що може статися, якщо...**

- "...дощ йтиме, не припиняючи."
- "...люди навчатися літати, як птахи."
- "...собаки почнуть говорити людським голосом."
- "...відродяться всі казкові герої."
- "...з водопровідного крана поллється апельсиновий сік."

- **Речі з чарівної країни.** Ви опинилися в чарівній країні, де чимало невідомих, найрізноманітніших і дивовижних предметів - одяг, їжа, прилади, та й самі мешканці також чудові. Уявіть ці речі, тварин, жителів за їхніми назвами і спробуйте описати словами, які вони, як виглядають, як використовуються тощо [25].

- **Намалювати подане:**

- Чудові тварини: галун, чолап, ріпкіс, сельбон, зупарака.
- Чудові предмети: букіза, крипс, молінг, поло, варунка.
- Казкова їжа: мурник, кропач, вертихонг, старз, мутушка.
- Казковий одяг: іратуп, шупан, маланкор, пуляска, корсушки.
- Чудові прилади: ратоп, жанувка, толомач, жумс, лопорун.
- Жителі чарівної країни: ковзання куздра, тонкий шор, лахутий кардизон, перкулій-мюмзік, фізайський курлан.

На основі аналізу літератури (Г. С. Альтшуллер, А. А. Гін, А. М. Матюшкін та ін.) можна відзначити наступні **вимоги до творчих завдань**, які використовуються на етапах уроку:

- **відкритість** (зміст проблемної ситуації або протиріччя);
- **відповідність умови** обраним способам творчості;
- **можливість різних методик** розв'язання;
- **врахування актуального рівня** розвитку;
- **облік вікових особливостей** учнів [1].

З огляду на ці вимоги, ми будемо **систему творчих завдань**, під якою розуміється впорядкована сукупність взаємозалежних творчих завдань, сконструйованих з урахуванням ієрархічно побудованих методів творчості, спрямованих на пізнання, створення, перетворення й використання у новій якості об'єктів, обставин, явищ і спрямованих на формування креативності.

На уроках у початковій школі можна створити систему творчих завдань.

Зміст представлено тематичними групами завдань, спрямованими на пізнання, створення, перетворення, використання у новій якості об'єктів, обставин, явищ (див. таблицю 1).

Кожна з виділених груп є одним з елементів творчої діяльності учнів, має свою мету, зміст, передбачає використання певних методів, виконує

певні функції. Таким чином, будь-яка група завдань є необхідною умовою для накопичення вихованцем суб'єктивного творчого досвіду.

- **1-а група - "Пізнання".** Мета – накопичення творчого досвіду пізнання реальності. Набуті вміння: вивчати об'єкти, ситуації, явища з урахуванням виділених ознак - кольору, форми, розміру, матеріалу, призначення, часу, розташування, частини-цілого; розглядати у протиріччях, що зумовлюють їх формування; формувати явища, враховуючи їх індивідуальність, системні зв'язки, кількісні та якісні властивості, закономірності розвитку.

- **2-а група - "Створення".** Мета - накопичення учнями творчого досвіду створення об'єктів, обставин, явищ. Набувається вміння формувати унікальні творчі продукти, що передбачає: набуття якісно нової ідеї суб'єкта творчої діяльності; орієнтування на ідеальний остаточний результат розвитку системи; перевідкриття вже наявних об'єктів та явищ за допомогою елементів діалектичної логіки.

- **3-я група - "Перетворення".** Мета – набуття творчого досвіду в перетворенні об'єктів, обставин, явищ. Набуті вміння: формувати реальні зміни зовнішнього вигляду систем (форми, кольору, матеріалу, розташування частинок тощо); формувати зміни внутрішньої будови систем; враховувати при змінах властивості системи, ресурси, діалектичну природу об'єктів, обставин, явищ.

- **4-а група - "Використання в новій якості".** Мета - накопичення учнями досвіду творчого підходу до застосування вже існуючих об'єктів, обставин, явищ. Набуті вміння: розглядати об'єкти, ситуації, явища з різних точок зору; знаходити незвичайне використання існуючим системам; виконувати перенесення функцій у різні галузі застосування; набувати позитивного результату методом застосування негативних властивостей систем, універсалізації, отримання системних ефектів.

Зміст груп творчих завдань подано в таблиці 1 тематичними серіями.

Таблиця 2.1

Тематичні серії груп творчих завдань та можливості інтеграції з іншими предметами

Тематичні серії	Зміст творчих завдань	Типи завдань	Можливості навчальних предметів
1	2	3	4
"Рукотворний світ"	Вивчення та створення різних об'єктів	Пізнання Створення Перетворення	Пізнання світу Праця ОБЖ
"Природний світ"	Вивчення тварин, формування гуманного ставлення людини до природи,	Пізнання Перетворення	Пізнання світу Літературне читання Українська мова
"Організм людини"	Вивчення органів чуття, пам'яті, мислення, уваги, вивчення проблем людей з обмеженими можливостями	Пізнання Створення Перетворення Використання в новій якості	ОБЖ Пізнання світу
"Головоломки"	Розв'язання та складання задач на увагу, головоломок, шифрувань, задач шарад, кросвордів	Створення Перетворення	Математика Пізнання світу читання Українська мова
"Ознаки"	Вивчення ознак об'єктів (колір, форми, розміру, матеріалу, призначень, розташування у просторі та ін.), природних явищ; складання загадок, метафор, порівнянь.	Створення Перетворення Використання нової якості	Математика Пізнання світу ОБЖ Навчання грамоті Літературне читання Українська мова

Продовження табл.2.1

1	2	3	4
"Космос"	Вивчення проблем, пов'язаних із польотами людини в космос: працездатність у стані невагомості	Створення Перетворення Використання нової якості	Навчання грамоті праця Пізнання світу
"Країна незроблених справ"	Розгляд виділених учнями проблем із різних галузей знань	Перетворення Використання в новій якості	Пізнання світу ОБЖ
"Фантастичні сюжети"	Вирішення проблем героїв творів, складання фантастичних сюжетів	Пізнання Створення Перетворення	Навчання грамоти Літературне читання
"Так-нітки"	Вивчення та пояснення явищ, ситуацій; вивчення ознак об'єктів через постановку питань	Пізнання	Математика Літературне читання Українська мова Праця
"Безпека"	Розгляд питань безпеки людини у різних сферах життєдіяльності, поведінка людини в екстремальних умовах	Створення Перетворення Використання нової якості	Пізнання світу ОБЖ Художня праця
"Проблеми третього тисячоліття"	Вивчення екологічних проблем	Створення Перетворення Використання нової якості	Пізнання світу ОБЖ
"Що таке добре?"	Аналіз норм моральної поведінки (відповідальність за свої вчинки, доброта, чесність, працьовитість, емпатія)	Пізнання	Математика Пізнання світу Навчання грамоті Літературне читання Художня праця

Творчі завдання диференціюються за такими параметрами:

- **Складність проблемних ситуацій**, що в них містяться, і **складність розумових операцій**, необхідних для їх вирішення.

- **Форми представлення протиріч** (очевидні, приховані).

У зв'язку з цим виділяються **три рівні складності** змісту системи творчих завдань.

- **Завдання III (початкового) рівня складності** пропонуються учням першого та другого класів. Об'єктом на цьому рівні є певний об'єкт, явище чи ресурс людини. Творчі завдання цього рівня містять проблемне запитання чи проблемну ситуацію.

