



Звіт подібності

метадані

Заголовок

Ігрові технології у процесі ознайомлення учнів початкової школи з природою

Автор

Науковий керівник / Експерт

Мітір'ова А.М.**Мартін А. М.**

підрозділ

кафедра дошкільної та початкової освіти

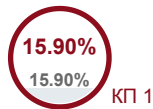
Тривога

У цьому розділі ви знайдете інформацію щодо текстових спотворень. Ці спотворення в тексті можуть говорити про **МОЖЛИВІ** маніпуляції в тексті. Спотворення в тексті можуть мати навмисний характер, але частіше характер технічних помилок при конвертації документа та його збереженні, тому ми рекомендуємо вам підходити до аналізу цього модуля відповідально. У разі виникнення запитань, просимо звертатися до нашої служби підтримки.

Заміна букв		0
Інтервали		0
Мікропробіли		225
Білі знаки		0
Парафрази (SmartMarks)		180

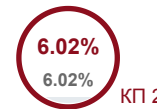
Обсяг знайдених подібностей

Коефіцієнт подібності визначає, який відсоток тексту по відношенню до загального обсягу тексту було знайдено в різних джерелах. Зверніть увагу, що високі значення коефіцієнта не автоматично означають плагіат. Звіт має аналізувати компетентна / уповноважена особа.



25

Довжина фрази для коефіцієнта подібності 2



15027

Кількість слів

116126

Кількість символів

Подібності за списком джерел

Нижче наведений список джерел. В цьому списку є джерела із різних баз даних. Колір тексту означає в якому джерелі він був знайдений. Ці джерела і значення Коефіцієнту Подібності не відображають прямого плагіату. Необхідно відкрити кожне джерело і проаналізувати зміст і правильність оформлення джерела.

10 найдовших фраз

Колір тексту

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	НАЗВА ТА АДРЕСА ДЖЕРЕЛА URL (НАЗВА БАЗИ)	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)	
1	Казка як засіб формування екологічної компетентності дітей дошкільного віку 11/25/2022 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (Факультет педагогіки, психології та мистецтв)	51	0.34 %
2	https://naurok.com.ua/urok-povitrya-vlastivosti-povitrya-278791.html	50	0.33 %

3	http://man-osvita.org.ua/sites/default/files/primary_education/document/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F%20%D0%BF%D1%96%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%B4%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96.doc	49	0.33 %
4	https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/13776/1/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%8C_21-25.pdf	48	0.32 %
5	https://naurok.com.ua/urok-povitrya-vlastivosti-povitrya-278791.html	47	0.31 %
6	https://kazedu.com/referat/128276/6	38	0.25 %
7	http://jds.multycourse.com.ua/ua/print_page/module/19	37	0.25 %
8	https://studopedia.net/15_11947_avtorski-propozitsii-ta-ih-rezultativnist.html	36	0.24 %
9	https://smekni.com/a/180394-9/formuvannya-u-molodshikh-shkolyarv-umnyya-zastosovuvati-prirodnich-znannya-u-novikh-navchalnikh-situatsyakh-9/	35	0.23 %
10	https://naurok.com.ua/urok-prirodnavstva-4-klas-tema-zemlya-doboviy-i-richniy-ruh-zemli-196400.html	31	0.21 %

з домашньої бази даних (0.84 %)

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)	
1	Казка як засіб формування екологічної компетентності дітей дошкільного віку 11/25/2022 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (Факультет педагогіки, психології та мистецтв)	51 (1)	0.34 %
2	Формування пізнавального інтересу дітей дошкільного віку до вивчення математики засобами ігрових та мультимедійних технологій 11/25/2022 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (Факультет педагогіки, психології та мистецтв)	31 (3)	0.21 %
3	Формування моральних якостей дошкільників засобами казки та мультиплікації 11/23/2023 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (кафедра дошкільної та початкової освіти)	26 (2)	0.17 %
4	Формування пізнавальної активності в дітей дошкільного віку в процесі ознайомлення з природним матеріалом 11/23/2023 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (кафедра дошкільної та початкової освіти)	12 (1)	0.08 %
5	Дослідницько-експериментальна діяльність учнів початкової школи в інтегрованому курсі «Я досліджую світ» 11/25/2022 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (Факультет педагогіки, психології та мистецтв)	6 (1)	0.04 %

з програми обміну базами даних (2.36 %)

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)	
---------------------	-----------	---	--

