

УДК 37.091.33

Тетяна Гордієнко,

ORCID iD 0000-0002-1206-6416

учитель трудового навчання

Миколаївська загальноосвітня школа I–III ступенів № 45

Миколаївської міської ради Миколаївської області

вул. 4 Поздовжня, 58, 54028,

м. Миколаїв, Україна

school45nik@gmail.com

tetgordienko74@gmail.com

Любов Бугайова,

ORCID iD 0000-0003-0838-075X

методист кафедри теорії й методики

природничо-математичної освіти

та інформаційних технологій

Миколаївський обласний інститут

післядипломної педагогічної освіти

вул. Адміральська, 4-а, 54001 м. Миколаїв, Україна

liubov.buhaiova@toipro.mk.ua

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

У статті досліджено дидактичні можливості ігрової діяльності з часів античної педагогіки до сучасності. Із цією метою розглянуто теорію Арістотеля, Квінтіліана, Ф. Фребеля, П. Блонського, К. Д. Ушинського, М. Монтесорі, А. С. Макаренка. За теорією К. Гросс досліджено класифікацію ігор на основі загальних і принципових ознак та закономірних зв'язків між ними. Водночас виокремлено низку нових понять, що дають можливість активізувати ігрову діяльність на засадах Нової української школи.

Ключові слова: ігрова діяльність; ключові компетентності; компетентнісно орієнтований підхід; мультиплікація; професійна компетентність.

© Бугайова Л. В., Гордієнко Т. М., 2021

Вступ. Одним із основних завдань педагога є активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів, пробудження інтересу до предмета та практичне використання набутих знань, щоб кожен здобувач освіти був активним учасником, а не пасивним спостерігачем.

Тому однією з актуальних проблем є мотивація учнів до навчання. Саме від її вирішення залежить ефективність пізнавальної активності, яка впливає на засвоєння знань, стимулювання та розвиток інтересу до навчання, формування власної думки та

на підготовку до самостійного життя.

Оновлення програми «Трудове навчання 5–9 класи» (2017 р.) потребує відповідних змін в освітньому процесі. Більше часу приділяється виконанню творчих проєктів, а вивчення теоретичного матеріалу обмежується мінімумом, тому завдання вчителя трудового навчання полягає в розвитку творчого потенціалу учнів на кожному уроці; формуванню вмінь і навичок самостійно працювати; творчо ставитися до виконання завдання.

Вирішенню означеної проблеми, на

нашу думку, сприятиме використання ігрових технологій на уроках трудового навчання.

Ігрова діяльність через зміст навчання дає можливість розширити діяльність вчителя, спрямовану на всебічний розвиток учня, його творчих здібностей. Досить ефективним методом взаємодії вчителя й учнів на уроці трудового навчання є використання ігрових технологій, які відіграють водночас навчальну, розвивальну та виховну функції.

Використання ігрових технологій спрямовано на те, щоб навчити школярів розуміти мотиви їхнього навчання, їхню поведінку в грі і в житті, тобто формувати цілі і зміст своєї самостійної діяльності та передбачити її безпосередні результати.

Усі ігрові форми навчання дозволяють використовувати різні рівні засвоєння знань. Учням цікаво навчатися в грі, оскільки саме в такій формі інформація, яку вони отримують, сприймається доступніше і в них з'являється інтерес до вивчення предмета.

У сучасних психолого-педагогічних дослідженнях гру розглядають як джерело креативних компетентностей, розвитку і самореалізації особистості. Гра є умовою гармонійного розвитку дитини. Гра вносить у життя радість, формує позитивне та творче ставлення до реальності, підвищує працездатність. Радість або її очікування супроводжують людину протягом усього життя.

«Як дитина поводить себе під час гри, так вона і буде працювати, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча має відбуватися передусім у грі... Отже, гра – ключ до організації виховання» (Слюсаренко Н. В., 2002, с. 29).

Проблема використання ігрових технологій на уроках трудового навчання досліджена в роботах таких учених, як: С. Француз (активізація пізнавальної діяльності засобами ігрових технологій), В. З. Радзевський (використання неімітаційних ігор), Н. В. Слюсаренко (розвиток творчих здібностей учнів засобами ігрової

діяльності), Н. Гражевська (Рольова гра «Суб'єкти підприємницького процесу»), Т. А. Базанова (Урок у формі гри-змагання), П. І. Белан (ділова гра «Захист проекту») та ін.