- **Завдання II рівня складності** є щаблем нижче і спрямовані на формування основ системного мислення, продуктивної уяви, переважно алгоритмічних методів творчості. Об'єктом у завданнях даного рівня виступає поняття "система", а також ресурси систем. Вони представлені у вигляді протиріччя в очевидній формі. Мета завдань цього типу – формування основ системного мислення учнів.

- **Завдання I (вищого, високого, просунутого) рівня складності.** Це відкриті завдання з різних галузей пізнання, що містять приховані протиріччя. Завдання такого типу пропонуються учням третього та четвертого років навчання. Вони спрямовані на формування основ діалектичного мислення, керованої уяви, осмисленого застосування алгоритмічних та евристичних методів творчості.

Обрані учнями методи творчості при виконанні завдань характеризують відповідні рівні розвитку творчого мислення та творчої уяви. Таким чином, перехід на новий рівень розвитку творчих здібностей молодших школярів відбувається в процесі накопичення кожним учнем досвіду творчої діяльності.

I рівень передбачає виконання завдань на основі перебору варіантів і накопиченого творчого досвіду в дошкільному віці та евристичних методів. Використовуються такі **методи творчості, як:**

- метод фокальних об'єктів;
- морфологічний аналіз;
- метод контрольних питань;
- дихотомія;
- синектика;
- окремі типові прийоми складання.

II рівень передбачає виконання творчих завдань з урахуванням евристичних методів та елементів ТРВЗ, як-от:

- метод маленьких чоловічків;
- методи подолання психологічної інерції;
- цільовий інструктаж;
- ресурсний підхід;
- закони розвитку систем.

III рівень передбачає виконання творчих завдань на основі розумових інструментів ТРВЗ, таких як:

- адаптований метод розв'язання винахідницьких завдань;
- прийоми вирішення протиріч у просторі та часі;
- типові прийоми вирішення протиріч.

Техніка впровадження вправ та завдань творчого типу в початковій школі

Розглянемо найефективніші методи розвитку творчих здібностей за допомогою елементів Теорії Розв'язання Винахідницьких Задач (ТРВЗ). Кожен із методів творчості має певні функції. Як показує практика, ці методи дають позитивні результати під час розгляду різних тем на уроках.

Таблиця 2.2

Функції методів творчості

Форма, колір, розмір, речовина	Предмет розглядається з погляду опису його за формою, кольором, розміром (порівняно з іншими предметами) і вказати, з чого він зроблений.
Метод Маленьких Людин (ММЧ)	Уявімо, що всі предмети, речовини, все живе і неживе навколо нас складається з маленьких чоловічків. Люди поводяться по-різному. Людини твердих тіл (каменю, дерева) міцно тримаються за руки.
Гра "Діалог з ЕОМ", або "Так-нітка".	У нашому місті є великий комп'ютерний центр. Так от, електронно-обчислювальні машини (ЕОМ) теж можуть задавати загадки і навіть можуть відповісти на ваші запитання. Але, на відміну від людини, машина вміє поки що говорити лише два слова: "так" і "ні"
П'ять почуттів: зір, слух, дотик, нюх, смак.	Наше чергове завдання – навчити дітей використовувати свої 5 почуттів як ресурси для вирішення різних завдань. При вирішенні такого завдання дітям дається опора – 5 способів щось виявити: побачити, почути, понюхати, помацати, спробувати на смак.
Порівняння предметів у грі "Місто схожостей та несхожостей".	Мета – розвинути у дітей асоціативне, образне мислення, навчити порівнювати предмети та явища.
Гра "Частина - ціле".	Мета – познайомити дітей із поняттям підсистеми (частини об'єкта), навчити виділяти частини всередині цілого.
Гра "Від приватного до спільного".	Мета - дати дітям уявлення про надсистеми (про оточення об'єкта, про те, частиною чого він є).
Суперечності у грі "Добре - погано".	Суперечність у ТРВЗ – пара протилежних вимог, пред'явлених до одного об'єкта (або частини його).

Типи творчих завдань та його функції під час уроків у початковій школі ми представили у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Функції творчих завдань

Типи творчих завдань	Адаптовані методи	Функція використання методу
Завдання, спрямовані на пізнання ознак об'єкта та навчання аналізу	Дихотомія. ТАК-НІ	Формування у школярів вміння виділяти різноманітні ознаки об'єктів, проводити угруповання
	Системний підхід	За допомогою алгоритму системного мислення вправляти дітей у пізнанні об'єкта як системи.
	Діалектичний підхід	Формувати в дітей віком здатність відчувати і вирішувати протиріччя.
Завдання, спрямовані на перетворення об'єкта та ситуації	Мозковий штурм	Формувати у дітей вміння давати велику кількість ідей у рамках заданої теми
	Морфологічний аналіз	Формувати в дітей віком вміння давати різні варіанти відповідей у межах двох показників
	Каталог	Вчити дитину пов'язувати в єдину сюжетну лінію навчання вибраних героїв та його дії.
	Метод фокальних об'єктів (МФО)	Вчити дітей підбирати нетипові властивості предмета, представляти їх і пояснювати призначення незвичайних властивостей.
	Синектика. ММЧ	Вчити дітей змінювати погляд на звичайні об'єкти з допомогою заданих педагогом умов.
	Прийоми типового фантазування (ПТФ)	Формувати в дітей віком вміння робити фантастичні перетворення об'єкта (підсистеми), місця, проживання (надсистеми)

Навчальна програма початкових класів ґрунтується на таких теоретико-літературних поняттях: **епос, лірика, фольклор, притча, оповідання.**

Творчий характер навчального процесу досягається за рахунок такої **послідовності дій вчителя та учнів** під час роботи з термінологією:

- Знайомство зі **стандартами художніх творів** цих родів, жанрів літератури та розрізнення особливостей кожного відповідно до визначення.
- **Відбір** учнями **асоціативного ряду** до терміна.
- **Складання висловлювання** з урахуванням слів асоціативного ряду.
- **Сценічне поняття літературного терміна** (індивідуальне чи групове).

Це дозволяє учням зафіксувати визначення основних літературних термінів не лише на рівні осмислення, а й **сформулювати своє поняття визначень і думок**; залучати вихованців до активності на всіх етапах уроку; активізувати мислення за рахунок **перемикання роботи лівої та правої півкуль**.

Наприклад: термін "жанр" учні порівнювали з посудинами, різними за формою, об'ємом та кольором.

Наприклад, "фольклор" - велика дерев'яна бочка, "притча" - розписаний глиняний глечик, "оповідання" - кришталева урна.

З метою закріплення знань на тему "Фольклор" раджу наступне завдання:

Назвіть усі асоціації, що виникають при вимові слова "фольклор". Можливі відповіді: народ, колектив, традиція, усна творчість, мудрість, ритуали, досвід, народні костюми, музика, пісні.

Складіть вирази, застосовуючи цей асоціативний ряд.

При узагальненні знань про жанрові особливості оповідання раджу учням за допомогою міміки та пластики зобразити, як виглядає:

- жартівлива розповідь;
- оповідання про тварин.

Осмислення дійсності у творах художньої літератури відрізняється тим, що це **мислення образами, а не поняттями**. Оскільки слово - це доступний

матеріал спілкування, потрібні особливі зусилля з боку вчителя для формування **відчуття подиву перед красою слова**, перед його різноманіттям та можливістю створювати неповторні художні образи.

