

УДК 371.2(09):373.3(4ЄС)(075.8):378.14:004.032.6
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/66-3-41>

Юлія ШПАЛЯРЕНКО,

orcid.org/0000-0002-0727-4229

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри педагогічних технологій початкової освіти

Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського»

(Одеса, Україна) shpalia1@ukr.net

Катерина МАКАРОВА,

студентка IV курсу факультету початкового навчання

Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського»

(Одеса, Україна) shpalia1@ukr.net

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА

У статті висвітлено значення гри в педагогічному процесі початкової школи та на уроках мистецтва зокрема. Використання гри під час навчання підкреслює значення дитиноцентричного принципу Нової Української школи, адже аналізуючи потреби дитини молодшого шкільного віку можна виявити, що провідною її діяльністю є гра.

На уроках мистецтва в учнів виховується любов до прекрасного, розвиваються творчі навички, які є невід'ємною складовою гармонійно розвиненої особистості, саме тому важливо мотивувати до вивчення цього предмету та робити навчання цікавим та продуктивним. Саме ігри можуть стати тим інструментом, який підвищить мотивацію до навчання молодшого школяра. У статті розглядається поняття «ігрові технології», яке включає велику групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних ігор. Завданням ігрових технологій – зробити процес навчання цікавим, створити в дітей бадьорий робочий настрій, полегшити подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Зазначається, що вчителю необхідно систематично вдосконалювати та поглиблювати знання з теорії та методики предмета, що викладається, оновлювати методичну літературу, використовувати нові технології у своїй роботі.

Доведено, що на відміну від звичайних ігор педагогічна гра відрізняється суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання та відповідним їй педагогічним результатом. В статті наведено різні класифікації педагогічних ігор (за видом діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні та психологічні; за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні; за характером ігрової методики: предметні, рольові, імітаційні тощо; за ігровим середовищем: з предметами, без предметів, комп'ютерні та з ТСО, кімнатні тощо). Також запропоновано класифікацію уроків з використанням ігрових технологій, описано функції педагогічних ігор.

У статті наведено приклади ігор, які доречно використовувати для включення дітей у початкову діяльність, підвищення мотивації до навчання, а також з метою розвитку уваги, пам'яті, мислення на уроках мистецтва та інших дисциплінах в початковій школі.

Ключові слова: *гра, ігрові технології, мотивація, уроки мистецтва, педагогічна гра, молодші школярі.*

Yulia SHPALIARENKO,

orcid.org/0000-0002-0727-4229

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,

*Associate Professor at the Department of Pedagogical Technologies of Primary Education
South Ukrainian National Pedagogical University named after K.D. Ushinsky*

(Odesa, Ukraine) shpalia1@ukr.net

Ekateryna MAKAROVA,

student of the IV year of the Faculty of Elementary Education

South Ukrainian National Pedagogical University named after K.D. Ushinsky

(Odesa, Ukraine) shpalia1@ukr.net

GAME BASED LEARNING TECHNOLOGIES AS MEANS OF INCREASING MOTIVATION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN ART LESSONS

The article reveals the role of the game in an education process, in art class in particular. The usage of game during education emphasizes child-centrism principle of the New Ukrainian School, as the analysis of the needs of young scholars reveals that the core activity for them is a playing.

In the Art class students are educated in the art skills, that are important part of the developed person. Which is why children need to be motivated to learn Art by improving education process by doing it more interesting and productive for students. Games could become that tool, that could increase motivation of young schoolars. The article investigates term «gaming technologies», which includes a huge group of methods and techniques of organization of education process. The task of gaming technologies – to make education process interesting, productive, to reduce issues that students could face during education. The article points out that a teacher needs systematically to improve and develop knowledge on the theory and methodology, refresh methodological literature, use new technologies.

The article proves that pedagogical game unlike ordinary games has a significant difference – pedagogical game has a clearly determined education goal with the according pedagogical result. The article provides different classifications of pedagogical games (according to the type of activity: physical, intellectual, social, psychological, craftical; according to the type of education process: educational, control, training, generalizational, knowledge, upbringing, development, reproductive, productive, art, communicative, diagnostic, proforientational; according to the type of the gaming technology: substantial, role, imitation, etc; according to gaming environment: with objects, without objects, computer games, etc). The article propose a classification of classes with the usage of gaming technologies and describes functions of pedagogical games.

