

української мови є важливим складником формування учня-мовця. Текстотворча діяльність учнів на уроці української мови – це цілісний когнітивний і мовленнєвий процес, що має стійку мотивацію, цілісну мету, чіткі завдання, що цілеспрямовані на осмислення, інтерпретацію, аналіз, відтворення, структурування, створення, вдосконалення власного чи сприймання чужого тексту.

Список використаних джерел

1. Глазова О. Перспективність і наступність у формуванні текстотворчих умінь учнів початкових і 5 класів загальноосвітньої школи : автореф. дисерт. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.02 теорія і методика навчання (українська мова). К., 1999. 18 с.
2. Голуб Н. Особливості текстотворчої діяльності учнів 5–7 класів в умовах компетентнісного навчання української мови.
3. Гудзик І. Компетентісно-орієнтоване навчання у початковій школі. К., 2008. 39 с.
4. Перхайло Н. Текстотворча компетентність у світлі інноваційної освітньої парадигми [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://конференция.com.ua/files/image/konf%2011/doklad_11_3_2_25.pdf

Тетяна Бербец,
Ярослав Телеуз

ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ ЕКОЛОГІЧНОЇ ПОВЕДІНКИ УЧНІВ 5–9 КЛАСІВ

Обґрунтовуючи доцільність застосування тих чи інших технологій у формуванні культури екологічної поведінки школярів, належить, насамперед, визначити сутнісні ознаки поняття «технологія» та особливості його застосування у царині педагогіки.

Під терміном «педагогічна технологія» В. Беспалько розуміє опис (проект) процесу формування особистості учня, а також способи відбору змісту навчання і його логічного структурування [3, с. 18].

Українські вчені визначають педагогічну технологію як проект і реалізацію системи послідовного розгортання педагогічної діяльності, спрямованої на виховання вільної, відповідальної, компетентної особистості як суб'єкта і проектувальника життя [4, с. 296]. Провідною ознакою наведеного визначення є наголос на активній ролі самої особистості у процесі свого розвитку і вдосконалення.

Метою публікації є обґрунтування психолого-педагогічних особливостей використання ігрових технологій у процесі формування культури екологічної поведінки учнів

Доцільність застосування інтерактивних технологій у екологічному вихованні підтверджена психологічними дослідженнями. Зокрема, Д. Єрмаков, Г. Петрова доводять, що для формування екологічних ціннісних орієнтацій має значення не освітня діяльність сама по собі, а насамперед, її технологія. Використання інтерактивних методів екологічної освіти приводить до структурування системи екологічних орієнтацій, підвищенню їх дієвості, стверджують вчені [5, с. 184].

Доречність застосування інтерактивних методів і технологій у процесі формування культури екологічної поведінки учнів основної школи обумовлена закономірностями їхнього психічного розвитку. Притаманну підліткам переорієнтацію спілкування з батьків, вчителів і взагалі старших та однолітків, більш чи менш рівних за станом, як одну з головних тенденцій перехідного віку відзначає І. Кон.

Серед інтерактивних особистісно орієнтованих методів формування культури екологічної поведінки ефективні методи, спрямовані на самостійний пошук і прийняття рішень, роз'яснення ціннісних категорій; рольові та імітаційні ігри; аналіз ситуацій; моделювання; підготовка проєктів. Розглянемо ці технології.

Гра розглядається в науковій літературі як форма людських дій та взаємодій, у якій людина виходить за межі своїх звичних функцій чи утилітарного використання предметів. Гру можна вважати формою вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого, і розгортається як змагання, або у вигляді будь-яких уявних ситуацій, станів тощо.

Виходячи з основних положень і особливостей історичного розвитку ігрової діяльності, дослідниками сформульовано значення гри в житті людини [1, с. 147–148]:

1. Ідеї, основні правила ігор, популярних у людських угрупованнях, передаються від покоління до покоління. У цьому полягає історичне значення гри.
2. Виховання та навчання часто відбувається через участь дітей у різноманітних за формами та змістом іграх, при цьому діти засвоюють певні правила та елементи культурних традицій, яких вони повинні дотримуватись у дорослому житті. У цьому полягає культурне значення гри.
3. В іграх відбувається спілкування, вони задовольняють потреби дітей у діяльності та емоціях, у них формуються тимчасові соціальні групи та колективи, між членами яких встановлюються певні зв'язки. В цьому – соціальне значення гри.
4. Серед гравців однієї групи, що утворилась внаслідок переважання одного типу ігор, виробляються певні манери поведінки, неприйнятні для інших соціальних груп. Це – значення гри.

Спробу системного вивчення гри як особливої форми діяльності першим здійснив у кінці XIX століття німецький вчений К. Гросс, який

вважав гру «передвправлянням» інстинктів стосовно майбутніх умов боротьби за існування. Німецький психолог К. Бюлер визначав гру як діяльність, що здійснюється заради отримання «функціонального задоволення».

