політехніки. 2010. 284 с.
7. Мукан, Н.В. Система професійної освіти Канади: сутність, функції та принципи / Н.В.Мукан // Наукові записки Національного педагогічного університету ім. М.П.Драгоманова. Педагогічні та історичні науки. Київ, 2003. № ІЛУ. С. 104-118.
8. Полупанова, Е.Г. Инновации в педагогическом образовании на Западе // Педагогика. 2007. - №8. С. 121 - 126.

# ПЕРСПЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО ПАСИВНИХ ШКОЛЯРІВ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

***Муковіз О.П.*, д-р пед. наук, професор кафедри теорії початкового навчання *Алексеєва Н.*, студентка ІІІ курсу УДПУ ім. П. Тичини**

**Анотація**

Дана стаття присвячена дослідженню проблеми використання ігрових технологій в початковій школі, а також перспективності застосування ігрової діяльності для роботи з пасивними учнями та залучення їх до активної співпраці.

**Ключові слова**

Ігрові технології, інтелектуально пасивні школярі, групи інтелектуально пасивних дітей.

**Abstract**

This article is devoted to the research of applying gaming technologies in primary school, and the gaming activities perspective in work with passive pupils and their implementation in active cooperation.

**Keywords**

Gaming technology, intellectually passive pupils, groups of the intellectually passive children.

Гра є універсальним й унікальним явищем у професійній діяльності вчителя початкової школи, оскільки при правильному та доцільному впровадженні ігрових форм, які сприятимуть не лише розвитку індивідуальних особливостей учнів і підвищенню інтелектуальної активності молодших школярів, а й дозволить відійти від стереотипів та шаблонів. Завдяки взаємодії із проблемними ситуаціями, учні зможуть на практиці перевірити правильність вирішення актуальної проблеми, знайти декілька варіантів розв"язку подій, виділити серед великої кількості інформації головне, що у свою чергу впливає на ініціативність, зацікавленість та самостійність школярів.

Метою статті є пошук можливого шляху зацікавлення інтелектуально пасивних дітей до вивчення та засвоєння навчального матеріалу початкової школи.

Проблему феномену інтелектуальної пасивності учнів розглянуто у працях багатьох психологів та педагогів, зокрема: М. В. Матюхін, Л. І. Божович, А. К. Маркова, Н. А. Менчинска та ін., які вивчали особливості розвитку та поведінки пасивних школярів.

Завдяки проведенню експериментальних досліджень вчені зуміли виділити особливості інтелектуально пасивних дітей:

- недостатня сформованість інтелектуальних навичок і вмінь;
- негативне ставлення до інтелектуальної діяльності;
- відсутність пізнавального ставлення до дійсності [4].

Ігрові технології є одними з найефективніших засобів, які сприяють актуалізації розумової діяльності, ініціативності, соціалізації, а також розвивають бажання вчитися, пізнавати нову інформації і активно її використовувати на практиці. Специфіка використання ігор у навчально-виховній діяльності, а також сфери їх впливу розглядалася Н. Я. Михайленко, Н. А. Коротковою, Н. Р. Ейгес, А. І. Сорокіною, Ф. К. Блехер, А. С. Ібрагімовою, Н. М. Конишевою, М. Т. Саліховою та ін.

Основні аспекти використання ігрових технологій у загальноосвітніх школах досліджували О. С. Газманова, В. М. Григор'єва, О. А. Дьячкова, С. В. Арутюняна, Ф. І. Фрадкіна, Г. П. Щедровицького та ін., зазначаючи необхідність використання ігрової діяльності протягом усього навчання школярі.

Деякі аспекти ігрової діяльності розглянуто в працях психологів: Ж. Піаже, К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, які визначали гру як необхідність для нормального психологічного розвитку дитини.

Завдяки великому спектру вибору серед різних форм і видів ігор, педагог може підібрати для себе найдоцільніший матеріал, який буде цікавий для дітей з інтелектуальною пасивністю, тому дана проблема є однією із найактуальніших в Україні на даний момент.

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального матеріала;
- елемент системної педагогічної технології;
- окремий урок або його структурна система;
- технологія позакласної виховної роботи [6, с. 124].

