

УДК 373. 3. 035 : 331

МОРІН Олег

канд. пед. наук, старший науковий співробітник, старший науковий співробітник лабораторії трудового виховання Інституту проблем виховання НАПН України

вул. Максима Берлінського, буд. 9; м. Київ, Україна, 04060

e-mail: morin_oleg@ukr.net

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ТРУДОВОГО ВИХОВАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Анотація. Важливим аспектом у вихованні зростаючої особистості є трудове виховання, яке набуває особливої значущості для учнів початкових класів. Використання різноманітних ігрових технологій навчання в освітній діяльності може виступати дієвим засобом трудового виховання молодших школярів. Метою статті є розгляд аспектів застосування ігрових технологій як *засобу трудового виховання молодших школярів*. Згідно мети визначено завдання, провести огляд аспектів застосування ігрових технологій в освітній діяльності, загальну класифікацію ігор, загальну структуру ігрової діяльності, способів використання ігор, вимоги до їх проведення та визначити потенціал ігрової діяльності у забезпеченні *трудового виховання молодших школярів*.

Метою трудового виховання молодших школярів є формування, у межах вікових можливостей, комбінації наскрізних знань, умінь та системи цінностей, які у динамічному розвитку визначають їхню здатність успішно здійснювати освітню діяльність, розв'язувати практичні завдання у власному побуті, закладають основи для побудови у майбутньому

професійної траєкторії. Ігрова діяльність в повній мірі забезпечує досягнення окресленої вище мети. Гра в ненав'язливій формі сприяє засвоєнню знань, розуміння фактів, подій, процесів, набуття умінь, навичок, способів практичної діяльності, сприяє розвитку здібностей учнів застосовувати отримані знання на практиці, в процесі освітньої діяльності та вирішенні завдань в життєвих ситуаціях, забезпечує, опосередковано, ознайомлення молодших школярів зі світом праці та професій.

Застосування *ігрових технологій навчання* загалом позитивно впливає і опосередковано забезпечує здійснення трудового виховання учнів в основних її напрямках, тобто, відбувається виховання вміння і потреби вчитися, формуються уміння і навички, необхідні у практичній діяльності, розвивається здатність безпосереднього застосування отриманих знань для вирішення практичних завдань.

Ключові слова: ігрові технології навчання, трудове виховання, молодші школярі.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливим науковими чи практичними завданнями. Динамічний розвиток усіх сфер життя українського суспільства, викликаний об'єктивними чинниками реформування політико-економічного та соціального-культурного життя країни, зумовлює поступовий перехід системи освіти до європейських стандартів.

Означені зміни обумовлюють необхідність оновлення змісту освітньої галузі на нових засадах, впровадження новітніх освітніх технологій, розвиток науково-методичного та матеріально-технічного забезпечення освітнього процесу.

Сучасна система освіти все активніше звертається до інноваційних форм і методів психолого-педагогічної взаємодії суб'єктів освітнього

процесу, спонукає до використання різноманітних ігрових технологій навчання [6].

Однак, означені вище перетворення відбуваються не достатньо швидко, і тому у системі освіти до цього часу неподолані протиріччя між традиційною методикою викладання навчальних предметів, яка спрямована на “механічну” передачу знань в “готовому вигляді” від педагога до учня, суть якої полягає у отриманні, запам'ятовуванні і подальшому відтворенні ним готових знань, і потребою в розвитку креативної особистості, що вільно реалізує свої здібності. Між зарегламентованим характером освітньої діяльності, спрямованим на розвиток зовнішньої мотивації, і потребою у розвитку особистості учня, що володіє внутрішньою мотивацією і морально-вольовою регуляцією пізнавальних мотивів. На нашу думку, одним з засобів усунення означених протиріч та одним із дієвих засобів переходу від “знаннєвої” парадигми освіти до “компетентісної”, є застосування ігрових технологій навчання.

У грі учень виступає не пасивним “споживачем” знань а завзятим їх здобувачем. Участь у грі значно підвищує загальну мотивацію освітньої діяльності учнів, їх пізнавальну активність, реалізує ті загальні аспекти діяльності, які не знаходять застосування і розвитку у повсякденному житті. Крім того, набувається досвід спільної, колективної діяльності, вишикає відчуття товариської підтримки, взаємної поваги, співпраці, без якої неможлива будь-яка ефективна професійна діяльність у людському суспільстві. Означене вище загалом позитивно впливає і опосередковано забезпечує здійснення трудового виховання учнів в основних її напрямках, тобто, відбувається виховання вміння і потреби вчитися, формуються уміння і навички, необхідні у практичній діяльності, розвивається здатність безпосереднього застосування отриманих знань для вирішення

практичних завдань. Таким чином, на нашу думку, у процесі освітньої діяльності учнів ігрові методи навчання можуть виступати як дієвий засіб трудового виховання.