Психологи підкреслюють, що у грі відбувається формування довільної поведінки дитини. Це діяльність, що дає можливість людині прийняти на себе будь-яку роль. Учасник гри може відмовитися від раніше обраної ролі, «балансувати» на грані різних ролей, вільно змінювати свої образи. Характерною особливістю гри є двоплановість. Гравець одночасно виконує і реальну діяльність, здійснення якої потребує дій, пов'язаних з вирішенням конкретних, часто нестандартних завдань, і умовну, оскільки деякі моменти цієї діяльності мають характер, що дозволяє абстрагуватись від реальної ситуації з її відповідальністю та численними іншими обставинами.

Гра у навчально-виховному процесі може виконувати такі загальнопедагогічні функції:

- Навчальну. Завдяки навчальному змісту застосування дидактичної гри ненав'язливо поповнює систему набутих знань новими, розширює кругозір, допомагає усвідомлювати багатоманітність навколишніх явищ та зв'язків між ними.
- Виховну. Завдяки «стисканню часу» гра надає учневі можливість передбачити, оцінити, а іноді і спостерігати наслідки своїх дій.
- Розвивальну. Застосування дидактичних ігор сприяє розвиткові умінь, навичок, мислення, пам'яті, уваги, здатності до аналізу та синтезу, кращому сприйманню просторових відношень, вдосконаленню конструктивних умінь і творчих можливостей та символічної функції свідомості.

У вітчизняній педагогіці бракує практичних розробок ігрових форм і конкретних ігор, які могли б застосовуватись у навчально-виховному процесі загальноосвітньої школи, а серед описаних домінують інтелектуальні та рольові. При цьому майже всі вони копіюють відомі телевізійні передачі – «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Поле чудес», «Круглий стіл» чи являють собою кросворди, чайнворди, ребуси тощо. Серед запропонованих у вітчизняній педагогіці екологічних ігор чільне місце теж посідають рольові. Чимало ігор, тривалістю близько 2–2,5 годин і насичених науковими знаннями («прес-конференцій», «спектаклів», «судових засідань» тощо), присвячені екологічним проблемам глобального та регіонального рівня. Переважна більшість екологічних дидактичних ігор, пропорованих у літературі, орієнтовано на позаурочний час. Екопсихологи С. Дерябо та В. Ясвін визначають екологічні дидактичні ігри як форму екологічної освіти, засновану на розгортанні особливого виду діяльності учасників, яка стимулює високий рівень мотивації, інтересу та емоційного включення. Дослідники поділяють екологічні

дидактичні ігри на:

1. Ігри-змагання, засновані на стимуляції учасників до набуття і демонстрації екологічних знань, умінь та навичок (конкурси-аукціони, конкурси проєктів та кросвордів, марафон). Конкурсо-подібні основи цих ігор допомагають проявам духу змагань, що в усі часи був надійною мотиваційною основою людської діяльності.
2. Рольові ігри – це тип ігор, заснований на моделюванні соціального змісту екологічної діяльності. Для проведення такого типу ігор потрібні багато часу та високий рівень попередньої підготовки.
3. Імітаційні, що створені як моделі екологічної реальності і предметного змісту екологічної діяльності на основі міждисциплінарного підходу до вивчення екологічних проблем.

Серед зарубіжних розробників дидактичних ігор, спрямованих на формування екологічної культури, – С. Сзабова, яка намагається, використовуючи нескладні та нетривалі ігри, вирішити проблему засвоєння учнями екологічних понять одночасно з відпрацюванням норм відповідної екологічної поведінки [2, с. 26]. Питанням теоретичного обґрунтування екологічної ігрової діяльності і розробкою інтерактивних методик екологічної освіти приділялась увага у працях Дж. Тейлора, С. Шапіро, К. Флаєрти-Зоніс.

Таким чином, розроблені з їх допомогою інтерактивні методики екологічного виховання містять дидактичні ігри та завдання, спрямовані на стимулювання і усвідомлення позитивних емоцій у взаємодії з довкіллям, аналіз впливу людської діяльності на природні об'єкти. Через пропонувані ігри учні вчаться самостійно приймати рішення стосовно поведінки у природі, у них формується відчуття власної причетності до забруднення природи і її збереження.

Список використаних джерел

1. Алексюк А. Н. Общие методы обучения в школе. К.: Рад. школа, 1995. 206 с.
2. Арестенко В. Роль ігрових технологій у підготовці майбутніх вчителів природничих дисциплін до професійної діяльності. *Збірник наукових праць Національної академії державної прикордонної служби України*. Серія: Педагогічні науки. 2017. № 3(10). С. 20–28.
3. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка*. Серія «Педагогіка». 2015. № 1. С. 17–20.
4. Педагогічна інноватика: термінолог. словник / авт. кол. за заг. ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький: Домбровська Я. М., 2019. 384 с.
5. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип. 13. С. 86–291.