

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

Перспективу подальших досліджень вбачаємо у вивченні проблем оцінки ефективності застосування компетентнісно зорієнтованих завдань.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бевз Г. П. Методика викладання математики: навч. посібник. Київ: Вища школа, 2009. 367 с.
2. Боровик Г. В. Компетентнісний підхід до навчання учнів на уроках математики: методичний посібник для вчителя. Київ, 2020. 32 с.
3. Державний стандарт базової середньої освіти 2019 року. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartivpovnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898> (дата звернення: 13.02.2024).
4. Локшина О.І. Європейська довідкова рамка ключових компетентностей для навчання впродовж життя: оновлене бачення 2018 року URL: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2019-3-21-30> (дата звернення: 20.02.2024).
5. Онопрієнко О. В. Предметна математична компетентність. *Початкова школа*. 2010. № 11.С. 46-50.

Інна САМОЛЮК,

викладач кафедри педагогіки

Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

м.Хмельницький, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Реформування освіти України стимулюють оновлення підходів до надання знань, що спричиняє більш якісне та ефективне використання педагогічних технологій. Результатом використання новітніх педагогічних технологій є підвищення творчої активності учнів, розвиток їх пізнавальних здібностей.

Завдання вчителя за таких умов полягає в ефективному пошуку нетрадиційних підходів до навчального процесу, поступове та першочергове впровадження нових методів та способів навчання. Однією з таких технологій є ігрова, оскільки гра є основним джерелом отримання житиною знань.

Значна увага до проблеми педагогічних умов використання ігрових технологій на уроках в Новій українській школі наголошується в нормативно-правових актах та державних документах України. Серед них: Закон України „Про освіту” [6], Державний стандарт початкової освіти [1], Концепція Нової української школи [2], Концепція неперервної педагогічної освіти [3] та ін. Ці законодавчі документи зумовлюють визначення пріоритетної діяльності національної системи освіти стосовно педагогічних умов використання ігрових технологій на уроках в Новій українській школі.

Важливе місце сьогодні займає впровадження та розвиток концепції Нової української школи [18], яка передбачає всебічний розвиток учнів у контексті формування у них необхідних компетентностей. В документі зосереджено увагу на двох циклах навчання в початковій школі.

Різні аспекти використання ігор та ігрових технологій в освітньому процесі розглядали Б. Нікітін, О. Приходько, О. Савченко, В. Коваленко, Г. Селевко та ін. Вивченню проблеми впровадження ігрових технологій навчання у початковій школі у своїх роботах звертали увагу Я. Коменський, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, А. Макаренко, Г. Сковорода, В. Терський. К. Ушинський.

Враховуючи аналіз науково-педагогічної літератури, варто зазначити, що в учнів початкових класів переважає ігрова діяльність. Незважаючи на це, ігри досить часто сприймають як одну з форм розважальної діяльності, яка жодним чином не сприяє навчальній діяльності. Однак, процес засвоєння знань є набагато ефективнішим в процесі гри, коли діти неусвідомлюючи прямого надання інформації, засвоюють її та активно продовжують власну ігрову діяльність. Таким чином, коли навчання спрямовується на приємну гру, вони дуже часто готові вкласти чимало часу та зусиль на гру [4; 5].

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

Проте, станом на сьогодні, використання ігрових технологій навчання в початковій школі є необхідною умовою надання знань, оскільки, відповідно до аналізів сучасних психологів, характерними віковими особливостями учнів початкової школи є надмірна збудливість, емоційність, стомлюваність, а використання гри є ефективним шляхом до вирішення надмірної емоційності та стимулює до зацікавленості учнів процесом навчання.

Ігрову технологію пропонуємо розглядати як системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Цей засіб заснований на особистісно-орієнтованому та діяльнісному підходах, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію пізнавальної діяльності, генералізацію знань і вмінь учнів з метою їх використання в нестандартних умовах.

Враховуючи актуальність окреслених питань, першочерговим завданням для вчителів початкових класів є використання новітніх технологій навчання, а саме ігрових, які сприятимуть підвищенню навчальної та творчої активності учнів, ефективному засвоєнню навчального матеріалу та поглибленню знань учнів.

З метою виявлення ефективності педагогічної діяльності вчителів початкових класів у використанні ігрових технологій на уроках в початковій школі, нами проведено анкетування серед 8 вчителів початкових класів загальноосвітньої школи I-III ступенів смт. Сатанів. Питання анкети подано у додатку А.

Як свідчать результати анкетування, 62,5% опитаних учителів початкових класів загальноосвітньої школи I-III ступенів смт. Сатанів доволі часто (щодня) використовують ігрові технології на уроках, що є хорошим показником і 37,5% вчителів застосовують ігри декілька разів на тиждень. З цього ми робимо висновок, що ігрові технології широко застосовуються в педагогічній діяльності на даному етапі розвитку освіти.