Ураховуючи той факт, що одним із головних завдань сучасної школи залишається підготовка учнів до трудової діяльності, актуальності набуває використання гри на уроках трудового навчання як засобу формування інтересу до праці та прагнення оволодіти певними трудовими вміннями.

Мета статті – дослідження ігрової діяльності з використанням мультиплікації як засобу підвищення пізнавальної активності школярів на засадах Нової української школи.

Завдання: проаналізувати розвиток ігрової діяльності з часів античної педагогіки до часів сучасності; продемонструвати досягнення як результат використання ігрової діяльності на уроках трудового навчання, на позаурочних заходах, виставках, конкурсах.

Аналіз наукових досліджень і публікацій.

У XIX столітті в зарубіжній педагогіці почалося розроблення теорії гри. В. Вундт уважав, що немає жодної гри, яка б не була прототипом однієї з форм серйозної праці. «Гра – це теорія надлишку сил», – зазначив Г. Спенсер. За допомогою досліджень зарубіжних педагогів у наш час є можливість використовувати на практиці як соціально-історичні аспекти особистості (В. Вундт), так і біологічні (Г. Спенсер) (Слюсаренко Н. В., 2002, с. 29).

Сучасний зміст освіти відповідно до засад Нової української школи передбачає впровадження компетентнісного підходу за допомогою ігрових форм, орієнтованого на формування компетентностей, необхідних для успішної самореалізації людини. На основі рекомендацій Європейського Парламенту та Ради Європи «Про основні компетенції для навчання протягом усього життя» визначено десять ключових компетентностей, які відображені в нормативних документах і навчальних програмах.

За теорією К. Гросса, автора першої у психології фундаментальної концепції гри, через гру дитина готується до життя. К. Бюллер зауважує, що гра для дитини – це задоволення. Д. М. Узнадзе, досліджуючи роботи К. Бюллера, Ф. Шиллера, К. Гросса, Г. Спенсера, робить висновок, що суть гри складає активність дитини (Слюсаренко Н. В., 2002, с. 28).

Основоположник дидактичної гри Ф. Фребель довів, що гра – це педагогічне явище і може виконувати навчальні завдання. Він розробив систему рухливих ігор, дидактичних вправ для розвитку трудових занять (Слюсаренко Н. В., 2002, с. 28).

За допомогою гри дитина готується до життя. Саме гра поряд із труднощами й навчанням – один із базових видів діяльності людини, дивовижне явище нашого існування. У грі ефективно виховується вміння жити і діяти спільно, допомагати одне одному, розвивається почуття колективізму, відповідальності за свої дії (Нестерчук Н. Є, 2020, с. 127).

М. Горький писав: «Гра – шлях дітей до пізнання світу», тому гра визнається не забавою для дитини, а ефективним засобом активізації навчальної діяльності. Дидактичні ігри, з одного боку, концентрують увагу, розвивають спостережливість, пам'ять, мислення, самостійність, ініціативу і звичайно підвищують інтерес дитини до уроку. З іншого боку, ці ігри виконують певне дидактичне завдання: вивчення нового матеріалу або повторення і закріплення пройденого, формування навчальних умінь і навичок.

Гра – це творча діяльність. Г. І. Лемко пояснює це певними аспектами гри:

- 1) гра – це відображення життя. Весь процес відбувається в штучно створеному середовищі, але дії гравців – реальні, їхні емоції – справжні;
- 2) копіювання в грі пов'язане з роботою уяви. Дитина не наслідує дійсність, вона поєднує різні уявлення життя з власним досвідом;
- 3) дитяча творчість виявляється в на-

мірі гри і в пошуку прийомів для її реалізації. Однак учні довго не втілюють свої ідеї, не готуються до виконання ролей, вони виявляють свої поривання в цей момент. Тому гра – завжди імпровізація, як би старанно вона не була спланована (Лемко Г. І., 2008, с. 48).

У своїй роботі В. О. Сухомлинський зазначав: «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» (Сухомлинський В. О., 1977, с. 95).

І тут важко не погодитися, адже гра є природною діяльністю, через яку дитина із задоволенням, творчо розвивається, набуває певних навичок та готується до життя.