Працюючи з ліричним текстом, діяльність організовується в такій послідовності:

- **Створення власної партитури читання**, що відображає особисте "бачення" образу в даному ліричному творі (конкурс читців).
- **Виділення основних слів художнього образу** з урахуванням ліричних творів (вікторина як форма контролю знань, може складатися вчителем та учнями).
- **Доповнення художнього образу** ліричних творів з урахуванням деформованого тексту.
- **Створення особистих творів** (вірші, проза) [24].

На сьогоднішній день використання методів РТУ в педагогіці включає три основні напрямки розробок:

- **Доповнення та модифікація звичайних дисциплін.**
- **Створення нових технологій навчання** на основі ігор-РТУ.
- **Розробки у сфері теорії творчого мислення.**

Такий підхід дає можливість досягати **глибокого осмислення думок, дій, явищ**, що досліджуються. При цьому необхідно відстежувати ефективність такого навчання, орієнтуючись на стандарти освіти з дисциплін, що вивчаються. Як правило, використання методів ігор-РТУ значно збільшує ефективність навчання, але є ризик випустити якісь інформаційні блоки, певний фактичний матеріал.

Ще один важливий аспект застосування методів РТУ для зміни та доповнення традиційних дисциплін - це **використання технології ведення дослідницької роботи**, розробленої в даному методі. Технологія ведення картотек, підходи до постановки проблем, системний аналіз досліджуваних

об'єктів, процесів, явищ, виявлення закономірностей у розвитку систем, функціональний підхід у вирішенні завдань - ці підходи дослідницької роботи та їх інструментальна технологія роблять дослідницьку роботу доступною дітям досить раннього віку.

Крім того, такий підхід дає можливість успішно опановувати методи дослідницької роботи, проводити таку роботу як при вивченні окремих дисциплін, так і на міждисциплінарному рівні.

"Школа навчає тому, що було вчора, а її випускники існуватимуть і діятимуть завтра" - ця пропозиція змушує задуматися про зміни, необхідні в шкільній системі.

Основна ідея полягає в тому, що **навколишній світ системний**, а всі системи: технічні, біологічні, соціальні - виникають, розвиваються і підкоряються певним законам.

Застосування ігор-РТУ вчить розбиратися, бачити проблему, вирішувати протиріччя, шукати красиві, неординарні способи їх вирішення.

Введення окремих частин ігор-РТУ на урок впливає на створення культури потужного мислення та стратегію активізації творчої особистості.

Застосування системного підходу дає можливість зрозуміти, що будь-яка система динамічна, перебуває в розвитку, завжди складається з елементів (тобто у неї є своя підсистема і одночасно вона є частиною якої-небудь надсистеми). Це сприяє баченню досліджуваного предмета чи завдання у взаємодії з іншими елементами, дозволяє простежити всі системні зв'язки, знайти в об'єкта ресурси, не очевидні з першого погляду.

Методи ігор-РТУ не просто роблять заняття різноманітнішими, а й ініціюють інтерес до досліджуваного предмета. На основі ігор-РТУ можна формувати **єдину наукову, системну, діалектично розвинену картину світу**. В іграх-РТУ виявлені закони розвитку систем, ці закони більшою мірою є універсальними законами розвитку. Часто використання методів

ігор-РТУ робить необхідним перегляд змісту, модифікацію послідовності дослідження окремих тем або розділів з метою виявлення загальних правил, принципів, закономірностей, за якими розвиваються системи, що вивчаються.

2.2. Способи активізації пізнавальної діяльності молодших школярів за допомогою ігрових технологій навчання. Педагогічний експеримент

З метою вивчення впливу ігрових технологій на активізацію пізнавальної діяльності школярів нами було організовано **експеримент** на базі Харківської початкової школи Мендигаринського району.

Експеримент був проведений у вересні-березні 2024 – 2025 навчального року. У ньому брали участь школярі 1-х класів: **1-Б (експериментальний клас)** та **1-А (контрольний клас)**.

Робота проводилася у **три етапи**:

- **Етап 1 – констатуючий** (вересень 2024 р.) – дослідження документації, відбір методів, організація первинного дослідження.
- **Етап 2 – формуючий** (жовтень 2024 – березень 2025 р.) – здійснення програми ігор-РТУ, ігрових технологій як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.
- **Етап 3 – контрольний** (березень 2025 р.) – повторна діагностика, обробка та аналіз отриманих результатів.

Мета експерименту - представити можливості ігор-РТУ, ігрових технологій у процесі активізації пізнавальної діяльності та творчих здібностей молодших школярів.

Завдання:

- Провести попередню діагностику творчих здібностей у 1 "А" та 1 "Б" класах.
- Виявити, чи сприяє система творчих завдань розвитку творчого мислення школярів.
- Створити "банк" творчих прийомів, тренінгів, ігор, систематизованих за етапами творчого уроку.
- Запровадити курс РТУ на базі ТРВЗ у 1 «Б» класі.
- Провести підсумкову діагностику творчих здібностей учнів перших класів у квітні 2025 року.

Схема проведення експерименту полягала в наступному:

- **На констатуючому етапі експерименту:** проведення попередньої діагностики за тестами Торренса в контрольному 1 "А" та експериментальному 1 "Б" класах.
- **На формуючому етапі:** запровадження системи роботи з розвитку творчого мислення в експериментальному класі (введення спеціального курсу РТУ, творчих розминок під час уроків, використання елементів і методів ТРВЗ на уроках обов'язкового циклу).
- **На контрольному етапі:** проведення підсумкової діагностики в тих же класах, обробка результатів, їх інтерпретація, формулювання висновків.

Психолого-педагогічний експеримент розпочався 15 вересня 2024 року. У цей час на базі нашої школи сформувалися два перші класи: 1 "А" та 1 "Б".

Кількість піддослідних у 1 "А" класі - **20 осіб**, з них 12 хлопчиків і 8 дівчаток, а в 1 "Б" класі - **20 осіб**, з них 6 хлопчиків і 14 дівчаток. Ці класи обрали за такими факторами: у цих класах однакова кількість піддослідних, і вони виявилися дуже близькими за успішністю. З цих двох класів був обраний експериментальний 1 «Б» (де працює автор роботи) і контрольний 1 "А" клас.

У нашому експерименті вивчення творчого мислення відбувалося так. Процес був поділений на 3 етапи.

На першому етапі, тривалістю 2 дні, була проведена первинна діагностика. На другому етапі, тривалістю в 3 навчальні чверті, відбувалося навчання та формування за зазначеною вчителем моделлю з використанням завдань творчого характеру в експериментальному 1 «Б» класі. На третьому етапі була проведена завершальна діагностика за тими ж тестами Торренса.

Констатуючий етап експерименту

На першому етапі психолого-педагогічного експерименту в двох класах був проведений **попередній діагностичний мінімум на виявлення творчого мислення** у учнів за тестами Торренса (Додаток А), а саме були виявлені властивості **швидкості, гнучкості, оригінальності та розробленості** на початковому етапі для того, щоб перевірити сформульовану нами гіпотезу.

Коротка характеристика тестів Є. П. Торренса "Незакінчений малюнок" [89].