The article describes examples of games, that could be used to include children in the education process and increase their motivation to education. Provides games that could be used as the tool of attention, memory and mindset development in the Art class and other primary school classes.

Key words: game, gaming technologies, motivation, Art classes, pedagogical game, young schoolars.

Постановка проблеми. У сучасному світі, де роль інформаційно-комунікаційних технологій незмінно зростає, дослідження виховного потенціалу ігор є актуальною проблемою.

Як ми знаємо провідним видом діяльності дітей молодшого шкільного є гра, тому саме через гру можна підвищувати мотивацію учнів до навчання. Гра – це вид діяльності в умовах ситуації, спрямованої на відтворення та засвоєння суспільного досвіду. Поняття «ігрові технології» у педагогіці включають велику групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних ігор. Саме завдяки грі можна зробити процес навчання цікавим, створити у дітей бадьорий робочий настрій, полегшити подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу (Дуткевич, 2012: 355).

Ігрові технології сприяють розвитку пізнавальної активності школярів на уроках, їх можна використовувати на всіх уроках у початковій школі. Це пов'язано з тим, що початкова школа – новий етап у житті дітей. Завдання вчителя в цей час – зробити так, щоб зустріч з незнайомим не налякала, не розчарувала, а, навпаки, сприяла виникненню інтересу до навчання. Вчителю початкових класів доводиться вирішувати таку задачу майже щодня. Важливо зробити щоденні зустрічі з новим матеріалом не нудними та звичайними, а радісними та цікавими, зокрема за допомогою ігор (Савченко, 2002: 90).

Аналіз досліджень. Проблему ігрової діяльності молодшого школяра представлено в дослідженнях багатьох учених. Грою займались науковці Ш. Амонашвілі, Г. Балл, Л. Виготський, О. Запорожець, Й. Гейзінга, О. Леонтєв, С. Рубінштейн, Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко, П. Блонський, Л. Венгер, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Запорожець, Анікеєва, Л. Артемова, Р. Жуковська, О. Запорожець, Я. Коменський, В. Котирло, Н. Кудикіна, Г. Люблінська, В. Мен-

джерницька, Н. Менчинська, С. Русова, В. Сухомлинський, А. Усова, К. Ушинський. Аналізуючи праці вищенаведених дослідників можна дійти висновку, що ігрова діяльність є необхідним аспектом освітнього процесу. Навчання має бути наповнене грою, а гра навчанням.

Дослідники вже довгий час розглядають проблему ігрової діяльності молодшого школяра. Такі відомі педагоги як В. Сухомлинський, К. Ушинський завжди приділяли особливу увагу дитині та її потребам і підкреслювали важливість створення комфортного освітнього середовища. Спираючись на ідеї великих мислителів-гуманістів минулого та джерела народного виховання, В. Сухомлинський сформував основні ідеї, які висвітлив в своїх творах: любов до дитини; розвиток творчих сил кожної особистості в умовах колективної співдружності, заснованої на етичних та естетичних цінностях, інтересах, потребах, що в кінцевому підсумку спрямована на творчу працю; розвиток демократичних педагогічних засобів і методів навчання і виховання (повага, заохочення, опора на позитив, моральне покарання); звернення до внутрішнього світу дитини, опора на її сили, внутрішні можливості, підтримка і розвиток здорового, що є в кожній особистості; розвиток ідеї «радість пізнання», тобто емоційного сприйняття процесу навчання; демократизація структури управління освітнім процесом у школі. Всі ці ідеї реалізуються за допомогою впровадження ігрової діяльності в освітній процес (Дєдов, 2014: 6).

Ш. Амонашвілі і в наш час продовжує виховувати гуманних педагогів для підвищення ефективності навчання, підкреслюючи важливість зацікавленості учнів, їх мотивації до навчальної діяльності.

Мета статті. Дослідити потенціал ігрових технологій навчання як засобу підвищення мотивації молодших школярів на уроках мистецтва.