Один з важливих акцентів у вихованні має бути поставлено батьками і вчителями на формуванні у дітей молодшого шкільного віку ціннісного ставлення до праці [7, с. 99]. Дійсно, особливу значущість трудове виховання набуває для учнів початкових класів. Саме в цей віковий період закладаються основи ціннісного ставлення до праці [11, с. 189].

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор, виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття. Теоретико-методологічну основу дослідження окресленої проблеми складають роботи у яких розглядається: феномен гри як фактор розвитку особистості, її соціалізації (Ф. Бентендейх, К. Берк, Е. Берн, В. Біблер, Х. Данкен, Д. Ельконін, І. Кант, К. Левін, У. Макдауголл, Г. Мерфі, Дж. Мід, Ж. Піаже, Ж. Жуссо, С. Сліозберг, Й. Хейзінг, В. Штерн та ін.); класифікація ігор, яка застосовуються у навчальному процесі (Ю. Бабанський, А. Вербицький, І. Данилович М. Кларін, Ю. Кулюткін, П. Підкасистий, Г. Сухобська та ін.); значення технологій гри в навчанні, дидактичні питання застосування ігрових технологій (Ш. Амонашвілі, В. Беспалько, Л. Виготський, О. Газман, М. Кларін, А. Макаренко, Г. Селевко, В. Сухомлинський, Ж. Хайдаров, С. Шатський, С. Шмаков та ін.).

Проведений аналіз публікацій останнього часу, дозволив окреслити коло робіт як науковців, так і практиків, які на нашу думку, найбільш точно відображають аспекти проблеми застосування *ігрових технологій навчання*, а саме присвячені: загальним питанням застосування ігрових

методів навчання О. Барнінець [1], В. Бондаренко [4], Ю. Бондаренко [4], С. Виговська [5], М. Ланских [4], П. Щербань [20]; впливу ігрових методів навчання на пізнавальну активність, соціальний розвиток, на формування ключових компетентностей учнів В. Корнійко [10], І. Стерчо [13], О. Чернякова [16], В. Шахрай [17], С. Шкарлат [18]; застосування ігрових технологій у початковій школі Л. Грицелок [6], О. Бескорса [2], Г. Біличенко [3], Г. Павлович [2], Н. Салань [12], І. Толмачова [14], Т. Шумейко [19], О. Ходій [15].

Формулювання цілей статті. Метою статті є розгляд аспектів застосування ігрових технологій як засобу *трудового виховання молодших школярів*. Згідно мети визначено завдання, провести огляд аспектів застосування ігрових технологій в освітній діяльності, загальну класифікацію ігор, загальну структуру ігрової діяльності, способів використання ігор, вимоги до їх проведення та визначити потенціал ігрової діяльності у забезпеченні *трудового виховання молодших школярів*.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання світу, засвоєння культурно-історичного досвіду людства, формування особистості. Використання ігрової діяльності з метою оптимізації освітнього процесу зумовило необхідність створення ігрових технологій навчання. Ігрова технологія навчання – це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань [9].

Ігрова технології навчання спираються на педагогічне керівництво ігровою діяльністю, яке розглядається як спосіб досягнення мети освітнього процесу шляхом застосування системи педагогічних прийомів.

адекватних завданням конкретної гри та спрямованих на задоволення актуальних дитячих потреб і реалізацію особистісного потенціалу учнів.

Педагог виступає модератором гри як колективної форми навчальної діяльності, керує нею, передбачає її результати, позитивний вплив на особистісний розвиток дитини, що виявляється в збагаченні усіх основних сфер особистості учня (мислення, діяльність, суб'єктний досвід), тощо.

За таких умов ігрова діяльність реалізується як педагогічний метод. Ігровий метод – це спосіб взаємодії суб'єктів освітнього процесу, зумовлений грою, що веде до реалізації дидактичних задач і цілей навчання.

Варто зазначити, у грі відбувається самореалізація дитини. Для неї гра виступає як важлива царина реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані учню важливий сам процес гри, конкуренція в її процесі, а не її результат, чи досягнення будь-якої мети [4].

Поняття “ігрові педагогічні технології” містить досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри і навчання, багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій і класифікації педагогічних ігор. В першу чергу слід розділити ігри по виду діяльності на фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні й психологічні [13].