Тести Торренса призначені для застосування з наступною метою:

- вивчення розвитку обдарованості учнів;
- індивідуалізація навчання відповідно до потреб обдарованих дітей та її організація в особливих формах: експериментуванні, самостійних дослідженнях, дискусіях;
- розробка корекційних та психотерапевтичних програм для обдарованих дітей, які мають труднощі з навчанням;
- критика ефективності програм і методик навчання, навчальних матеріалів і посібників: тести дозволяють стежити за змінами самих здібностей, а не лише за остаточними результатами навчання;
- пошук і виявлення дітей із прихованим творчим потенціалом, не виявленим іншими методами.

Тести згруповані на **вербальну (словесну), образотворчу (фігурну, малюнкову), звукову та рухову** батареї, відображаючи різні прояви креативності у показниках **швидкості (біглості), гнучкості, оригінальності та розробленості ідей** і передбачають використання в практиці обстежень таких батарей.

Вибіркове використання лише одного або декількох тестів з цих батарей істотно знижує ефективність і важливість діагностики. Для будь-якої форми розроблені досконалі інструкції з проведення тестування та кількісної обробки даних.

Особливу увагу при створенні тестів було приділено тому, щоб зробити їх цікавими і привабливими для дітей різного віку. Тому для забезпечення достовірних результатів дуже важливе значення має **атмосфера під час тестування**, яка в жодному разі не повинна бути напруженою та нервовою. Необхідно забезпечити повний контакт експериментатора з дітьми, клімат довіри та безпеки, схвалення уяви та творчої свободи. При цьому не можна давати прямих вказівок: що правильно, а що неправильно, але надзвичайно важливо домогтися досконалого розуміння інструкцій.

Показники креативності.

Показник швидкості (біглості, продуктивності) відображає здатність до породження великої кількості ідей, виявлених у словесних формулюваннях чи у вигляді малюнків, і вимірюється кількістю результатів, що відповідають вимогам завдання.

Продуктивність може відрізнятися в різних батареях і різних завданнях однієї батареї.

Цей показник корисний¹ насамперед тим, що він дозволяє інтерпретувати інші показники. Імпульсивні, очевидні і навіть безглузді відповіді дозволяють отримати високий бал за цією шкалою.

Однак такі відповіді призводять до невисоких показників гнучкості, оригінальності та розробленості. Низькі значення швидкості можуть бути пов'язані з детальною розробленістю відповідей у малюнкових завданнях, але можуть також спостерігатися у загальмованих, інертних або мало мотивованих випробовуваних.

Показник гнучкості оцінює здатність висувати різні ідеї, переходити від одного аспекту проблеми до іншого, використовувати різні стратегії вирішення проблем. Іноді доцільно співвіднести цей показник з показником швидкості, оскільки один і той же показник різноманітності може спостерігатися при неоднаковій загальній кількості висунутих ідей.

Низькі показники гнучкості можуть вказувати на ригідність (в'язкість) мислення, низьку поінформованість, обмеженість інтелектуального розвитку або низьку мотивацію. Високі значення мають на увазі протилежні якості, але дуже висока гнучкість може свідчити про метання випробовуваного від одного аспекту до іншого і нездатність дотримуватися єдиної лінії в мисленні.

Інтерпретація цього показника схожа на вербальних і невербальних тестах, але його зміст може не відповідати. Гнучкість у поглядах та діях з об'єктами не пов'язана з легкістю заміни якостей у словесній сфері.

Оригінальність характеризує здатність до висунення ідей, які відрізняються від тривіальних, очевидних чи міцно встановлених. Ті, хто отримує високі бали за оригінальністю, зазвичай, характеризуються високою інтелектуальною активністю та неконформністю. Вони здатні робити великі розумові "стрибки" чи "зрізати кути" під час пошуку рішення, але це не означає імпульсивності; своєрідність рішень передбачає здатність уникати очевидних і банальних відповідей.

При аналізі буває цікаво співвіднести показник оригінальності з показниками швидкості та розробленості. При цьому можуть бути виявлені найрізноманітніші варіанти поєднань.

Слід враховувати, що дуже висока своєрідність відповідей може спостерігатися при деяких психічних чи невротичних розладах. Тому ще раз слід підкреслити необхідність різнобічного обстеження.

Показник розробленості, деталізації ідей використовується лише для оцінки фігурних тестів, але багато вчених вважають його досить корисним. Високі значення цього показника характерні для учнів з високою успішністю, для тих, хто здатний до винахідницької та конструктивної діяльності.

Оскільки виконання завдань обмежено в часі, буває добре співвіднести цей показник з показником швидкості. Людина, яка докладно розробляє кожну ідею, очевидно, жертвує їх кількістю. Розробленість відповідей відображає, мабуть, інший тип продуктивності творчого мислення і може бути як плюсом, так і обмеженням, залежно від того, як вона виявляється.

Відмінність між двома аспектами творчості може бути представлена, з одного боку, як творчість у сфері створення нових ідей, і, з іншого боку, - як творчість у їх реалізації - створенні нових продуктів і видів діяльності.

Так, першовідкривач (Томас Едісон, Нікола Тесла) пропонує унікальний метод вирішення технічної чи іншої проблеми, а бізнесмен (Генрі Форд, Лі Якокка) дійсно втілює його і знаходить йому ринкове застосування. Члени екіпажу гоночної машини також розподіляють між собою завдання: штурман позначає спосіб проходження траси, тобто вирішує проблему теоретично, а пілот долає перешкоди практично.

Індивідуальні особливості учнів можуть бути оцінені при порівнянні вербальних і фігурних тестів. Діти з низькими балами за вербальною шкалою і високими - за фігурною часто відчують проблеми у виконанні тестів на

інтелект та у шкільному навчанні, хоча деякі вчителі підсвідомо відносять їх до обдарованих.

Серед найбільш інтелектуальних та успішних у школі дітей нерідко трапляються протилежні випадки: високі характеристики творчості у вербальній сфері та низькі - у наочно-образній.

Тестування було груповим. Проводила тестування у двох класах шкільний психолог.

Кожній дитині пропонувалося 10 карток, на яких зображені різні контурні фігури (звичайні геометричні форми - коло, трикутник, квадрат; або складні - силует стовбура з однією гілкою, хмари, краплі тощо).

Психолог каже: "Діти. Перед вами 10 листочків. На кожному намальована якась фігура. Ви зможете, як чарівники, перетворити цю фігурку на будь-яку картину. Для цього домалуйте до фігури все, що захочете, але так, щоб вийшла чудова картина". Час виконання завдання не фіксувався.

Для оцінювання результатів завдання застосовувалися **аспекти**:

- **Біглисть.** Цей показник визначається підрахунком кількості завершених фігур. Максимальний бал дорівнює 10.
- **Гнучкість.** Цей показник визначається кількістю різних категорій відповідей. Для визначення категорії можуть використовуватися як самі картинки, так і їхні назви (що іноді не збігається).
- **Оригінальність.** Оцінка велася відповідно до "Частотної таблиці малюнків" (Додаток Б).
- **Розробленість.** При оцінці ретельності розробки відповідей бали надаються за кожну дрібницю (ідею), що доповнює початкову стимульну фігуру, як у межах її контуру, так і за її межами. При цьому, проте, головний, простий малюнок повинен бути значущим, інакше його деталізація не оцінюється.

Загальна оцінка креативності визначалася за показниками:

- **Низький рівень:** 0-15 балів.
- **Середній рівень:** 16-29 балів.
- **Високий рівень:** 30-40 балів.