Ігрова технологія – це спосіб діяльності, спрямований на вивчення предмета у вигляді ділового моделювання ситуації і імітаційного моделювання досліджуваних явищ.

Мета ігрових технологій – створити повноцінну мотиваційну основу для формування навичок і здібностей діяльності залежно від умов функціонування навчального процесу.

Ігрова технологія включає досить велику групу методів для організації освітнього процесу у формі різних дидактичних ігор.

Ігрові технології мають значну особливість – чітко визначені цілі викладання і відповідний педагогічний результат.

А. С. Макаренко визнав значення гри як методу виховання особистості: «Є ще один важливий метод – гра... Усе її життя – це гра» (Макаренко А. С., 1985, с. 145).

Ігрова діяльність у сучасній школі застосовується як:

- елемент праці (А. С. Макаренко, Л. С. Рубінштейн) (Слюсарен-

ко Н. В., 2002, с. 28);

- технологія уроку або його фрагмента впровадження, пояснення, закріплення, вправи, контролю (М. Монтесорі і Д. Колоцца) (Слюсаренко Н. В., 2002, с. 32);
- технологія позакласної роботи, проведення тематичних декад.

Є три функції, які виконує гра: навчальну, виховну та розвивальну. Для ефективної реалізації використання ігрової діяльності можна використовувати проведення позакласних заходів, тематичних декад, виставок, конкурсів.

Реалізація ігрових прийомів при визначеній формі занять, за теорією Ф. Фребеля, відбувається за такими напрямками:

- перед здобувачами освіти дидактична мета постає у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підлягає правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як засіб гри;
- частиною навчальної діяльності є елемент змагання, який переводить дидактичне завдання в ігрову діяльність;
- успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом (Макаренко А. С., 1985, с. 28).

Ігрові технології на уроках трудового навчання пропонують застосовувати С. Єрмолаєва, Х. Махмутова, С. Стефанцев, В. Чернякова, А. Умранходжаєв та ін. Їхній досвід доводить, що вчителі трудового навчання можуть розробляти сюжети ігор, правила їх проведення самостійно або із залученням учнів, також готувати ігровий матеріал. Це підтверджується практикою роботи Н. І. Гражевської, Т. А. Базанової, П. І. Белан та ін.

Так, наприклад, Н. І. Гражевська пропонує у грі вивчати новий матеріал та зацікавлювати цим учнів у подальшому вивченні предмета. У грі «Суб'єкти підприємницького процесу» імітується взаємодія економічних суб'єктів у процесі

виробництва. Гра розрахована на три уроки. На першому учні розробляють банк ідей, на другому – виготовляють виріб, на третьому – підбивають підсумки гри (Гражевська Н. І., 2000, с. 3).

Т. А. Базанова пропонує проведення підсумкового уроку з використанням ігрових завдань за такими темами: «Будинок гостей», «Назви рослин», «Ми чекаємо гостей», «Знайомі незнайомці» тощо. На такому уроці краще закріплюються знання, уміння та навички з основних розділів трудового навчання (Базанова Т. А., 1999, с. 56).

П. І. Белан пропонує ділову гру «Захист проєкту», яка проводиться у два етапи: на першому етапі дві команди учнів створюють конструкції, використовуючи метод мозкового штурму, потім передають їх на розгляд експертній групі; на другому – відбувається захист проєктів кожною групою. Під час захисту проєкту представник команди дає характеристику конструкції виробу, моделі-аналогу, на основі якого розробляється новий проєкт. Далі пропонується нове конструктивне рішення, обґрунтовується обраний варіант. При цьому не можна збільшувати переваги або приховувати недоліки проєкту, що захищається. Члени команди дають характеристику техніко-економічних, ергономічних та естетичних показників нової конструкції, доводять її новизну, можливості виготовлення в умовах шкільних навчальних майстерень (Белан П. І., 1990, с. 65).

Під час проведення уроків та заходів із предмета трудового навчання доцільно використовувати методи компетентісно орієнтованого підходу до організації освітнього процесу, досліджувати особливості навчального матеріалу і компетентностей здобувачів освіти. Продуктивним є метод роботи, який полягає в застосуванні мультиплікації. Цей метод має відображення не лише на уроках трудового навчання, але й під час проведення тематичних декад. Декада предметів художньо-естетичного напрямку дає можливість виховувати мистецьку культуру, розкривати креативність,

поширювати творчий потенціал дітей на уроках та в позаурочній діяльності.