Наступним питанням теж показало хороші показники, адже для 75% вчителів гра займає непостійне місце та є періодичною складовою уроку та для

25% педагогічних працівників грає посідає важливе місце і обов'язковою складовою кожного уроку. Дане питання дає змогу збагнути, що вчителі використовують дану технологію з розумом та правильним підходом.

При використанні ігор 62,5% вчителів керуються метою, щоб зробити процес навчання цікавим, 25% – щоб активізувати пізнавальну діяльність учнів і 12,5% – щоб закріпити отримані знання учнів. В даному питанні, ми зосереджуємо увагу на тому, що гра може застосовуватись в різних цілях, які доповнюють один одного. Під час проходження даної анкети, вчителі зауважили, що все залежить від того, на якому етапі уроку та яку саме технологію вони використовують. І відповідаючи на дане питання, вчителі керувалися тим, які технології вони найчастіше використовують.

А найчастіше вчителі початкових класів, як показали наші результати, використовують рольові ігри (50%), ігрові ситуації (37,5%) та ігри-вправи (12,5%). Таким чином, ми спостерігаємо закономірність, оскільки зокрема рольові ігри допомагають зробити процес навчання цікавим, ігрові ситуації допомагають активізувати дітей, мислити критично, а ігри-вправи більше підійдуть для закріплення нових знань.

На останок, ми висунули питання, щодо того, чи допомагають взагалі ігрові технології в навчальній діяльності, і як показали результати 62,5% вчителів вони дуже добре допомагають та 37,5% вчителям вони непогано допомагають. Даний результат є достатньо позитивним, оскільки ми можемо прослідкувати за тим, що ігрові технології дійсно мають на меті зробити процес навчання учнів початкових класів більш ефективним та насиченим.

Загалом дані відповіді свідчать про високий рівень оволодіння вчителями ігрових технологій та їх основної мети. Кожен вчитель підходить до їх використання по своєму, але при цьому всі вважають їх потрібними у сучасному уроці.

Як засвідчив аналіз та спостереження за роботою педагогів даного закладу, використання ігрових технологій як засобу виховання і навчання молодших школярів буде ефективним за умови виконання ігрових технологій для

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм” забезпечення позитивної мотивації учнів в освітньому процесі, обирання ігрових прийомів відповідно до вікових особливостей дитини та мети навчального процесу та залучення учнів до ігрових технологій у початковій програмі.

Під час вивчення досвіду вчителів початкових класів щодо використання ігрових технологій на уроках показало, що вчителі надають великого значення використанню ігрових методик з конкретних предметів. Наприклад, вчителька початкових класів О. Трембовецька використовує рольові навчальні ігри на уроках літературного читання.

Таким чином, ігрові технології в початковій школі вчителі використовують часто в різних формах. Деякі з вчителів використовують лише елементи гри, інші присвячують цілий урок. Таким чином вчителі вбачають інтерес у тому щоб використовувати ігрові технології на уроках. Більшість з вчителів на практиці доводять, що ігри дійсно допомагають дітям краще засвоїти навчальний матеріал та розвинути жагу до нових знань. Також зазначаємо, що здебільшого вчителі використовують ігрові ситуації та рольові навчальні ігри, які слугують методом зацікавлення дітей до навчальної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Державний стандарт початкової освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87; із змінами, внесеними згідно з Постановою КМУ від 24.07.2019 № 688. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-p#Text> (дата звернення 14.10.2023).

2. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти „Нова українська школа” на період до 2029 року: Розпорядження КМУ від 14 грудня 2016 р. № 988-р. URL: <http://www.nmc.od.ua/wp-content/uploads/2017/02/КОНЦЕПЦІЯ> (дата звернення: 14.10.2023).

3. Наказ Міністерства освіти і науки України „Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти”: від 1 липня 2018 р. № 776. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-konceptsiyi-rozvitku-pedagogichnoyi-osviti> (дата звернення:05.10.2023).

4. Освітні технології: навч.-метод. посібник / За заг. ред. О.М. Пехоти. Київ, 2001. С. 17-18.

5. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.04 / Харк. нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. Харків. 2011. 24 с.

6. Закон України „Про освіту”: прийнятий 05.09.2017 р.; № 2145-VIII; зі змінами та доповненнями. Відомості Верховної Ради України. 2017, № 38-39. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 23.10.2023).

Микола ЯКИМЕНКО,

викладач фахових дисциплін

Лубенського лісотехнічного фахового коледжу

м. Лубни, Україна

Олександр ШЕСТОПАЛ,

майстер виробничого навчання

Лубенського лісотехнічного фахового коледжу

м. Лубни, Україна

**АЛГОРИТМ ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДИК
ВИКЛАДАННЯ СПЕЦДИСЦИПЛІН ВИКЛАДАЧАМИ ЛУБЕНСЬКОГО
ЛІСОТЕХНІЧНОГО ФАХОВОГО КОЛЕДЖУ**

Формування у студентів умінь навчальної діяльності, потреби у знаннях та уміннях їх здобувати, виховання пізнавальної самостійності й активного