Відсутність пізнавального ставлення до тих явищ дійсності, які не мають для учня безпосереднього практичного значення, призводить до того, що у таких дітей створюється звичка обходитися без активної розумової діяльності, а іноді навіть і уникати її. Ці діти мало думають і розмірковують, у той час, коли їх однолітки проявляють активну розумову діяльність. У таких дітей відсутня практика інтелектуальної поведінки при вирішенні власне теоретичних завдань, ніж у решти дітей того ж віку [8].

Завдяки ігровим технологіям, діти засвоюють деякі поняття, явища, норми поведінки, розподіл суспільних ролей не тільки теоретично, виступаючи лише пасивним слухачем, а навпаки, беруть активну участь у всій діяльності. Ігри сприймаються пасивними дітьми, як забава, як спосіб розважитися, але при цьому вони засвоюють усю інформацію, яка у теоретичному вигляді була не цікавою і не потрібною.

С. І. Ожегов і К. К. Платонов вважають пасивність властивістю особистості, протилежну активності. Такі люди характеризуються неактивністю, інертністю, млявістю, бездіяльністю, байдужістю до довколишньої дійсності, залежать від діяльності інших, не виявляють самостійності [7].

Аналізуючи феномен, було зроблено припущення, що існує 2 види інтелектуальної пасивності:

- як наслідок порушення операційно-технічних механізмів інтелектуальної діяльності;
- як прояв негативної тенденції розвитку мотиваційної необхідності сфери особистості [5].

Такі учні потребують особливої уваги з боку вчителя, шкільного психолога та батьків, оскільки школярі з подібними проблемами не є безнадійними, бо дані відхилення можуть бути спричиненими відсутністю виховання як такого, або проблемами у сім"ї, тому, при правильній психологічній та педагогічній допомозі пасивні діти у змозі опанувати увесь навчальний план, майже повністю не відстаючи від своїх однолітків.

У ході експериментального дослідження, Л. В. Орловою було виділено 4 групи дітей за характером інтелектуальної пасивності:

1. Група «операційно-технічної» інтелектуальної пасивності, в основі розвитку якої лежать: невміння застосовувати дані знання, відсутність умінь і навичок організації навчальної роботи, відсутність звички самостійного виконання завдання.
2. Група «мотиваційної» інтелектуальної пасивності, для якої характерні: вибір переважно легких шляхів досягнення мети, не зацікавленість у роботі, прагнення отримати швидкий результат без достатнього осмислення, дискомфортний емоційний стан у ситуації інтелектуальної напруги.
3. Група «часткової» або відбіркової інтелектуальної пасивності. Представники цієї групи інтелектуально пасивні тільки в окремих видах роботи або окремих навчальних дисциплінах.
4. Група загальної або «розлитої» інтелектуальної пасивності. Представники цієї групи не виявляють звичайної дитячої допитливості [5].

Ігрові технології є одними із основних засобів у роботі із учнями з феноменом інтелектуальної пасивності. Тому, для досягнення найкращих результатів засвоєння матеріалу вчителями використовується ігрова форма занять, основою якої є ігрові прийоми та ситуації, реалізація яких відбувається за такими основними напрямками:

1. Дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрової задачі.
2. Навчальна діяльність підпорядковується правилам гри.
3. У навчальну діяльність вводяться змагання, які сприяють переходу дидактичних завдань у розряд ігрових.
4. Успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з

ігровим результатом [1].

Для школярів з наявним феноменом, надзвичайно важливо отримувати задоволення від того, чим вони займаються. Як і у будь-яких інших дітей, ігрова діяльність для учнів молодшого шкільного віку залишається однією з головних видів діяльності, тому пошук нових форм заохочення до навчання залишається актуальним і нині. При цьому діти прогресують, і все що цікавило їх попередників, можливо не задовольнить потреб сучасних школярів.

Інтелектуальна пасивність обумовлена особливостями виховання і навчання. Виявлено «загальний синдром» інтелектуальної пасивності:

- слабкість мотивації навчання;
- «інтелектуальне утриманство»;
- прагнення використовувати обхідні шляхи або «зовнішні» форми навчальної діяльності;
- вибір легких і простих завдань;
- велика стомлюваність і переживання дискомфорту при розумовому напруженні;
- знижений рівень розумового розвитку;
- несамостійність, безініціативність у розумовій діяльності;
- підвищена реакція на новизну, неоригінальність, шаблонність уяви;
- поверхневий характер пізнання;
- несформованість пізнавальних інтересів [5].