1	<p>Дидактична гра як засіб інтелектуального розвитку учнів на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» 1/4/2024 Hlukhiv National Pedagogical University of Oleksandr Dovzhenko (Hlukhiv National Pedagogical University of Oleksandr Dovzhenko)</p>	76 (10)	0.51 %
2	<p>Маляренко І.В._Струк.docx 11/9/2021 Vasyi Stefanyk Precarpathian National University (VSPNU) (Педагогічний факультет)</p>	72 (3)	0.48 %
3	<p>ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НУШ 11/30/2023 Khmelnitsky Humanitarian Pedagogical Academy (КНПА)</p>	38 (3)	0.25 %
4	<p>tnpu/Diplomni/Diplomni_2016/ІПП/Початкова освіта/Стационар/51-52/Галела Ірина Євгенівна/Галела І. Є..docx 8/24/2017 V. Hnatyuk Ternopil National Pedagogic University (TNPU) students work</p>	26 (4)	0.17 %
5	<p>Дипломна робота Назарчук Л. 5/31/2024 Zhytomyr Ivan Franko State University (ZIFSU)</p>	26 (2)	0.17 %
6	<p>Захарченко М.В. ЗПО-63 2017-2018 н.р. Ігрові технології в навчанні молодших школярів.docx 6/12/2018 Khmelnitsky Humanitarian Pedagogical Academy (КНПА)</p>	23 (2)	0.15 %
7	<p>RSHU/Швайко Надія.docx 5/26/2020 Rivne State Humanities University (Рівненський державний гуманітарний університет)</p>	20 (2)	0.13 %
8	<p>tnpu/Diplomni/Diplomni_2012/12d723/Ничка Т. А/Дипломна .doc 8/22/2017 V. Hnatyuk Ternopil National Pedagogic University (TNPU) students work</p>	16 (2)	0.11 %
9	<p>Формування природоохоронних понять як дидактична умова успішності екологічного виховання молодших школярів 10/10/2024 Melitopol State Pedagogical University named after B.Khmelnitskyi (Melitopol State Pedagogical University named after B.Khmelnitskyi)</p>	12 (2)	0.08 %
10	<p>Технологія формування професійної компетентності майбутніх офіцерів НГУ в процесі фізичної підготовки ГОТОВ.docx 7/10/2020 Publishing House "Helvetica" (Видавничий дім "Гельветика")</p>	11 (1)	0.07 %
11	<p>ТЕОРЕТИЧНІ І МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ 2/11/2018 V. Hnatyuk Ternopil National Pedagogic University (TNPU) students work (Dissertation)</p>	10 (1)	0.07 %
12	<p>Формування предметних компетентностей здобувачів початкової освіти в інтегрованому освітньому середовищі 11/21/2022 V.O. Sukhomlynskyi Mykolaiv National University (MNU) (Наукова бібліотека МНУ ім. В.О. Сухомлинського)</p>	9 (1)	0.06 %
13	<p>«Музично-естетичне виховання підлітків засобами пісенного національного фольклору у позакласній музичній діяльності» 12/12/2021 Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University (Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського)</p>	6 (1)	0.04 %

14	курсова Філоненко 11.docx 4/12/2022 Kremenchug Pedagogical College named after AS Makarenko (Kremenchug Pedagogical College named after AS Makarenko)	5 (1)	0.03 %
15	тпру/Diplomni/Diplomni_2016/ІПП/Початкова освіта/Заочники/51/Ковпак Христина Ігорівна/ Дипломна_Ковпак.doc 8/24/2017 V. Hnatyuk Ternopil National Pedagogic University (TNPU) students work	5 (1)	0.03 %

з Інтернету (12.70 %)