Уведення анімації та мультиплікаційних фільмів у зміст уроку дозволяє зробити його більш ефективним, насиченим, плідним і цікавим. Актуальність і затребуваність таких прийомів у навчальному процесі обґрунтована необхідністю посилити усвідомлене запам'ятовування учнями матеріалу за умови, що вони залучені в активні дії під час заняття.

Крім підвищення уваги до матеріалу та стимуляції інтересу учнів, введення таких прийомів у структуру заняття істотно сприяє виконанню комплексу завдань і цілей як дидактичного, так і навчально-методичного характеру.

Крім того, мультиплікаційні фільми – надзвичайно ефективний інструмент для підвищення мотивації учнів, творчого потенціалу, розвитку комунікативних навичок і вмій.

У століття інноваційних технологій учитель має величезний арсенал медійних засобів для досягнення поставлених навчальних завдань.

Від успіху народжується інтерес до навчання, з'являється натхнення в оволодінні знаннями. В іншому разі навчання перетворюється на тягар (Сухомлинський В. О., 1977).

Уважається, що найкращий учитель той, хто вселяє в учнів жагу до навчання. Для того, аби навчити дитину, треба не просто передати їй знання і вміння, а пробудити в неї інтерес до самостійної діяльності. За традиційною формою навчання вчитель основну частину уроку пояснює, запитує, ілюструє, пропонує завдання за зразком і зовсім небагато часу приділяє активній пізнавальній діяльності учнів.

Упровадження ігрових технологій на уроках трудового навчання має величезний вплив на якість освітнього процесу.

Яким би не було за своєю формою навчання, головне, щоб воно було цікавим та мотивувальним для учнів.

Дослідження ігрових форм із застосуванням мультиплікації у формуванні

ключових компетентностей здобувачів освіти.

Зацікавленість, задоволення, позитивні емоції – мотиви ігрової діяльності. Під час застосування ігрової діяльності головною ідеєю уроку або заходу є ключова фраза або образ того чи іншого відомого мультиплікаційного героя.

У дівчат 5-х класів на уроках обслуговуючої праці «помічниками» були «Смішарики». Майстрині мали змогу виготовити одного зі своїх улюбленців «Країни Смішариків». Разом із юними мандрівниками є можливість подорожувати до нової пізнавальної країни креслярів. Смішарики мають кулеподібні форми. За допомогою презентації з ігровими елементами дівчата отримують перші знання про розгортки геометричних фігур, вчать будувати та креслити розгортку кулі. Під час закріплення нового матеріалу за правильну відповідь здобувачі освіти отримують картки гри «Лото-смішарики». Починають грати, знаходять пару, виконують взаємоконтроль виконаної роботи, виставляють оцінки. Героїв мультиплікаційних фільмів дівчата можуть в'язати, вишивати, плести з помпонів.

Із майстринями 7 класів проведено відкритий урок-казку «Три горішки для Попелюшки» за розділом «Техніка і технологічні процеси виготовлення виробів із конструкційних матеріалів». На уроці дівчата мали можливість утілити свою мрію у створений власноруч виріб. Під час проведення уроку майстриням «допомагають» відомі герої казки – мишенята. Разом вони потрапляють у цікавий світ «трьох горішків»: знань, умінь та навичок, розкривають три міцних горішки технологічного етапу проекту: підготовка тканини до розкрою, розкладка, розкрій. Дівчата за допомогою інструкційних карток виконують вправи, які продемонстрував учитель під час вступного інструктажу.