Ми виходимо з класифікацію ігор, основаної на восьми критеріях:

- мета гри (формування навичок, вмінь, ставлень);
- характер комунікаційної взаємодії між учасниками (комунікативні, умовно-комунікативні, некомунікативні);

- спрямованість на отримання або видачу інформації (рецептивні, репродуктивні і продуктивні);

- рівень управління діями учасників (з повним, частковим, мінімальним);

- наявність рольового компонента (з рольовим і без нього);

- змагальність між учасниками (зі змагальністю і без неї);

- рухливість (рухливі і статичні);

- використання предметів (з використанням і без них) [8].

Структура ігрової діяльності включає такі компоненти:

- спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які формують бажання брати участь у грі);

- орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності);

- виконавчий (дії, які уможливають реалізацію ігрової мети);

- контрольо-оцінний (коригування і стимулювання активності в ігровій діяльності) [12].

Серед усього різноманіття видів ігор, саме дидактичні найтісніше пов'язані з освітнім процесом. Дійсно, ігри, які застосовуються в освітній діяльності, характеризуються чітко визначеною дидактичною метою, ціннісною і цільовою спрямованістю завдань, реалізація яких дозволяє підвищити рівень мотивації учнів до навчання. Дидактичні ігри спираються на усвідомлену учнями потребу в засвоєнні знань і умінь, на сформовані на їх основі ставлення, що у наслідку впливає на загальну результативність практичної діяльності.

За допомогою дидактичної гри легше зосередити увагу молодшого школяра, залучити його до активної роботи. Дидактична гра є ефективним методом навчання, оскільки за допомогою гри засвоєння і

запам'ятовування навчального матеріалу відбувається ефективніше, в учнів розвивається інтерес, підвищується мотивація до навчання [12].

Зазначимо, що дидактична гра – це форма організації навчання, виховання і розвитку особистості, яка здійснюється педагогом на основі цілеспрямовано організованої діяльності учнів за спеціально розробленим ігровим сценарієм, спираючись на максимальну самоорганізацію учнів при моделюванні досвіду людської реальності [12].

Дидактичні ігри класифікують за навчальним змістом, ігровими діями і правилами, організацією учнів, роллю вчителя тощо.

Педагогам, які працюють у початковій школі варто врахувати такі психолого-педагогічні вимоги до проведення дидактичних ігор:

- під час гри у групі гравців потрібно створити атмосферу довіри, впевненості учнів у власних силах, яку можна налагодити тільки завдяки доброзичливості і тактовності вчителя, схваленню дій учнів тощо;

- кожную гру слід належно спланувати і підготувати;

- учитель має заздалегідь визначати ступінь підготовленості дітей до гри та за необхідності спрямовувати їхню діяльність, допомагати, інструктувати тощо;

- при виборі складу ігрової групи необхідно до кожної з них залучити школярів різного рівня підготовки, а на чолі команди поставити лідера [12].

Оптимальними способи використання ігрових технологій в освітньому процесі є:

- увесь урок проводиться як сюжетно-рольова гра (наприклад, уроки-мандрівки);

- гра використовується під час уроку як його структурний елемент;

• під час уроку варто кілька разів створювати ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання, елементів змагальності, тощо) [12].

При проведенні дидактичної гри необхідно дотримуватися низки загальних вимог:

- ігри мають відповідати навчальній програмі;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, але й не дуже складними;
- ігри мають враховувати вікові особливості дітей;
- потрібно забезпечити різноманітність ігор;
- залучення до ігрової діяльності слід залучати всіх учнів [12].

Проведення дидактичної гри та реалізація ігрових прийомів і ситуацій під час її здійснення, відбувається за такими основними напрямками: перед учнями ставиться певна мета у формі ігрової задачі, освітня діяльність підкоряється заздалегідь визначеним, чітким правилам, а навчальний матеріал використовується в якості її засобів [13].

Дидактична гра містить обов'язкові компоненти: дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, правила гри, ігрові дії, підбиття підсумків. Специфічними ознаками дидактичної гри є заздалегідь продумана форма проведення, наявність навчальних цілей і передбачуваного результату [14].

До переваг використання дидактичної гри віднесено: безпосередній вплив на формування навчальної мотивації учнів; стимулювання ініціативи та творчого мислення; включення у навчальну діяльність практично всіх школярів; набуття ними досвіду співробітництва; встановлення міждисциплінарних зв'язків; створення "неформального середовища" для учіння та сприятливих передумов для формування різноманітних стратегій

розв'язання завдань; прояв учнями вольових зусиль при розв'язанні поставлених завдань; "структурування" знань, які можуть застосовуватися в різноманітних галузях; об'єднання розрізаних уявлень у складну та збалансовану картину світу тощо [14].