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ДЖЕРЕЛО URL	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)	
1	https://kazedu.com/referat/128276/6	126 (7)	0.84 %
2	https://msu.edu.ua/wp-content/uploads/2018/04/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%8F_%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%BA%D0%BE_%D0%9C.%D0%9C..pdf	112 (6)	0.75 %
3	https://nuschool.com.ua/lessons/world/1-2klas/17.html	106 (7)	0.71 %
4	https://revolution.allbest.ru/pedagogics/01384122_0.html	104 (7)	0.69 %
5	https://naurok.com.ua/urok-povitrya-vlastivosti-povitrya-278791.html	97 (2)	0.65 %
6	https://core.ac.uk/download/pdf/322469083.pdf	80 (6)	0.53 %
7	https://elibrary.kubg.edu.ua/47839/1/I_Sukhopara_Turlai_O_NTS_13_2023_FPO.pdf	79 (8)	0.53 %
8	http://oksanatyрко.blogspot.com/p/blog-page_7.html	78 (7)	0.52 %
9	http://man-osvita.org.ua/sites/default/files/primary_education/document/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F%20%D0%BF%D1%96%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%B4%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96.doc	76 (2)	0.51 %
10	http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Nzvdp_u_pp_2013_39_84.pdf	73 (7)	0.49 %
11	https://dspace.znu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/12345/10695/Okhrymchuk.pdf?sequence=1	69 (4)	0.46 %
12	https://nuschool.com.ua/lessons/world/1-2klas_1/14.html	62 (3)	0.41 %
13	https://studopedia.net/15_11947_avtorski-propozitsii-ta-ih-rezultativnist.html	56 (2)	0.37 %
14	http://jds.multycourse.com.ua/ua/print_page/module/19	55 (2)	0.37 %
15	https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/13776/1/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%8C_21-25.pdf	48 (1)	0.32 %
16	https://naurok.com.ua/ekologichni-igri-na-urokah-v-pochatkovih-klasah-66960.html	47 (3)	0.31 %
17	https://sinref.ru/000_uchebniki/03800pedagog/000_lekcii_pedagog_03/482.htm	44 (4)	0.29 %
18	https://urok.osvita.ua/materials/edu_technology/47608/attachment-download/17014/	37 (2)	0.25 %
19	https://smekni.com/a/180394-9/formuvannya-u-molodshikh-shkolyarv-umnyya-zastosovuvati-prirodnich-znannya-u-novikh-navchalnikh-situatsyakh-9/	35 (1)	0.23 %
20	https://nuschool.com.ua/teaching/elementary/game/20.html	33 (2)	0.22 %

21	http://soippo.edu.ua/images/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8/2020/09/17/novyna1/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%96%20%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97.docx	33 (4)	0.22 %
22	https://dspace.vspu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/11010/Hroshovenko_Modern%20information%20technologies%20and%20innovation%20methodologies%20of%20education%20in%20professional%20training_V63_S%2087-95.pdf?sequence=1	33 (2)	0.22 %
23	https://naurok.com.ua/urok-prirodoznavstva-4-klas-tema-zemlya-doboviy-i-richniy-ruh-zemli-196400.html	31 (1)	0.21 %
24	https://oplatforma.com.ua/files/articles/2109/Osvitni_galuzi_2018_Pedrada.pdf	31 (2)	0.21 %
25	https://sk1-nus.blogspot.com/2021/12/5-6_26.html	30 (1)	0.20 %
26	https://naurok.com.ua/vikoristannya-didaktichnih-igor-na-urokah-integrovanogo-kursu-ya-doslidzhuyu-svit-126266.html	30 (2)	0.20 %
27	https://nuschool.com.ua/lessons/world/competent/1.html	28 (2)	0.19 %
28	https://www.docsity.com/ru/problemi-movlennyevogo-rozvitku-pershoklasnikiv-nasuchasnomu-etapi-rozvitku-pochatkovoji-shkoli/5204733/	27 (1)	0.18 %
29	http://repository.khpa.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/40/1/Yatsinik_st.1.pdf	27 (1)	0.18 %
30	https://kppo.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/72/2019/12/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA-19-%D0%BE%D0%B1.pdf	26 (1)	0.17 %
31	http://eprints.cdu.edu.ua/4109/1/pril.pdf	24 (4)	0.16 %
32	http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/10578/1/%D1%89%D0%B5%D1%80%D0%B1%D0%B0%D0%BA%2B.pdf	22 (2)	0.15 %
33	http://www.refsuua.com/referat-7858-9.html	22 (2)	0.15 %
34	http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/28/27.pdf	20 (1)	0.13 %
35	https://uchika.in.ua/konkursu-uchitele-roku-2014-v-nominaciyi-pochatkovi-klasi.html	19 (3)	0.13 %
36	http://jds.multycourse.com.ua/ua/print_page/course	19 (3)	0.13 %
37	https://multiurok.ru/files/dopovid-tieoretichni-osnovi-vikoristannia-ighrovi.html	15 (1)	0.10 %
38	http://4ua.co.ua/pedagogics/zb2bc78b4c43b89421316d36_0.html	13 (1)	0.09 %
39	https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/01372514_0.html	12 (2)	0.08 %
40	https://studopedia.org/8-216073.html	10 (1)	0.07 %
41	http://science.cfuv.ru/wp-content/uploads/2015/10/113.pdf	8 (1)	0.05 %
42	https://nuschool.eu/lessons/world/1klas_2/15.html	6 (1)	0.04 %
43	https://ua-referat.com/uploaded/programa-naukovo-pedagogichnogo-proyektu-intelekt-ukrayini/index9.html	6 (1)	0.04 %