Одним із прикладів застосування на практиці елементів мультиплікації є урок-казка «І так піде!». Здобувачі освіти 5 класів під час пояснення нового матеріалу ознайомлюються з технологічними

процесами діяльності: предметами і знаряддями праці, продуктом праці. Для закріплення нового матеріалу увазі шанувальників мультиплікації пропонується перегляд мультфільму «І так піде!». У казці є чотири процеси технологічної діяльності: ремонтування даху, випікання здоби, ремонтування стільчика, ремонтування джинсів. Дівчата аналізують дії героїв, складають у зошитах схеми технологічної діяльності, роблять висновки, отримують оцінки. Найуважніші глядачі зазначають, що в мультиплікаційному фільмі можна спостерігати порушення правил техніки безпеки у двох випадках: на даху і під час ремонтування електрики. На етапі завершення уроку учні роблять висновки щодо загальних правил техніки безпеки у шкільній майстерні, записують, запам'ятовують. На цікавому етапі уроку – рефлексії, дівчатам пропонується назвати мультфільми, у яких можна дослідити процеси технологічної діяльності, наприклад: «Колобок», «Пінокію», «Попелюшка», «Лунтік», «Смішарики» та інші. Розроблення уроків із застосуванням гри та мультиплікації передбачає розвиток у здобувачів освіти ключових та професійних компетентностей.

На засіданнях творчої групи в Науково-методичному центрі м. Миколаєва Гордієнко Тетяною Миколаївною, учителем обслуговуючої праці МЗОШ № 45, проведено семінар-практикум «Розвиток компетентності продуктивної творчої діяльності на уроках праці», «Формування пізнавальних умінь та інтересів учнів під час використання міжпредметних зв'язків». Увазі колег міста запропоновано елементи уроків із застосуванням мультиплікації на прикладі «Країни смішариків».

Тема мультиплікації має своє відображення не тільки на уроках трудового навчання, але й під час проведення декад у Миколаївській загальноосвітній школі № 45: «Три надзвичайних горішки в житті учнів: трудове навчання, образотворче мистецтво, музика», «Маленька країна», «Золоті ключики здоров'я», «Там на невідомих доріжках».

Відкрити дитині світ мистецтва під час проведення гри, допомогти їй розкрити потенціал творчості, який допоможе зосередити зусилля на власному розвитку, отримати задоволення від спілкування – основна мета вчителя.

Упроваджуючи ігрову діяльність під час проведення уроків обслуговуючої праці, тематичних декад художньо-естетичного циклу у МЗОШ № 45, спостерігаємо підвищення працездатності здобувачів освіти, їхнє зацікавлене ставлення до виконання завдання. Задоволення, бадьорий настрій, які виникають упродовж гри, корисні для дитини. Радість виникає від усвідомлення досягнутого. Особливо це стосується навчання як основної діяльності здобувачів освіти.

Очікувані результати – логічна складова цікавої, пізнавальної, креативної роботи серед здобувачів освіти. Дослідження показали, що протягом останніх п'яти років кількість призових місць серед здобувачів освіти МЗОШ № 45 на районних, місцевих та обласних виставках-конкурсах збільшилася. Юні майстри із задоволенням брали участь, демонстрували свої таланти, цікаві витвори і посіли призові місця у творчих конкурсах різних рівнів: 2020 р. – II місце в міському етапі Всеукраїнського конкурсу-виставки творчих робіт «Український сувенір», 2019 р. – I місце в міському етапі Всеукраїнського конкурсу-виставки творчих робіт «Новорічна композиція», III місце в районному етапі Всеукраїнського конкурсу-виставки творчих робіт «Український сувенір», II місце – у районному етапі конкурсу «Космічні фантазії», 2018 рік – II місце в обласному конкурсі юних флористів «Квітуча Україна», III місце – у районному етапі конкурсу «Український сувенір».

Висновки.

Одним із найуспішніших шляхів формування пізнавальної діяльності учнів на уроках трудового навчання є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають ігрові технології.

Використання ігор на уроках трудового навчання є потребою сучасності, адже саме під час гри дитина навіть не підозрює, що навчається. Такий спосіб організації освітнього процесу є найоптимальнішим. Ігрові технології дозволяють з'ясувати рівень засвоєння учнями знань, але при цьому жодна дитина не відчуває дискомфорту та переживань через оцінку чи результат. У процесі використання ігор учитель ураховує індивідуальні особливості класу і водночас повною мірою реалізує особистісно-орієнтоване навчання. Учні переконливо висловлюють власні думки, збагачують свій словниковий запас, розвивають мовлення та мають можливість продукувати цікаві, оригінальні ідеї.