Таблиця 2.4

Порівняльні результати дослідження рівня розвитку творчих здібностей на констатуючому етапі експерименту у контрольному та експериментальному класах

Клас	Високий рівень		Середній рівень		Низький рівень	
	ос.	%	ос.	%	ос.	%
1-Б (експер.)	2 ос.	10%	5 ос.	25%	13	65%
1-А (контр.)	3 ос.	14%	4. ос.	19%	14	66%

З проведеного тестування було випливає, що результати діагностики в двох класах практично однакові. У 1 "А" класі 3 дитини з найвищими креативними можливостями і 4 дитини з середнім рівнем творчих можливостей. Тобто 14 % дітей у 1 " А " класі мають високий рівень розвитку творчих можливостей. А в 1 «Б» класі 2 дитини з високим рівнем творчих здібностей і 4 дитини з середнім рівнем творчих здібностей. Тільки 10% дітей на 1 " У " класі мають високий рівень творчих можливостей.

Формуючий крок досвіду

Очікувані результати:

- неординарне вирішення проблем і завдань, знання легко справлятися виникаючі проблеми;
- формування навичок сильного мислення та творчої уяви за допомогою спеціальних вправ і методів з використанням у навчальній діяльності елементів і зарубіжних методів знаходження нових ідей: мозкового штурму, морфологічного аналізу, і т. д.;
- формування пошукової активності учнів і вміння вирішувати унікальні завдання: винахідницькі, дослідні.

- формування гнучкості, критичності мислення;
- створення позитивної зарозумілості, переконаності у власних силах.

Вивчення даної програми вимагає спеціально відведених для неї годин (1 година на тиждень). Залежно від наявності відведеного часу на вивчення даного курсу, в програму можуть бути внесені зміни, як за змістом, так і за формою.

Структурною основою навчання є урок, якому підходить свій навчальний зміст.

До змісту занять необхідно підключати матеріал, спрямований на створення у дітей початкових уявлень про природу, суспільство, людину, а також своєї цивілізації, національних особливостей, Батьківщині, з регіональних умов.

Ми встановлювали завдання створення автономного матеріалу, пристосованого до регіональних умов нашої республіки з урахуванням вікових і психологічних особливостей дітей. Програма представлена у таблиці 2.5.

Таблиця 2.5

Програма ігор РТВ-1 клас (32 години)

№	Сюжет	Тема	№
1	2	3	4
1	Введення у шкільне життя.	1.1 Ми – це хто? Навіщо та чого вчитися? 1.2Хто де і як навчається? 1.3 Самооцінка. Гра "Згоден.- Не згоден."	1-4
2	Знайомство з Уявою. Царство чарівника Делі-Давай.	Розподіл об'єкта на частини. Зв'язок між частинами. Об'єднання окремих об'єктів у нове ціле.	5-6
3	Володіння мага Відставай-Забігай.	Події попередні наступні. Далеке та близьке минуле та майбутнє.	7-8
4	"Вітер суперечок".	Оцінка об'єктів та ситуацій. Введення гри "Добре - погано".	9-12

Продовження табл.2.5

1	2	3	4
5	Знайомство з Маленькими Людина.	Моделювання об'єктів та явищ за ММЧ.	13-14
6	Океан 5 почуттів.	Знайомство з 5 почуттями людини.	15
7	Відкритий острів Місто Кольорове, Селище Форм, Ст. Розмірна та чарівник Великан – Крихітка.	Ознаки, що сприймаються візуально: КОЛІР; ФОРМА; РОЗМІР.	16-18
8	Острів Слух Місто Звуків: шосе Гучності; Висотна алея; річка Тривалості.	Ознаки, що сприймаються на слух: ХАРАКТЕР звучання, гучність, висота звуку, залежність від розмірів джерела, тривалість.	21-22
9	Затока Смаків.	СМАЧНІ ВЛАСТИВОСТІ.	23
10	Узбережжя Запахів Пахуче місто. Парк Загадок. Ігровий комп'ютер	ЗАПАХИ	24
11	Острів Дотику та Відчуття Щупальний район: село Терези, пустеля Рельєф Температурні гори	Ознаки, що сприймаються на дотик. МАСА, РЕЛЬЄФ, форма ПОВЕРХНІ; ТЕМПЕРАТУРА.	25-26
12	Відпочинок на узліссі Порівнянь	Ознаки предметів. Схожості та Несхожості.	27-28
13	Парк Загадок. Ігровий комп'ютер.	Загадки за ознаками: колір – форма – розмір – склад; гра "Так - нетка".	29-30
14	Озеро Фантазій	Прийоми фантазування	31-32
15	Країна Милосказання	Фабрика твору казок. Театралізація.	33
1	Прощання з Уявою.	Загадки та завдання на канали сприйняття. Творчі роботи.	34

Нами були розроблені **конспекти уроків із впровадженням ігор-РТУ**. Створено **робочі листи-розминки**, що розвивають творчі здібності, які застосовувалися щодня, а також був розроблений і впроваджений курс РТУ.

У контрольному класі уроки з вищезгаданих предметів проводилися у традиційній формі.

Учні 1 «Б» класу із задоволенням працювали в робочих зошитах. З кожним днем творчий потенціал у дітей підвищувався. На виконання творчих завдань наприкінці 3 чверті діти приділяли все менше і менше часу.

З перших днів занять уроки **української мови** проводилися за допомогою робочих аркушів. У робочі аркуші були включені завдання з програмного матеріалу, а також завдання з іграми-РТУ. Дітям подобалося виконувати **домашні завдання** в робочих аркушах.

Значно збільшували мотивацію під час уроків **обов'язкового циклу** робочі аркуші з творчими розминками. На урок поспішали як "сильні" учні, так і ті, кому навчання давалося важко.

Особливо улюбленими стали уроки **літературного читання та пізнання світу**, оскільки саме на цих предметах практично постійно застосовувалися методи ігор-РТУ. Особливо сподобалися дітям такі методичні прийоми, як: **системний оператор, п'ять питань до героя, аналіз літературного персонажа** тощо. А ще ігри з чарівниками під час уроків математики, **"мозковий штурм"** під час уроків української мови. На уроках пізнання світу діти складали загадки "Так-нітки" про тваринний і рослинний світ.

Учні із задоволенням відвідували заняття курсу РТУ. Вони **будь-якої миті** змагалися, хто з них отримає більше **"орденів цікавості"**. Дуже цікавим було **ілюмінування карти Країни УВАГИ**. Подорожуючи країною УВАГИ, вони знайомилися з "Маленькими Людьми", **відшукували** їх у різних **речах**. З величезним ентузіазмом плавали по "Океану 5 емоцій". Там вони познайомилися з "Відкритим півостровом", півостровом Звуків, затокою Смаків тощо. А ще дізналися 5 найголовніших емоцій та органів почуттів людини. Навчилися зображати казкового блазня, різних гномів, товаришів

Білосніжки. Діти із задоволенням вигадували загадки у Країні Загадок. Вчилися **дискутувати**: що добре? і що погано? У кожного з хлопців є індивідуальні скарбнички, куди вони складали всі творчі завдання.

Наприкінці 3 чверті за підсумками занять провели тестування.