У науковій літературі запропоновано низку дидактичних умов успішного використання дидактичної гри:

- органічне включення гри у структуру уроку;
- посилення її розвивальної спрямованості;
- вміле керівництво педагогом процесом ігрової діяльності;
- правильний добір та використання ігрового обладнання;
- захоплюючі назви;
- наявність справді ігрових елементів;
- поступове зростання складності дидактичних ігор із урахуванням

рівня навченості учнів і ступеня їх підготовленості;

- урахування індивідуальних та вікових особливостей учнів;
- зв'язок дидактичної гри з іншими видами діяльності на уроці, тощо

[14].

Варто зазначити, учень спостерігає і бере участь у навчальній грі, через гру активно впливає на оточуючі предмети, самостверджується у ній, що у наслідку спонукає його до відповідних змін позиції у ставленні до людей і навколишнього світу, практично формується потреба не тільки освоювати навколишній світ, а і змінювати його, розвиваються інтелектуальні, моральні і вольові якості, тобто відбувається розвиток особистість в цілому.

Гра виступає як засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси цілеспрямованого впливу на становлення

особистості, засвоєння знань, духовно-оральних цінностей суспільства, так і інші, іноді спонтанні процеси [4].

Варто зазначити, у ігровому спілкуванні проявляється толерантність, яка позначає готовність надавати іншій людині допомогу, поважати її права, захищати свободу думки і дії. Навчальна гра молодших школярів виконує також функцію самоорганізації колективу, що у наслідку забезпечує продуктивність особистісного розвитку кожного, реалізується у самоствердженні і самореалізації особистості кожного молодшого школяра, які беруть в ній участь.

Метою трудового виховання молодших школярів є формування, у межах вікових можливостей, комбінації наскрізних знань, умінь та системи цінностей, які у динамічному розвитку визначають їхню здатність успішно здійснювати освітню діяльність, розв'язувати практичні завдання у власному побуті, закладають основи для побудови у майбутньому професійної траєкторії. Ігрова діяльність в повній мірі забезпечує досягнення окресленої вище мети трудового виховання.

При цьому провідними формами діяльності молодших школярів, що стимулюють процес трудового виховання, можуть виступати: допомога вчителям у підготовці інформаційного і наочного матеріалів до навчальних ігор, в тому числі створення, відповідно до вікових можливостей, візуальних та аудіальних матеріалів ілюстративного характеру; безпосередня участь у підготовці, організації та проведенні ігор, тощо.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Використання гри в освітній діяльності надає можливість молодшим школярам відчувати позитивні емоції, інтерес до самого процесу, мати можливості для прояву самостійності, креативності та творчості. Під час підготовки та проведення гри має бути

створена дружня атмосфера спілкування, атмосфера колективного пошуку істини, подолання труднощів, які у підсумку дозволили досягти певного результату. Також в учнів має виникати відчуття співпричетності з діяльністю педагога, переживання задоволеності від спільної справи, корисності і новизни отриманої в процесі гри інформації.

У ігровій діяльності, відбувається обмін особистісними смислами між учасниками, рефлексія як прояв навчальної самостійності, розвиток креативності, духовно-моральної сфери, тощо. Гра вводить учня в складний контекст реальних людських відносин, а ігрове товариство, що утворюється, виступає як організаційний осередок стосовно до кожного окремого гравця, у якому виникає безліч комунікативних зав'язків, що сприяє формуванню навичок колективної праці, сприяє розвитку здатності взаємодіяти з оточуючими, ефективно працювати в групі та колективі, разом з однолітками і дорослими.

Гра являє собою модель соціальної взаємодії, є засобом засвоєння дитиною соціальних установок, надбання соціальної компетентності. Вона синтетична за своєю природою і зачіпає раціональну, ірраціональну, інтелектуальну і емоційну сфери особистості. Гра в ненав'язливій формі сприяє засвоєнню знань, розуміння фактів, подій, процесів, набуття умінь, навичок, способів практичної діяльності, сприяє розвитку здібностей учнів застосовувати отримані знання на практиці, в процесі освітньої діяльності та вирішенні завдань в життєвих ситуаціях, забезпечує, опосередковано, ознайомлення молодших школярів зі світом праці та професій.