Ігрова діяльність через зміст навчання дає можливість розширити діяльність учителя, спрямовану на всебічний розви-

ток учня, його творчих здібностей. Досить ефективним методом взаємодії вчителя й учнів на уроці трудового навчання є використання ігрових технологій, які відіграють водночас навчальну, розвивальну та виховну функції.

Під час проведення уроків, позакласних заходів, тематичних декад є можливість на засадах Нової української школи розвивати ключові та професійні компетентності у здобувачів освіти, заохочувати до навчання за допомогою гри та мультиплікації.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробленні методичних матеріалів для вчителів трудового навчання щодо використання ігрової діяльності під час проведення уроків, позакласних заходів, тематичних декад на засадах Нової української школи.

ЛІТЕРАТУРА

1. Базанова Т. А. Урок в форме игры-соревнования / Т. А. Базанова // Школа и производство. – 1999. – № 3. – С. 56–57.
2. Белан П. И. Деловая игра «Защита проекта» / П. И. Белан // Школа и производство. – 1990. – № 3. – С. 64–66.
3. Гражевська Н. І. Рольова гра «Суб'єкти підприємницького процесу» / Н. І. Гражевська // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2000. – № 2. – С. 2–5.
4. Лемко Г. І. Значення гри для виховання дитини / Г. І. Лемко // [Електронний ресурс] // Materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konference «Zpravu vedecke ideje – 2008». – Dil 7. – Pedagogika. Psychologie a sociologie. Hudba a zivot. – Praha : Publishing House “Education and Science” s.r.o., 2008. – S. 47–50. – Режим доступу до статті: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogika/36107.doc.htm
5. Макаренко А. С. Избранные произведения: в 3-х т. / А. С. Макаренко. – К. : Рад. школа. 1985. – Т. 3. – 592 с.
6. Нестерчук Н. Є. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова / Н. Є. Нестерчук, І. С. Подоляничук, І. О. Сидорук, О. І. Ніколенко, Н. А. Небова // Теоретичні аспекти формування ігрової діяльності дітей дошкільного віку з затримкою психічного розвитку. – 2020. – Вип. 2 (122). – С. 125–129. DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2020.2(122).25
7. Слюсаренко Н. В. Ігрова діяльність як засіб трудової підготовки дівчат у загальноосвітніх школах України кінця ХХ століття: Навчальний посібник / Н. В. Слюсаренко. – Херсон : РПО, 2009. – 228 с.
8. Слюсаренко Н. В. Розвиток творчих здібностей учнів 5–9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності : Навчально-методичний посібник / Н. В. Слюсаренко. – Херсон : Айлант, 2002. – 148 с.
9. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям / В. О. Сухомлинський / Вибрані твори : [в 5-ти т.]. – К. : Рад. школа, 1977. – Т. 3. – С. 95–98, 176–185.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Гордиенко Татьяна,
старший учитель высшей категории
по трудовому обучению
Николаевская общеобразовательная
школа I–III ступеней № 45
Николаевского городского совета Николаевской области
ул. 4 Продольная, 58, 54028, г. Николаев, Украина
tetgordienko74@gmail.com, school45nik@gmail.com

Бугаева Любовь,
методист кафедры теории и методики
естественно-математического образования
и информационных технологий
Николаевский областной институт
последипломного педагогического образования
ул. Адмиральская, 4-а, 54001, г. Николаев, Украина
liubov.buhaiova@moippo.mk.ua

В статье исследованы дидактические возможности игровой деятельности со времен античной педагогики к современности. С этой целью рассмотрены теория Аристотеля, Квинтилиана, Ф. Фребеля, П. Блонского, К. Д. Ушинского, М. Монтессори, А. С. Макаренко. По теории К. Гросс исследовано классификацию игр на основе общих и принципиальных признаков и закономерных связей между ними. Наряду с этим выделен ряд новых понятий, которые дают возможность активизировать игровую деятельность на принципах Новой украинской школы.