Тестування проводилося в двох класах: **контрольному 1 "А" та експериментальному 1 «Б» класі**. У тестуванні брали участь усі діти з двох класів. Тому можна було з упевненістю представити результати нашого тестування. Діагностика проводилася за трьома методами **Е. Торренса**, які були на першому етапі експерименту.

Дітям була дана та сама інструкція, час виконання завдань також був схожим. Тестування проводила старший психолог школи. Тому результати тестування **реальні**, зроблені **незалежним фахівцем**. За підсумками занять на контрольному етапі було проведено підсумкову педагогічну діагностику. Результати діагностики представлені в таблицях 2.6 і 2.7, а також у стовпчикових діаграмах 4, 5, 6, 7.

Таблиця 2.6

Порівняльні результати дослідження рівня розвитку творчих здібностей на контрольному етапі експерименту у контрольному та експериментальному класах

Клас	Високий рівень		Середній рівень		Низький рівень	
	ос.	%	ос.	%	ос.	%
1-Б (експер.)	12 ос.	60%	7 ос.	35%	ос.	5%
1-А (контр.)	7 ос.	33%	10. ос.	48%	4 ос.	19%

Таблиця 2.7

Динаміка результатів дослідження рівня розвитку творчих здібностей на констатуючому та контрольному етапах експерименту

Клас	Високий рівень		Середній рівень		Низький рівень	
	конст. етап	контр. етап	конст. етап	контр. етап	конст. етап	контр. етап
1-Б (експер.)	10%	60%	25%	35%	65%	5%
1-А (контр.)	14%	33%	19%	48%	66%	19%

З контрольної діагностики випливає, що **12 дітей, або 60% (від усього класу) в 1 «Б» класі мають високий рівень творчих здібностей**. У порівнянні з початком експерименту це на 50% більше. Така статистика свідчить про зростання розвитку креативних якостей особистості школярів та ефективність використаної ігрової РТУ-методики.

У 1 "А" класі, де не застосовувався курс ігор РТУ, кількість учнів з високим рівнем творчих здібностей зросла на 19% - з трьох до семи школярів.

Аналіз результатів вивчення рівня сформованості творчих здібностей показує, що **ефективність формування креативності в експериментальному класі значно вища, ніж у контрольному**; при цьому якщо в експериментальному 1-Б класі кількість учнів з високим рівнем творчих здібностей зросла на 50%, то в контрольному лише на 19%, тобто на 31% менше в порівнянні з експериментальним класом.

Крім того, діти в 1 «Б» класі **розкутіші, більш впевнені в собі**, ніж діти в 1 "А" класі. На підсумковому тестуванні вони не турбувалися, поводитися вільно. Коли їм запропонували виконати це тестування, вони із задоволенням та ентузіазмом почали його виконання. Діти 1 "А" класу довше замислювалися над завданням. У них воно викликало труднощі.

Атмосфера прийняття сприяє підвищенню творчої активності у дітей та збільшує їхню **самооцінку** й ентузіазм. Найголовніше, що діти хочуть іти до школи, люблять її, із задоволенням включаються в **суспільну активність**; прагнуть до взаємодії, контактів з однокласниками та у позаурочний час, до корпоративних, групових форм роботи. У класі склалися майже **теплі, доброзичливі стосунки**. У чому секрет інтересу, коли нашим дітям стає цікаво? У випадках, коли є можливість реалізувати себе, висловити свою творчість, коли дитина відчуває радість перемоги, відкриття; якщо цікавий для неї об'єкт актуальний, близький їй або пов'язаний з ілюзією.

Таким чином, результати експерименту дозволяють зробити висновок, що в умовах експерименту значно збільшилися показники рівнів сформованості пізнавальної активності та творчих здібностей молодших школярів. Отримані результати доводять позитивний вплив та високу ефективність **спеціальної системи застосування дидактичних ігор РТУ – розвитку творчої уяви школярів**.

Висновки до розділу 2

У зв'язку зі зміною освітньої парадигми значно зростають вимоги до початкової освіти. Її мета - забезпечити цілісний розвиток особистості, виявити творчі здібності дитини, створити умови для її самореалізації та самовизначення. Традиційні методи навчання вже не відповідають цим викликам, тому виникає потреба в інноваційних, творчо орієнтованих підходах, здатних стимулювати пізнавальну активність і розвивати креативне мислення.

Курс ігор РТУ (Розвиток Творчої Уяви) спрямований на формування нестандартного мислення, здатності до винахідництва, творчості, фантазування. У його основі — алгоритмічні інструменти ТРВЗ (Теорії Розв'язання Винахідницьких Задач) та неалгоритмічні генеративні методи, що дозволяють створювати нові ідеї, продукти, бачення. Побудова курсу ґрунтується на принципах системності, комплексності, діяльнісного підходу, урахування вікових особливостей, зворотного зв'язку, обов'язкового творчого продукту як результату кожного заняття.

Організація занять передбачає різноманітні форми роботи - індивідуальні, парні, групові, колективні - і базується на педагогіці співробітництва, вільної творчої активності. Структура кожного уроку включає розминку, розвиток образності, основне творче завдання та рефлексію. Творчі розминки - це інтелектуальний старт, що активізує мислення, уяву, пам'ять і готує дітей до виконання креативних завдань. Серед них — ігри на асоціації, перетворення об'єктів, відкриття нових властивостей тощо.

Типи творчих завдань поділяються на пізнавальні (аналіз об'єктів і зв'язків), створювальні (генерація нового продукту), перетворювальні (модифікація об'єктів), а також завдання на нове використання об'єктів. Вони структуровані в тематичні серії: природа, космос, ознаки, фантастичні сюжети тощо. Курс передбачає поступове ускладнення: від елементарного генераторного рівня (алгоритмічне мислення, фокальні об'єкти) - до системного (елементи ТРВЗ) та, зрештою, до рівня вирішення суперечностей та моделювання винахідницьких рішень.

Для розвитку творчості застосовуються різноманітні методики: діалог з ЕОМ, морфологічний аналіз, синектика, мозковий штурм, що формують асоціативне, аналітичне мислення, вміння долати стереотипи. Важливою складовою є інтеграція курсу в інші навчальні дисципліни - мову, читання, математику, природознавство - що сприяє міжпредметній цілісності знань і підсилює творчу активність.

Оцінювання здійснюється в безоцінному середовищі з опорою на внутрішню мотивацію, самовираження та інтерес до творчого процесу. Організація дисципліни базується не на авторитаризмі, а на легких правилах гри, зміні видів діяльності, підтримці навіть найменших досягнень. У результаті діти залучаються до творчості через позитивне підкріплення, ігрові ситуації та групову взаємодію.

Курс РТУ формує культуру системного мислення, вчить бачити об'єкти як частину ширшої системи, знаходити ресурси й суперечності, осмислювати світ міждисциплінарно. Таким чином, учні не лише розвивають творче бачення, а й здобувають навички вирішення складних проблем, що є ключовими в умовах сучасної освіти.

Отже, курс ігор РТУ є цілісною інноваційною методикою розвитку творчої уяви, яка сприяє становленню активної, мислячої, самостійної особистості молодшого школяра. Він відповідає потребам сучасної освіти, формує нестандартне та системне мислення, стимулює пізнавальну активність і закладає підґрунтя для подальшого інтелектуального й особистісного зростання дитини.