Виклад основного матеріалу. Дослідники всього світу, які опікуються проблемами освітнього процесу, все частіше звертаються до можливостей використання ігрової діяльності як засобу мотивації до навчання. Зокрема, Н. Слюсарєнко переконує, що дидактичні ігри треба використовувати не тільки на окремих уроках або тільки в позаурочний час, а й в усій системі роботи з дітьми. Дослідниця зазначає, що це допомагає забезпечити цілеспрямовану заміну діяльності учнів, підтримати інтерес до засвоєння навчального матеріалу, загальмувати втому, виробити позитивне ставлення до навчання.

На відміну від звичайних ігор педагогічна гра відрізняється суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання та відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені у явному вигляді та характеризуються навчально – пізнавальною спрямованістю (Зайченко, 2016: 66).

Ігрова форма занять створюється під час уроків за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності. Творча діяльність школярів на уроці не виникає сама собою, її необхідно стимулювати шляхом створення відповідної атмосфери. Найефективнішим прийомом у цьому плані є використання ігор, ігрових ситуацій, завдяки яким значно підвищується інтерес дітей до навчання.

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

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підпорядковується правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як її засіб;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який перекладає дидактичну задачу в ігрову;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язують із ігровим результатом (Савченко, 2002: 215).

В контексті дослідження розглянемо класифікацію педагогічних ігор:

– за видом діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні та психологічні;

– за характером педагогічного процесу:

1. навчальні, тренувальні, контролюючі та узгаляючі;
2. пізнавальні, виховні, розвиваючі;
3. репродуктивні, продуктивні, творчі;

4. комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні;

– за характером ігрової методики: предметні, рольові, імітаційні тощо;

– За ігровим середовищем: з предметами, без предметів, комп'ютерні та з ТСО, кімнатні тощо.

Також варто розглянути різноманітні форми організації освітнього процесу з використанням ігрових технологій:

1) рольові ігри на уроці;

2) ігрова організація навчального процесу з використанням ігрових завдань (урок – змагання, урок – конкурс, урок – подорож, урок – КВК);

3) ігрова організація навчального процесу з використанням завдань, які зазвичай пропонуються на традиційному уроці;

4) використання гри на певному етапі уроку (початок, середина, кінець; знайомство з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення та систематизація вивченого);

5) різні види позакласної роботи з предмету (КВК, екскурсії, вечори, олімпіади тощо), які можуть проводитись між учнями різних класів однієї паралелі (Савченко, 2002: 217).

Важливим є при використанні ігрових технологій на уроках дотримання певних умов, а саме:

1) відповідність гри навчально – виховним цілям уроку;

2) доступність для учнів певного віку;

3) помірність використання ігор під час уроків.

Ігрові технології займають важливе місце у освітньому процесі, тому що не тільки сприяють вихованню пізнавальних інтересів та активізації діяльності учнів, а й виконують низку інших функцій:

1) правильно організована з урахуванням специфіки матеріалу гра тренує пам'ять, допомагає учням виробити різноманітні вміння та навички, розвивати компетентності;

2) гра стимулює розумову діяльність учнів, розвиває увагу та пізнавальний інтерес до предмета;

3) гра – одне із прийомів подолання пасивності учнів;

4) у складі команди кожен учень несе відповідальність за весь колектив, кожен зацікавлений у кращому результаті своєї команди.

Педагогічні ігрові технології у поєднанні із традиційною методикою викладання гарантують:

• Активізацію навчального процесу, навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів.

• Комфортний та результативний для учня та вчителя процес навчання.

• Високий та міцний рівень навчання у класах з будь-якою підготовленістю.

- Формування у школярів вміння та стійкої навички вчитися.
- Повноцінне поєднання знань та практичних навичок.
- Об'єднання навчальної та позаурочної діяльності у єдиний виховний процес (Зайченко, 2016: 189).

Гра потрібна для того, щоб зробити навчання цікавим, зацікавити учня завданням, тим самим мотивувати його до навчання. Основна мета навчальної гри – спонукати до необхідних дій за допомогою гейміфікації. Одним із головних завдань дидактичної гри є естетичне виховання. Це досягається шляхом розвитку у дітей спостережливості, художнього бачення краси форми і кольору. Використовуючи гру на уроках мистецтва, учитель повинен мати конкретну педагогічну мету, чітко знати, що він виховує. Поставлена педагогічна мета визначає дидактичні завдання гри, її навчальний характер. Далі наведені ігри, які доречно використовувати для включення дітей у початкову діяльність, підвищення мотивації до навчання, а також з метою розвивати увагу, пам'ять, мислення на уроках мистецтва (Зайченко, 2016: 189).