Ключевые слова: *игровая деятельность; ключевые компетентности; креативная компетентность; компетентностно ориентированный подход; мультипликация; профессиональная компетентность.*

GAME ACTIVITY AS A WAY TO INCREASE THE COGNITIVE SKILLS OF STUDENTS

Hordiyenko Tetiana,
senior Handicraft teacher of the highest category,
Mykolaiv School № 45
4 Prodolna Street, 54028, Mykolaiv, Ukraine
tetgordienko74@gmail.com

Buhaiova Liubov,
Educator Department of Theory and Methods of Sciences,
Mathematics and Information Technologies
Mykolaiv In-Service Teachers Traini Institute
4-a Admiralska Street, 54001, Mykolaiv, Ukraine
liubov.buhaiova@moippo.mk.ua

The article explores the didactic of game activity from ancient times to the present pedagogy. For this purpose, the theory of Aristotle, Quintilian, F. Froebel, P. Blonsky, Kostiantyn

Ushynskiy, Maria Montessori, and Anton Makarenko is considered. According to the theory of K. Gross, game classification is studied. Along with this, a number of new concepts have been identified to intensify the play activities within the New Ukrainian School. Among such concepts are personality's biological aspects according to the theory of G. Spencer, social and historical aspects of personality according to the theory of W. Wundt. Methods of competence-oriented approach to the learning process, peculiarities of educational material are studied. Along with the theoretical provisions on the use of play activities this publication explores the management of Handicraft lessons and extracurricular activities on the use of animation. The results of a comprehensive study conducted at Handicraft lessons and events among students, educators, and parents on the use of the game are practically considered. The ways of this issue solving are aimed at the involvement of students in the creative learning approach. The publication provides materials for self-study of issues related to the modernization of education, development of key and professional competencies, content and management of the learning process, independent work, and practical training of students.

The publication is designed for educators.

Keywords: *animation; competence-oriented approach; creative competence; game activity; Handicraft lessons; key competencies; professional competence.*

REFERENCES

1. Bazanova, T. A. (1999). Urok v forme igry-sostjazaniya [Lesson in the form of a game-competition]. *Shkola i proizvodstvo*, 3, 56–57 (rus).
2. Belan, P. I. (1990). Delovaja igra «Zashhita proekta» [Business game «Project protection»]. *Shkola i proizvodstvo*, 3, 64–66 (rus).
3. Hrazhevskaya, N. (2000). Rolova hra «Subiekty pidpriemnytskoho protsesu» [Role play «Subjects of the entrepreneurial process»]. *Trudova pidhotovka v zakladakh osvity*, 2, 2–5 (ukr).
4. Lemko, H. I. (2008). Znachennia hry dlia vykhovannia dytyny. (Elektronnyi resurs). [The value of the game for raising a child]. *Materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konferencie «Zpravy vedecke ideje – 2008»*. Dil 7. Pedagogika. Psychologie a sociologie. Hudba a zivot. Praha: Publishing House “Education and Science” s.r.o., 47–50. Retrieved from: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm (ukr).
5. Makarenko, A. S. (1985). Izbrannye proizvedeniya: (v 3-h t.). [Makarenko A. S. Selected works: in 3 volumes]. T. 3. K.: Rad. shkola (rus).
6. Nesterchuk, N. Ye., Podolianchuk, I. S., Sydoruk, I. O., Nikolenko, O. I. & Nebova, N. A. (2020). Teoretychni aspekty formuvannia ihrovoi diialnosti ditei doshkilnoho viku z zatrymkoiu psykhičnoho rozvytku [Theoretical aspects formation of play activities of preschool children with mental retardation]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova*, vyp. 2 (122), 125–129. DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2020.2(122).25 (ukr).
7. Sliusarenko, N. V. (2009). *Ihrova diialnist yak zasib trudovoi pidhotovky divchat u zahalnoosvitnikh shkolakh Ukrainy kintsia XX stolittia* [Game activity as a means of labor training of girls in secondary schools of Ukraine in the late twentieth century]. Kherson: RIPO (ukr).
8. Sliusarenko, N. V. (2002). *Rozvytok tvorchykh zdbnostei uchniv 5–9 klasiv na urokakh obsluhovuiuchoi pratsi zasobamy ihrovoi diialnosti* [Development of creative abilities of pupils of 5–9 classes at lessons of service work by means of game activity]. Kherson: Ailant (ukr).
9. Sukhomlynskiy, V. O. (1977). *Sertse viddaiu ditiam* [I give my heart to children]. *Vybrani tvory* (v 5-ty t.). T. 3, 95–98, 176–185. K.: Rad. shkola (ukr).