З огляду на суттєві зміни, що відбуваються у теоретико-методологічному, нормативно-правовому і матеріально-технічному забезпеченні діяльності освітньої галузі, складності і неоднозначності самого процесу трудового виховання, залежності його перебігу від

одночасного впливу багатьох факторів, актуальними залишаються подальші наукові розвідки у напрямках осучаснення а частіше повного оновлення програмно-методичного забезпечення трудового виховання учнів, розробки інноваційних форм і методів освітньої діяльності молодших школярів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Барнінець О. Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу / О. Барнінець // Проблеми підготовки сучасного вчителя. – 2011. – № 3. – С. 14-20.
2. Бескорса О. Дидактична гра як метод формування германомовної комунікативної компетентності молодших школярів / О. Бескорса, Г. Павлович // Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота. – 2016. – Вип. 1. – С. 37-40.
3. Біличенко Г. В. Інтерактивна гра як умова соціально-педагогічного супроводу розвитку комунікативної культури молодших школярів у загальноосвітніх школах-інтернатах / Г. В. Біличенко // Інноваційна педагогіка. – 2018. – Вип. 5. – С. 149-152.
4. Бондаренко В.В., Ланских М.В., & Бондаренко Ю.В. Современные педагогические технологии как объективная потребность: Учебно-методическое пособие. – Харьков: ХНАДУ, 2011. – 146 с.
5. Виговська С. В. Застосування ігрових методів навчання під час викладання дисципліни “Педагогіка” / С. В. Виговська, О. В. Багинська // Вісник Національного університету оборони України. – 2014. – Вип.5. – С. 21-24.
6. Гриценко Л. І. Організаційно-діяльнісна гра в школі як засіб підвищення ефективності трудового виховання молодших школярів / Л.

- І. Гриценок // Матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф. КНУ імені Т. Шевченка "Розвивальний потенціал сучасної соціальної роботи: методологія та технології". – Київ. – С. 54-58.
7. Гуцан Л. А. Формування ціннісних орієнтацій молодших школярів в умовах модернізації системи освіти / Л. А. Гуцан Л. А. // Матеріали звіт. наук.-практ. конф. Ін-ту проблем виховання НАПН України за 2016 рік. В. 5. – Івано-Франківськ : НАІР, 2017. – С. 94-100.
8. Данилович І. А. Система ігрових вправ для молодшої школи / І. А. Данилович // Іноземні мови у школі. – 1999. – №2. – С. 14-18.
9. Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: зб. ст. / Вінницький держ. педагогічний ун-т ім. Михайла Коцюбинського / Г. С. Тарасенко (ред.) – Вінниця : ВДПУ ім. М.Коцюбинського, 2009. – 322с.
10. Корнійко В. Гра як один із методів активного навчання на уроках української мови та літератури / В. Корнійко // Українська література в загальноосвітній школі. – 2012. – № 11. – С. 32-34.
11. Охріменко З. В. Виховання ціннісного ставлення молодших школярів до праці у сім'ї як педагогічна проблема / З. В. Охріменко // Матеріали звіт. наук.-практ. конф. Ін-ту проблем виховання НАПН України за 2016 рік. В. 5. – Івано-Франківськ : НАІР, 2017. – С. 189.
12. Салань Н. В. Застосування ігрових технологій на уроках математики та інформатики у початковій школі / Н. В. Салань // Фізико-математична освіта. – 2016. – Вип. 4. – С. 108-111.
13. Стерчо І. П. Вплив ігрових методів навчання на пізнавальну активність і якість знань учнів при вивченні неорганічної хімії в школі / І. П. Стерчо

-
- // Науковий вісник Ужгородського університету. Серія : Хімія. – 2015. – Вип. 1. – С. 93-96.
14. Толмачова І. М. Дидактична гра як засіб формування математичної компетентності у молодших школярів / Матеріали II Міжнародної наук.-практ. конф. “Сучасна педагогіка: теорія, методика, практика”. (м. Хмельницький, 16-17 жовтня 2015 року). – Херсон : Видавничий дім “Гельветика”, 2015. – С. 81-83.
15. Ходій О. О. Ігрові методи навчання лексики на уроках англійської мови в початковій школі / О. О. Ходій // Таврійський вісник освіти. – 2013. – № 4. – С. 191-196.
16. Чернякова О. І. Ігрові методи як основа здійснення навчального процесу вивчення іноземної мови / О. І. Чернякова // Психолінгвістика. – 2014. – Вип. 15. – С. 193-202.
17. Шахрай В. Організація театральної-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання / В. Шахрай // Рідна школа. – 2012. – № 1-2. – С. 33-38.
18. Шкарлат С. І. & Литовка В. К. Формування ключових компетентностей на уроках математики за допомогою дидактичних ігор / С. І. Шкарлат, В. К. Литовка // Математика в школах України. – 2016. – № 34-36. – С. 14-19.
19. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі / Т. Шумейко // Імідж сучасного педагога. – 2014. – № 1. – С. 58-59.
20. Щербань П. Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання / П. Щербань // Педагогічні науки. – 2014. – Вип. 60. – С. 102-108.

