

ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ У ФОРМУВАННІ ПРИРОДНИЧОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Григорович О.П., канд. пед. наук, доцент,

Пахальчук Н.О., канд. пед. наук, доцент

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
м. Вінниця, Україна

Сучасна школа потребує такої організації своєї діяльності, яка б забезпечила гармонійний розвиток дитини, формування її особистості. Ігрові технології є унікальною формою навчання, яка дозволяє вирішити ці та багато інших проблем, а основне – зробити процес навчання цікавим та захоплюючим. Сучасні педагогічні та психологічні дослідження засвідчують, що зміст і способи активізації навчальної діяльності учнів у процесі використання ігрових технологій дедалі більше цікавлять науково-педагогічних працівників. Проблеми використання гри у процесі навчання приділено значну увагу в працях провідних педагогів і психологів минулого і сучасності.

Мета природничої освіти в сучасній школі полягає у формуванні в учнів природничої компетентності – особистісного утворення, що характеризує здатність учня розв'язувати доступні соціально і особистісно значущі практичні та пізнавальні проблемні задачі, пов'язані з реальними об'єктами природи у сфері відносин «людина-природа». У контексті нашого дослідження ігрова технологія є інноваційною педагогічною технологією спрямованою на забезпечення досягнення конкретних завдань, підвищення ефективності освітнього рівня молодших школярів, розвитку їх логічного мислення, творчих здібностей, формування природничих компетентностей [1].

Таким чином, аналіз наукової літератури з проблеми та практичного досвіду творчо працюючих вчителів початкових класів довів, що формування природничої компетентності школярів молодших класів на уроках природознавства відбувається більш успішно, якщо використовувати ігрові технології навчання. Сутність і зміст ігрової технології полягає у знаходженні такого навчального матеріалу, який залучав би учня в конкретну діяльність, викликав інтерес та спонукав до творчості. Дана технологія дозволяє віднайти типові види діяльності, результати яких по-справжньому цікавлять учнів і які неможливо виконувати механічно. Технологія дозволяє формувати власний спосіб життя й систему ціннісних координат. Гра відповідає природним потребам молодших школярів, оскільки поєднує у собі елементи навчання, прикладної, репродуктивної та творчої діяльності, що дає змогу розвивати емоційну сферу дитини, її пізнавальні інтереси, інтелектуальні та духовні потреби. Уміле використання ігор підвищує навчальну активність учнів, інтенсивність мислення, пам'яті та уяви.

Література

1. Грошовенко О.П. Інноваційні стратегії формування екологічної культури молодших школярів / О.П.Грошовенко // Інноваційні наукові

дослідження у галузі педагогіки і психології : Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (м.Запоріжжя, Україна, 2-3 лютого 2018 року). – Запоріжжя : Класичний приватний університет, 2018.- 192 с.

2. Крутій К.Л. Бліц-гра як форма організації практичної підготовки майбутніх фахівців/ Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Практично-професійна підготовка студентів у системі вищої освіти: проблеми та шляхи вдосконалення», 07-08 грудня 2011 року, ХГПА. –Харків: ФОП Шейніна О.В., 2012. - С.138-141.

3. Прокопенко С. Г. Екологічні ігри як засіб формування екологічної культури молодшого школяра: методичні рекомендації / С. Г. Прокопенко, А. К. Маєвська. – Ніжин: Вид-во «Міланік», 2008. – 27 с.