ВИСНОВОК

Однією з **життєво важливих проблем** українського суспільства є створення конкурентоспроможної особистості, готової не тільки існувати в мінливих соціальних та економічних умовах, а й активно впливати на існуючу реальність, змінюючи її на краще. У зв'язку з цим на перший план виходять певні **вимоги до такої особистості** - креативність, активність, соціальна відповідальність, володіння розвиненим інтелектом, високий рівень професійної грамотності, стійка мотивація пізнавальної діяльності.

У даній роботі розглянуто проблему ефективності застосування гри як засобу активізації пізнавальної діяльності школярів, розвитку творчої активності учнів у процесі навчання та виховання школярів.

Проведений у роботі аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури дозволив виявити різні підходи загальновизнаних **майстрів педагогічної творчості** до зазначеної проблеми, і створити власну систему застосування ігрових методів як засобу активізації пізнавальної діяльності учнів.

Результати та висновки дослідження всебічно вказують на те, що використання ігор під час уроків є не тільки обґрунтованим, а й необхідним з метою стимулювання пізнавального інтересу школярів та зростання кількісних і якісних показників підготовленості учнів, їх успішності. Гра має особливе значення у розвитку творчих здібностей та активності учнів.

Для молодшого шкільного віку характерні **насиченість і безпосередність сприйняття**, легкість входження в образи. Діти легко залучаються до будь-якої активності, особливо до ігрової, самостійно організовуються в групову гру, продовжують ігри з предметами, іграшками, з'являються **неімітаційні ігри**.

В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуації відбувається через **введення ігрової ситуації**: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні, основу діяльності становить ігрове моделювання, частина діяльності студентів відбувається в умовно-ігровому плані.

Діти діють за ігровими правилами (так, у випадку рольових ігор - за логікою ролі, що розігрується, в імітаційно-моделюючих іграх нарівні з рольовою поведінкою діють "правила" імітованої дійсності). Ігрова обстановка змінює і позицію вчителя, який балансує між роллю організатора, помічника та учасника спільної дії.

Результати гри виступають у подвійному плані - як **ігровий** і як **навчально-пізнавальний результат**. Дидактична функція гри реалізується через обговорення ігрової дії, аналіз співвідношення ігрової ситуації як моделюючої, її співвідношення з дійсністю. Найважливіша роль даної моделі належить **заклучній ретроспективній дискусії**, в якій учні разом досліджують хід і результати гри, відповідність ігрової (імітаційної) моделі та дійсності, а також хід навчально-ігрової взаємодії.

У **арсеналі педагогіки початкової школи** містяться ігри, що сприяють збагаченню та закріпленню у дітей побутового словника, розвитку мовлення; ігри, створені для формування числових уявлень, навчання лічби, та ігри, що розвивають пам'ять, інтерес, уважність, що посилюють волю.

Результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від **систематичності їх застосування**, по-друге, від **цілеспрямованості програми ігор** у поєднанні зі звичайними дидактичними вправами.

Таким чином, ігрова технологія ґрунтується як цілісна освіта, що охоплює певний **фрагмент навчального процесу** і об'єднана загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї включаються послідовно ігри та вправи, що формують вміння відокремлювати основні, відповідні ознаки

предмета, асоціювати, порівнювати їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, у яких у молодших школярів розгортається вміння відрізняти реальні явища від фантастичних; групи ігор, що виховують вміння володіти собою, швидкість реакції на слово, фонематичний слух, винахідливість та ін. При цьому ігровий зміст розгортається синхронно з основним змістом навчання, сприяє активізації навчального процесу, засвоєнню ролі навчальних елементів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондар В. І. Дидактика: Підручник. – К.: Либідь, 2005. – 264 с.
2. Власова О. І. Педагогічна психологія: Навчальний посібник. – К.: Либідь, 2005. – 400 с.
3. Вознюк Н. М. Етико-педагогічні основи формування особистості: Навчальний посібник. – К.: Центр навч. літератури, 2005. – 196 с.
4. Волкова Н. П. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Академія, 2003. – 576 с.
5. Волобуєва Т. В. Розвиток творчої компетентності школярів. - Х. : Основа, 2005. - 112 с.
6. Гончаренко С. Український педагогічний словник. - К. : Либідь, 1997. - 376 с.
7. Грушко О. В. Розвиток творчих здібностей молодших школярів у процесі мовленнєвої діяльності: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / ін-т педагогіки АПН України. - К., 2005. - 20 с.
8. Державний стандарт початкової загальної освіти. - Початкова освіта. №18 (594) травень 2011
9. Друзь З. В. Нестандартні завдання як засіб стимулювання пізнавальних інтересів молодших школярів: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Криворізький державний педагогічний ун-т. - Кривий Ріг, 1997. - 178 л.
10. Єрмаков і. Освіта і життєва компетентність для ХХІ століття // Завуч. - 2005. - № 19. - С. 13-16.
11. Забродський М. М. Педагогічна психологія: Курс лекцій. – К.: МАУП, 2000. – 189 с.
12. Захарова Н. М. Міжпредметні зв'язки як засіб формування загальнопізнавальних умінь молодших школярів: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / Глухівський державний педагогічний ін-т. - К., 2000. - 190 л.

13. Зязюн і. А. Педагогіка добра: ідеали і реалії: Наук.-метод. посіб. - К. : МАУП, 2000. - 309 с.
14. Інтернет-конференція Сучасні освітні тенденції: технології та інструменти розвитку креативного мислення [Електронний ресурс]. – 1201. – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/conference/creative>.
15. Карпенчук С. Г. Теорія і методика виховання: Навчальний посібник. – К.: Вища школа, 2005. – 180 с.
16. Клепиков О. І., Кучерявий І. Т. Основи творчості особи: Навч. посіб. - К. : Вища школа, 1996. - 295 с.
17. Комаровська О. А. Інтеграція мистецтв у вихованні талантів // Обдарована дитина. - 2005. - № 8. - С. 38-48.
18. Коновальчук М. Розвиток творчості молодших школярів :Система літературних завдань. - К. : Шкільний світ, 2010. - 120 с. - (Бібліотека «Шкільного світу»)
19. Концепція загальної середньої освіти (12-річна школа) // Педагогічна газета. - 2002. - № 1 (91) - С. 2-8.
20. Кочерга О. В. Початок життя - становлення творчості : Посіб.для батьків дошкільнят та соціальних педагогів / Під заг. ред. С. Чередниченко. - К. : Кобза, 2003. - 256 с.
21. Кремень В. Г. Освіта і наука в Україні - інноваційні аспекти. Стратегія. Реалізація. Результати. / Василь Кремень. - К. : Грамота, - 2005. - 447 с.
22. Кузьміна Н. Проблема підвищення рівня мотивації на уроках читання / Н. Кузьміна, Т. Коршун // Початкова школа. - 2007. - № 3. - С.26 - 27.
23. Кузьмінський А. І., Омеляненко В. А. Педагогіка: Підручник. – К.: Знання-прес, 2003. – 418 с.

24. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій): Навчальний посібник. – К.: Центр навч. літератури, 2005. – 128 с.
25. Лозниця В. С. Психологія і педагогіка: основні положення. Навчальний посібник. – К.: “ЕксОб”, 1999. – 303 с.
26. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Гранмна, 1999. – 350 с.
27. Моляко В. О. Творчий потенціал людини як психологічна проблема // Обдарована дитина. - 2005. - № 4. - С. 2-9.
28. Мудрак М. А. Вплив нетрадиційних завдань на формування літературнотворчих здібностей старшокласників // Обдарована дитина. - 1998. - № 7. - С. 9-11.
29. Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів із навчанням українською мовою. 1 -4 класи. - К.: Видавничий дім «Освіта», 2025. - 392 с.
30. Овдійчук Л. М. Формування естетичних почуттів старшокласників на основі взаємодії мистецтв у процесі вивчення літератури: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / ін-т педагогіки АПН України. - К., 2005. - 20 с.
31. Осадченко І. І. Стимулювання творчої активності молодших школярів засобами поетичного слова: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / Волинський державний університет імені Лесі Українки. - Луцьк, 2005. - 19 с.
32. Освітні технології: Навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; за ред. О. М. Пехоти. - К. : 2004. - 256 с.
33. Педагогіка в запитаннях і відповідях: Навчальний посібник / Л. В. Кондрашова, О. А. Пермяков та ін. – К.: Знання, 2006. – 252 с.
34. Педагогіка: Навчальний посібник / В. М. Галузяк, М. І. Сметанський, В. І. Шахов. – Вінниця: РВВ ВАТ “Віноблдрукарня”, 2001. – 200 с.

35. Педагогіка: Хрестоматія / Уклад.: А. І. Кузьмінський, В. Л. Омеляненко. – К.: Знання-Прес, 2006. – 700 с.
36. Педагогічний словник / За ред. М. Д. Ярмаченка. – К.: Педагогічна думка, 2001. – 516 с.
37. Психологічна енциклопедія / Автор-упоряд. О. М. Степанов. - К. : Академвидав, 2006. - 424 с.
38. Робота з обдарованими дітьми. Сходінки творчого зростання. 1-4 класи: Посібник для вчителя/Упор. Гордіюк Н. М. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2010. – 152 с.
39. Роменець В. А. Психологія творчості: Навч. посіб. - 2-ге вид., доп. - К. : Либідь, 2001. - 288 с.
40. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька: Навч. посіб. - Т. : Навчальна книга - Богдан, 2005. - 360 с.
41. Савченко О. Я. Барвистий клубок: Дивись, міркуй, відповідай: Навчання і розваги. - К. : Бліц, 1996. - 176 с.
42. Савченко О. Я. Методичні настанови щодо роботи за новим підручником «Читанка», 3 клас (Частина перша) // Початкова школа. - 2003. - № 8. - С. 23-30.
43. Савченко О. Я. Новий етап розвитку 4-річної початкової школи // Початкова школа. - 2001. - № 1. - С. 6-10.
44. Савченко О. Я. Розвивай свої здібності: Навч. посіб. для мол. шк. - К. : Освіта, 1995. - 159 с.
45. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах - К. : Магістр, 1997. - 256 с.
46. Савченко О.Я. Сучасний урок у початкових класах. К.: Магістр – S, 1997.
47. Семенова А. В., Гурін Р. С. Осипова Т. Ю. Основи психології і педагогіки: Навчальний посібник. – К.: Знання, 2006. – 319 с.

48. Сисоєва С. О. Творчий розвиток учнів у контексті особистісно орієнтованого навчання. Гуманітарні науки. 2001. № 1. С. 110-118.
49. Степанов О. М., Фіцула М. М. Основи психології і педагогіки: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2005. – 520 с.
50. Сухомлинський В. О. Вибрані твори: В 5-ти т. - К. : Рад. школа, 1977. - Т. 5. - 638 с.
51. Сухомлинський В. О. Вічна тополя: Казки. Оповідання. Етюди: Для дітей молодшого шкільного віку / Упоряд. О. Сухомлинська, заг. ред. Д. Чередниченка. - К. : Генеза, 2003. - 272 с.
52. Телячук В.П., Лесіна О.В. Інноваційні технології впочатковій школі. Х.: ВГ «Основа», 2008.
53. Тищенко В. П. Художня праця: Підруч. для 4 кл. загальноосвітніх шкіл. - К. : Промінь, 2004. - 143 с.
54. Цимбалюк В. І. Література і учнівська творчість. - К. : Рад. школа, 1985. - 105 с.
55. Цукор Л. Вебінар. Розвиток письменницьких навичок як чинник формування креативності учнів та вчителів [Електронний ресурс] / Л. Цукор. – 2112. – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/webinar/rozvitok-pismennickih-navichok-yak-chinnik-formuvannya-kreativnosti-uchniv-ta-vchiteliv>.
56. Юрченко З. В. Самостійна художньо-словесна творчість учнів як засіб розвитку літературних здібностей: Дис. ... канд. пед. наук: 10.00.07 / Прикарпатський ун-т ім. В. Стефаника. - івано-Франківськ, 2001. - 220 л.
57. Явоненко М. В. Розвиток уяви і літературних здібностей молодших школярів // Початкова школа. - 2003. - № 3. - С. 14-17.
58. Як допомогти дитині стати творчою особистістю / Упоряд. Л. Шелестова. - К. : Ред. загальнопед. газ., 2003. - 112 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Методика №1 "Незакінчені малюнки"

Дітям було дано таку інструкцію:

Уявіть, що ви чаклуни.

Доріжте фігуру так, щоб вийшла гарна картина.

Методика №2 "Варіанти вживання"

Цей тест ще був запропонований американським психологом Є. П. Торрансом. Тест спеціалізований для дітей від 5 до 9 років. Інструкція: Перерахуйте як дозволено більше методик застосування предметів: консервна лава; цегла; газети.

У середньому дитина 6-річного віку може назвати від 4 до 6 методик застосування кожного з предметів. Назву більше шести методик застосування говорить про високу гнучкість творчого мислення.

Примітка: врахувати потрібно лише адекватні відповіді, виключаючи неадекватні ("з'їсти її", "кинути" і т. д.) та повтори.

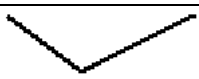
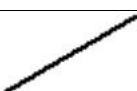
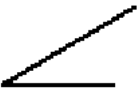
Методика №3 "Тест словесного творчого мислення"

Тест американського психолога Є. П. Торранса. Тест спеціалізований для дітей від 5 до 9 років.

Інструкція: "Погляньте на картину і назвіть можливі причини зображеної ситуації. Перелічі можливі причини зображеної ситуації. Перелічі можливі наслідки цієї ситуації".

Додаток Б

Частотна таблиця малюнків

Стимульний матеріал	Неоригінальні малюнки	Малооригінальні малюнки
	хмара, печиво, хмара	калюжа, змія, фея, небо, листок, черепашка, підводний човен, хлопчик, сороконіжка, кінь, мотор
	сніжинка, квадратики, хрестик	годинник, клітинка, будинок, банк, млин, шафа, цирк, птах, гілки, метелик, конверт, барабанні палички
	ракета, трикутник, будинок, корабель, дзьоб, птах	повітряний змій, рибка, блискавка, дзвіночок, пісочний годинник
	будинок, ракета, квадрат, коробка, клітинка, багатопверховий будинок, олівець	драбинка, канат, прапор, стіл, голка
	груша, людина, крапля	огірок, лампочка, морква, зуб, бурулька, ракета, мишеня, кулька
	будинок, ракета, дорожній знак	конверт, намет, кочерга, дах, мордочка мишки, корабель, стріла, літак, дзьоб птиці, хвіст тварини