Стаття надійшла до редакції 21.01.2019.

МОРИН Олег

канд. пед. наук, старший научний співробітник, старший научний співробітник лабораторії трудового виховання Інститута проблем виховання НАПН України

ул. Максима Берлінського, дом. 9; г. Київ, Україна, 04060

E-mail: morin_oleg@ukr.net

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ТРУДОВОГО ВОСПИТАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Резюме. Трудовое воспитание приобретает особую значимость для учащихся начальных классов. Использование различных игровых технологий обучения в образовательной деятельности может выступать эффективным средством в этом процессе.

Целью статьи является рассмотрение аспектов применения игровых технологий как средства трудового воспитания младших школьников. Согласно цели определены задачи, провести обзор аспектов применения игровых технологий в образовательной деятельности, общую классификацию игр, общую структуру игровой деятельности, способов использования игр, требования к их проведению и определить потенциал игровой деятельности в обеспечении трудового воспитания младших школьников.

Целью трудового воспитания младших школьников является формирование в пределах возрастных возможностей, комбинации знаний, умений и системы ценностей, которые в динамичном развитии определяют их способность успешно осуществлять образовательную деятельность, решать практические задачи в повседневном быту, закладывают основы для построения в будущем профессиональной траектории. Игровая деятельность в полной мере обеспечивает достижение намеченных выше

целей. Игра в ненавязчивой форме способствует усвоению знаний, пониманию фактов, событий, процессов, приобретению умений, навыков, способов практической деятельности, способствует развитию способностей учащихся применять полученные знания на практике, в процессе образовательной деятельности и решении задач в жизненных ситуациях, косвенно обеспечивает, ознакомление младших школьников с миром труда и профессий.

Применение игровых технологий обучения в целом положительно влияет на осуществление трудового воспитания учащихся в основных ее направлениях, то есть, происходит воспитание умения и потребности учиться, формируются умения и навыки, необходимые в практической деятельности, развивается способность непосредственного применения полученных знаний для решения практических задач. Использование различных игровых технологий обучения в образовательной деятельности может выступать действенным средством трудового воспитания младших школьников.

Ключевые слова: игровые технологии обучения, трудовое воспитание, младшие школьники.

MORIN Oleh

candidate of pedagogic sciences (Ph. D.), Senior Researcher, Institute of Problems on Education of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine

9, M. Berlynskoho Str., Kyiv, 04060, Ukraine

E-mail: morin_oleg@ukr.net

**GAMES OF TECHNOLOGY OF EDUCATION AS A MEANS OF
LABOR EXERCISE OF YOUNG SCHOOLS**

Summary. In the article it is noted, the important aspect in the education of a growing person is labor education, which acquires special significance for primary school students. The educational game facilitates the acquisition of knowledge, skills, and methods of practical activity by students, promotes the development of the skills to apply the acquired knowledge in practice, in life situations, which indirectly provides functions of labor education. Using a variety of gaming technologies education can be an effective means of labor education for younger students.

Abstract. Introduction. An important aspect in the education of a growing personality is labor education, which acquires special significance for elementary school students. Using a variety of gaming technologies in education can be an effective means of labor education for younger students activities.

Analysis of publications. The analysis of recent publications allowed us to outline the scope of the work of both scholars and practitioners, which in our opinion most accurately reflect the aspects of the problem of the use of gaming learning technologies, namely those devoted to: the general issues of the use of game teaching methods O. Barninets, V. Bondarenko, Yu. Bondarenko, S. Vygovskaya, M. Lansky, P. Scherban; the influence of game teaching methods on cognitive activity, social development, on the formation of key competencies of students V. Korneyko, I. Stercho, O. Chernyakova, V. Shakhrai, S. Scarlet; application of gaming technologies in elementary school L. Gritsenko, O. Beskoras, G. Bilichenko, G. Pavlovich, N. Salan, I. Tolmachova, T. Shumeiko, O. Hodi.

Purpose. The purpose of the article is to consider aspects of the application of gaming technologies as a means of labor education for junior pupils. According to the goal, the task is defined, to review the aspects of the use of gaming technologies in educational activities, the general classification of

games, the general structure of gaming activities, the ways of using games, the requirements for their conduct, and determine the potential of gaming activities in ensuring the labor education of junior pupils.