Вправа «Відгадай і згадай»

Гра полягає в тому, що дитині пропонують певний предмет, вона його розглядає протягом декількох секунд, а потім відтворює по пам'яті те, що запам'ятала (колір, форма, відмінні риси). Дуже корисно проводити такі ігри на свіжому повітрі. На вулиці зустрічається безліч різних предметів живої та неживої природи. Дитина не тільки дізнається багато нового та цікавого, а й розширює кругозір.

Вправа «Назви предмети»

Учні по черзі називають усі предмети, які оточують їх у класі, школі. Потім за завданням педагога називають лише ті, які мають певний колір або певні естетичні характеристики.

Гра «Палітра осені» (гра має різні варіанти проведення)

Варіант 1. Діти отримують картки-завдання із вказівкою, які кольори треба змішати, щоб одержати третій і навпаки: є колір, треба визначити, які два кольори треба змішати, щоб одержати даний колір.

Варіант 2. Кожен учень одержує картку-завдання, на якій він повинен виконати завдання:

а) два прямокутники розфарбовані, наприклад, один жовтим, інший – червоним кольором, між ними поставлений знак «+», а третій прямокутник залишається не розфарбованим. Учні змішують на палітрі два вказаних кольори, одержують третій і розфарбовують ним прямокутник;

б) прямокутник, розфарбований кольором початку осені, наприклад, зеленувато-жовтим, поряд з ним – два прямокутники, з'єднані знаком «+». Учень має розділити ці кольори та окремо монохромно розмалювати кожний прямокутник.

Щоб зацікавити дітей можна створити ігрову ситуацію: дощем зміло кольори з деяких осінніх листків (замість прямокутників роздати зображення листків) та запропонувати учням поновити їх колір.

Гра «У музеї осені»

Матеріал: 5–6 фото із зображенням осені.

Хід вправи: пропонуємо школярам історію, де сказано, що Осінь пропонує знайти її улюблений портрет за описом. Вчитель зачитує опис картини та діти мають визначити яка саме репродукція відповідає цьому опису.

Це лише декілька ігор, які можна використовувати на уроках мистецтва для мотивації молодших школярів, проте їх існує безліч, на кожен тему, до кожної пори року треба пропонувати дітям ігри та ігрові ситуації, тоді навчання стане для них цікавою справою.

Висновок. Дитинство є важливим періодом у розвитку дитини. Його характерною рисою є бажання грати. В ігровій ситуації дитина реалізує свої бажання, реалізує свої потреби, інтереси. Розвиває фізичну силу, моторику, швидкість і точність рухів, координацію. Гра є важливим засобом навчання дитини, пізнання навколишнього життя і людських стосунків. У грі її учасники вчать мислити, працювати, творити і радіти успіху, набувають досвіду в різних ігрових ситуаціях. Таким чином, гра охоплює все: мислення, нову інформацію, новий досвід, спілкування, працю, є засобом фізичного, психічного, соціального та психічного розвитку дитини. Ігри мають особливе значення як для кожної дитини окремо, так і для організованої групи дітей.

Впровадження дидактичних ігор та ігрових ситуацій дозволяє молодшим школярам у більш доступній, цікавій формі відкривати красу навколишнього світу, розширювати та поглиблювати пізнавальні інтереси, оволодівати основами мистецької грамоти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Блонський П. П. Психологія: веб-сайт. URL: <https://stud.com.ua/146631/psihologiya/pedologiya> (дата звернення: 02.01.2023)
2. Дидактичні розвивальні ігри на уроках образотворчого мистецтва. Всеосвіта: веб-сайт. URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticni-rozvivalni-igri-na-urokah-obrazotvorcogo-mistectva-206515.html> (дата звернення: 11.08.2023)