Зацікавлення інтелектуально пасивних дітей завжди залишається проблемою для педагогів, оскільки використання самої лише гри не забезпечить досягнення бажаної мети. Зважаючи на те, що основний каталізатор навчальної та інтелектуальної діяльності відсутній, школярів необхідно привабити новизною, різноплановістю, креативністю. Тому Ю. В. Геронімусом було виділено основні чинники виникнення ігрового інтересу:

- задоволення від контактів з учасниками гри;
- задоволення від демонстрації учасникам своїх можливостей як гравця;
- азарт від очікування непередбачуваних ігрових ситуацій;
- необхідність приймати рішення в складних і часто невизначених умовах;
- якщо гра рольова, то задоволення від процесу перевтілення;
- швидке з'ясування наслідків прийнятих рішень;
- задоволення від успіху - проміжного або остаточного [3].

Досить проблемним явищем є входження інтелектуально пасивної дитини до нової групи дітей, оскільки між учнями через наявні відмінності можуть виникати непорозуміння чи конфлікти, саме тому одним із найвдаліших методів вирішення даних ситуацій є ігрова діяльність, яка сприяє процесу соціалізації пасивного школяра, оскільки ігри передбачають наявність контактів між учасниками. Під час ігрової діяльності школярам необхідно працювати разом, тому зважаючи на це,

діти навчаються спілкуватися з однолітками, знаходити шляхи вирішення проблеми разом, шукати компроміс і т.п..

Одним із позитивних якостей ігрових технологій є те, що учні в ній можуть виступати не лише як учасники, а як організатори, завдяки чому у школярів розвивається почуття відповідальності й організаторські якості. Тому тоді, коли лише сама участь в ігровій діяльності перестає цікавити інтелектуально пасивних учнів, каталізатором їх зацікавленості до навчальної діяльності може стати залучення до проведення ігор.

К. Д. Ушинський писав: «Для дитини гра – дійсність, і дійсність набагато цікавіша, ніж та, яка його оточує. Цікавіше вона для дитини саме тому, що почасти є його власне створення. У грі дитя живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ньому, ніж сліди дійсного життя, до якої він не міг ще увійти по складності її явищ і інтересів. У дійсного життя дитя не більше ніж дитя, істота, що не має ще ніякої самостійності, сліпо і безтурботно захоплений плином життя, в грі дитина, вже зріє як людина, пробує свої сили і самостійно розпоряджається своїми ж творіннями» [2].

Отже, зацікавлення та спонукання до навчальної діяльності інтелектуально пасивного школяра – це складний психолого-педагогічний процес, оскільки такі діти потребують особливої уваги та спеціалізованих методик, які будуть спрямовані не лише на розвиток розумових можливостей учня, а й на профілактику інтелектуальної пасивності та попередження можливих труднощів у формуванні пізнавальних мотивів та інтересів.

При цьому, ігрові технології залишаються провідним способом залучення пасивних школярів до вивчення навчальних матеріалів, оскільки забезпечують розвиток пізнавального, навчального, ігрового інтересу, сприяють ініціативності, самостійності та соціалізації учнів.

**Список використаних джерел**


1. Богусловска З. М. Розвиток пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку в умовах сюжетної дидактичної гри. Москва, 1955. 4 с.
2. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор. Москва, 1997.
3. Бюлер К. Духовний розвиток дитини. М., 1924.
4. Матюшкін О. М. Психологічна структура, динаміка і розвиток пізнавальної активності. Питання України. 1982. № 4. С. 5-17.
5. Орлова Л. В. Що таке інтелектуальна пасивність? // Початкова школа.-1996 .- № 7.-С.26-29.
6. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. В. С. Кукушкина. М.: ИКЦ «МарТ», 2006. 336 с.
7. Платонов К. К. Краткий словарь системы психологических понятий. М.: Высшая школа, 1984. 174 с.
8. Славіна Л. С. Важкі діти / за ред. В. Е. Чудновського. М., Воронеж, 1998.