Results. The purpose of labor education of junior pupils is the formation, within the limits of age, of combinations of cross-cutting knowledge, abilities and system of values, which in a dynamic development determine their ability to successfully carry out educational activities, solve practical tasks in their own life, lay the foundations for constructing in the future a professional trajectory. Game activity fully ensures achievement of the above-stated goal of labor education. The game in unobtrusive form helps to assimilate knowledge, understand the facts, events, processes, acquire skills, skills, methods of practical activity, promote the development of students' abilities to apply the acquired knowledge in practice, in the process of educational activities and solving problems in life situations, provides indirectly familiarization of junior pupils with the world of work and occupations.

Conclusion. Application of game technology teachings in general positively affects and indirectly ensures the implementation of labor education of students in its main directions, that is, the education of skills and needs to learn, formed the skills and skills necessary in practice, develop the ability to directly use the knowledge to solve practical problems. Thus, in the educational process of students, gaming learning technologies can act as an effective means of labor education.

Key words: game technologies learning, labor education, primary schoolchildren.

REFERENCES

1. Barninec, O. (2011). Klasifikaciya igrovih metodiv navchannya istorii z poglyadu kompetentnisonogo pidhodu [Classification of game teaching

- methods for teaching history in terms of competency approach]. *Problemi pidgotovki suchasnogo vchitelya*. 3, 14-20 [in Ukrainian].
2. Beskorsa, O. & Pavlovich, G. (2016). Didaktichna gra yak metod formuvannya germanomovnoї komunikativnoї kompetentnosti molodshih shkolyariv [Didactic game as a method of formation of German-speaking communicative competence of junior pupils]. *Naukovij visnik Uzhgorodskogo nacionalnogo universitetu. Seriya: Pedagogika. Socialna robota*. 1, 37-40 [in Ukrainian].
 3. Bilichenko, G.V. (2018). Interaktivna gra yak umova socialno-pedagogichnogo suprovodu rozvitku komunikativnoї kulturi molodshih shkolyariv u zagalnoosvitnih shkolah-internatah [Interactive game as a condition of socio-pedagogical support for the development of a communicative culture of junior schoolchildren in general-education boarding schools]. *Innovacijna pedagogika*. 5, 149-152 [in Ukrainian].
 4. Bondarenko, V.V., Lanskih, M.V., & Bondarenko, Yu.V. (2011). Sovremennye pedagogicheskie tehnologi kak obieektivnaia potrebnost: Uchebno-metodicheskoe posobie. [Modern pedagogical technologies as an objective need: Educational and methodical manual]. Kharkov: KhNADU, 146 [in Ukrainian].
 5. Vigovska, S.V. & Baginska, O.V. (2014). Zastosuvannya igrovih metodiv navchannya pid chas vikladannya disciplini "Pedagogika" [Application of game teaching methods during the teaching of the discipline "Pedagogy"]. *Visnik Nacionalnogo universitetu oboroni Ukraïni*. 5, 21-24 [in Ukrainian].
 6. Gricenok, L.I. (2018). Organizacijno-diyalnisna gra v shkoli yak zasib pidvischennya efektivnosti trudovogo vihovannya molodshih shkolyariv [Organizational-activity game in school as a means of increasing the efficiency of labor education of junior pupils]. *Materiali IV Mizhnar. nauk.-*

-
- prakt. konf. KNU imeni T. Shevchenka "Rozvivalnij potencial suchasnoï socialnoï roboti: metodologiya ta tehnologii"*. Kіiv. 54-58 [in Ukrainian].
7. Hutsan, L.A. (2017). Formuvannya cinnisnih orientacij molodshih shkolyariv v umovah modernizacii sistemi osviti [Formation of value orientations of junior pupils in conditions of modernization of the education system]. *Materiali zvit. nauk.-prakt. konf. In-tu problem vihovannya NAPN Ukraїni za 2016 rik*. Ivano-Frankivsk: HAIP. 5, 94-100 [in Ukrainian].
 8. Danilovich, I.A. (1999). Sistema igrovih vprav dlya molodshoї shkoli [The system of games exercises for the junior school]. *Inozemni movi u shkoli*. 2, 14-18 [in Ukrainian].
 9. Tarasenko, G.S. et al. (Eds.) (2009). Īi velichnist gra: teoriya i metodika organizacii dityachoї igrovoї diyalnosti v konteksti nastupnosti doshkilnoї ta pochatkovoї osviti: zb. st. [Her Majesty Game: Theory and Methodology of Organizing Children's Games in the Context of the Consequence of Preschool and Primary Education]. *Vinnickij derzh. pedagogichnij un-t im. Mihajla Kocyubinskogo*. Vinnicya: VDPU im. M. Kocyubinskogo. 322 [in Ukrainian].
 10. Kornijko, V. (2012). Gra yak odin iz metodiv aktivnogo navchannya na urokah ukraїnskoї movi ta literaturi [The game is one of the methods of active learning in the Ukrainian language and literature lessons]. *Ukraїnska literatura v zagalnoosvitnij shkoli*. 11, 32-34 [in Ukrainian].
 11. Ohrimenko, Z.V. (2017). Vihovannya cinnisnogo stavlennya molodshih shkolyariv do praci u simi yak pedagogichna problema [The upbringing of the value attitude of junior pupils to work in the family as a pedagogical problem]. *Materiali zvit. nauk.-prakt. konf. In-tu problem vihovannya NAPN Ukraїni za 2016 rik*. Ivano-Frankivsk: HAIP. 5, 189 [in Ukrainian].
-