3. Дитяча психологія. Педагогічний онлайн журнал: веб-сайт. URL: https://bstudy.net/707128/pedagogika/detskaya_psihologiya (дата звернення: 02.01.2023)
4. Дєдов О. Діагностика готовності дітей до школи. Хотин, 2014. С. 6-10.
5. Дуткевич Т. Дитяча психологія: Навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2012. С. 355-365.
6. Зайченко І. Педагогіка: підручник. К.: Видавництво Ліра-К, 2016. С. 189-210.
7. «Зако́ни» Платон. Академія: веб-сайт. URL: http://platoakademeia.ru/index.php/ru/summerschool/item/163-summerschool_5_02 (дата звернення: 02.01.2023)
8. Ідеї підвищення рівня мотивації школярів. Вчимося вчити: веб-сайт. URL: <https://www.teachthought.com/pedagogy/improve-student-motivation-ideas/> (дата звернення: 03.01.2023)
9. Історія розвитку гри. Педагогікам: веб-сайт. URL: <http://www.pedahohikam.net/nervs-1228-1.html> (дата звернення: 02.01.2023)
10. Мотивація, як частина навчання. Навчання майбутнього: веб-сайт. URL: <https://www.future-ed.org/reversing-the-decline-in-student-motivation/> (дата звернення: 03.01.2023)
11. Савченко О. Дидактика початкової школи: Підручник для вузів Київ: Генеза, 2002 . С. 90-104, 215-222.
12. Сухомлинський В. Сто порад учителєві. К. : Рад. шк., 1988. С. 9-11.

REFERENCES

1. Blonskyi P. P. Psykholohiia [Psychology]: veb-sait. URL: <https://stud.com.ua/146631/psihologiya/pedologiya> (data zvernennia:02.01.2023) [in Ukrainian]
2. Dydaktychni rozvyvalni ihry na urokakh obrazotvorchoho mystetstva. [Didactic development games in art lessons] Vseosvita: veb-sait. URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticni-rozvivvalni-igry-na-urokah-obrazotvorcogomistectva-206515.html> (data zvernennia: 11.08.2023) [in Ukrainian]
3. Dytiacha psykholohiia. [Child psychology] Pedahohichniy onlain zhurnal: veb-sait. URL: https://bstudy.net/707128/pedagogika/detskaya_psihologiya (data zvernennia: 02.01.2023) [in Ukrainian]
4. Diedov O. (2014) Diahnostyka hotovnosti ditei do shkoly [Diagnosis of children's readiness for school]. Khotyn. 6-10. [in Ukrainian]
5. Dutkevych T. (2012) Dytiacha psykholohiia. [Child psychology] Navch. posib. K.: Tsentr uchbovoi literatury. 355-365. [in Ukrainian]
6. Zaichenko I. (2016) Pedahohika. [Pedagogics] pidruchnyk. K.: Vydavnytstvo Lira. K. 189-210. [in Ukrainian]
7. «Zakony» Platon. ["Laws" by Platon] Akademiia: veb-sait. URL: http://platoakademeia.ru/index.php/ru/summerschool/item/163-summerschool_5_02 (data zvernennia: 02.01.2023) [in Ukrainian]
8. Idei pidvyshchennia rivnia motyvatsii shkoliariv. [Ideas for increasing the level of motivation of schoolchildren] Vchymosia vchyty: veb-sait. URL: <https://www.teachthought.com/pedagogy/improve-student-motivation-ideas/> (data zvernennia: 03.01.2023) [in Ukrainian]
9. Istoriiia rozvytkuhry. [History of game development] Pedahohikam: veb-sait. URL: <http://www.pedahohikam.net/nervs-1228-1.html> (data zvernennia: 02.01.2023) [in Ukrainian]
10. Motyvatsiia, yak chastyna navchannia. [Motivation as part of training] Navchannia maibutnoho: veb-sait. URL: <https://www.future-ed.org/reversing-the-decline-in-student-motivation/> (data zvernennia: 03.01.2023) [in Ukrainian]
11. Savchenko O. (2002) Dydaktyka pochatkovoї shkoly. [Didactics of primary school] Pidruchnyk dlia vuziv. Kyiv: Heneza. 90-104, 215-222. [in Ukrainian]
12. Sukhomlynskyi V. (1988) Sto porad uchytelevi. [One hundred tips for the teacher]. K. : Rad. shk. 9-11. [in Ukrainian]