12. Salan, N.V. (2016). Zastosuvannya igrovih tehnologij na urokah matematiki ta informatiki u pochatkovij shkoli [Application of gaming technologies in mathematics and computer science classes in elementary school]. *Fiziko-matematichna osvita*. 4, 108-111 [in Ukrainian].
13. Stercho, I.P. (2015). Vpliv igrovih metodiv navchannya na piznavalnu aktivnist i yakist znan uchniv pri vivchenni neorganichnoï himii v shkoli [Influence of game teaching methods on cognitive activity and quality of knowledge of students in the study of inorganic chemistry in school]. *Naukovij visnik Uzhgorodskogo universitetu. Seriya: Himiya*. 1, 93-96 [in Ukrainian].
14. Tolmachova, I.M. (2015). Didaktichna gra yak zasib formuvannya matematichnoï kompetentnosti u molodshih shkolyariv [Didactic game as a means of forming mathematical competence in junior pupils]. *Materiali II Mizhnarodnoï nauk.-prakt. konf. "Suchasna pedagogika: teoriya, metodika, praktika" (m. Hmelnickij, 16-17 zhovtnya 2015 roku)*. Herson: Vidavnicij dim "Gelvetika". 81-83 [in Ukrainian].
15. Hodij, O.O. (2013). Igrovi metodi navchannya leksici na urokah anglijskoï movi v pochatkovij shkoli [Game teaching methods for vocabulary lessons in English at elementary school]. *Tavrijskij visnik osviti*. 4, 191-196 [in Ukrainian].
16. Chernyakova, O.I. (2014). Igrovi metodi yak osnova zdijsnennya navchalnogo procesu vivchennya inozemnoï movi [Game methods as the basis for the implementation of the educational process of learning a foreign language]. *Psiholingvistika*. 15, 193-202 [in Ukrainian].
17. Shahraj, V. (2012). Organizaciya teatralno-igrovoï diyalnosti shkolyariv yak zasobu ih socialnogo rozvitku v procesi navchannya [Organization of theatrical and gaming activity of pupils as a means of their social

development in the process of learning]. *Ridna shkola*. 1-2, 33-38 [in Ukrainian].

18. Shkarlat, S.I. & Litovka, V.K. (2016). Formuvannya klyuchovih kompetentnostej na urokah matematiki za dopomogoyu didaktichnih igor [Formation of key competencies in mathematics lessons using didactic games]. *Matematika v shkolah Ukraïni*. 34-36, 14-19 [in Ukrainian].
19. Shumejko, T. (2014). Igrovi tehnologiiï navchannya na urokah Ukraïnskoï movi v pershomu klasi [Game technologies of teaching Ukrainian lessons in the first class]. *Imidzh suchasnogo pedagoga*. 1, 58-59 [in Ukrainian].
20. Scherban, P. (2014). Stanovlennya igrovih tehnologij yak innovacijnoï formi navchannya [The formation of gaming technology as an innovative form of learning]. *Pedagogichni nauki*. 60, 102-108 [in Ukrainian].

(англійською перекладено особисто автором статті)

УДК 373.2:37.091.21-058.64(075)

ПОВОРОЗНІЮК Світлана

канд. філол. наук, доцент, доцент кафедри методик та технологій дошкільної освіти, НПУ імені М. П. Драгоманова

вул. Тургенєвська, 8/14, м. Київ, Україна, 01054

E-mail: s_povoroznjuk@ukr.net

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ ІГРАШКИ В ПРОЦЕСІ СОЦІАЛЬНОЇ АДАПТАЦІЇ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З РОДИН УЧАСНИКІВ АТО І ВНУТРІШНЬО ПЕРЕМІЩЕНИХ ОСІБ

Анотація. У науково-методичній статті охарактеризовано поняття соціалізації як процес залучення до соціального життя шляхом засвоєння

© Поворознюк С., 2019