Список прийнятих фрагментів (немає прийнятих фрагментів)

Мітрьова Анастасія Михайлівна

Ігрові технології у процесі ознайомлення учнів початкової школи з природою

Виконала студентка II курсу, групи ПО23М-
спеціальності 013 Початкова освіта
освітньо-професійна програма: Початкова освіта
форма навчання заочна
Мітрьова А М

Керівник: Мартін Аліна Миколаївна,
докторка педагогічних наук, доцентка

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ АСПЕКТ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ОЗНАЙОМЛЕННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ПРИРОДОЮ

1.1 Сутність та значення ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи

Гра здавна була в центрі уваги видатних психологів та педагогів. Так В. Сухомлинський казав: « **Гра - це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра - це іскра, що засвічує вогник допитливості** » [95].

Багато сучасних дослідників наголошує на важливості гри в освіті дітей. Зокрема Н. Алєндарь пише про це так: « **Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності - навчанням. Однак гра продовжує бути дуже важливою в її житті. Саме майстерний виклад вчителем нового матеріалу в ігровій формі дає можливість молодшим школярам зрозуміти та засвоїти нове без особливих зусиль та напружень. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються** » [25].

Зважаючи на вищезазначене, можемо стверджувати, що ігрова діяльність є важливою в початковій школі. Науковець С. Гончаренко тлумачить її як різновид активної діяльності особистості, завдяки якій відбувається оволодіння **суспільними функціями, відносинами, мовою як засобом комунікації** тощо; **це дитяче моделювання соціальних відносин** [73].

Все частіше, поруч із термінами «ігрова діяльність», «ігрові методи», можемо чути поняття «ігрові технології». Розглянемо його зміст детальніше. Поняття «технологія» походить від двох слів: **грец. techne - мистецтво, майстерність і logos - слово, вчення. Тобто історично поняття у значенні науки про майстерність** зародилось у зв'язку з технічним прогресом. У свою чергу термін «педагогічна технологія», який є більш вузьким, з'явився в освіті порівняно нещодавно - у 1886 р. його вжив Дж. Саллі [56, 58].

Тобто, на відміну фізичних, хімічних та інших процесів, які застосовуються особистістю для здобуття очікуваного результату виробничої діяльності, у визначенні поняття «педагогічна...» або «освітня технологія», увага зосереджується на технологічний підхід до організації освітнього процесу - конкретно психолого-педагогічна сутність технології [59].

Дослідниця І. Дичківська розрізняє терміни «освітня технологія», «педагогічна технологія» та «технологія навчання»:

1. освітня технологія - пов'язана з загальною стратегією розвитку освіти (освітні закони, концепції тощо);
2. педагогічна технологія - відображає реалізацію освітніх технологій (тобто є вузьким поняттям), модель освітнього процесу у закладі освіти;
3. технологія навчання - моделює шлях засвоєння конкретного освітнього матеріалу (поняття) в межах відповідного предмету, теми, питання (є ще більш вузьким поняттям та пов'язане з окремою методикою) [68].

У довідкових виданнях педагогічні технології визначають як системний метод створення, використання й визначення освітнього процесу в цілому **і засвоєння знань** зокрема, **із врахуванням технічних і людських ресурсів та їхнього поєднання, завданням якої є оптимізація освіти;** а також галузь використання **системи наукових принципів до програмування освітнього процесу і застосування їх з орієнтацією на** чіткі його цілі, що припускають їхнє оцінювання [31].

Відмінності в поглядах дослідників та педагогів стосовно проблеми визначення поняття «педагогічна технологія» **пояснюється його складністю, а також значною відмінністю вихідних позицій у різних дослідників.** Проте здебільшого всі термінологічні пояснення об'єднують визнання специфіки педагогічної технології, яка **полягає в тому, що в ній** **намічається і здійснюється такий освітній процес, який** гарантує досягнення поставлених цілей [80].

Загалом, як стверджує М. Марко, технологічний підхід до організації освітнього процесу полягає у спрямованому, поетапному, інструментальному керуванні цим процесом з метою реалізацію передбачених освітніх, виховних та розвивальних завдань [59].

Таким чином сутність педагогічних технологій полягає у зміні самого характеру освіти. Тоді, паралельно з розвитком інтелектуального потенціалу дітей відбувається їх особистісний розвиток, тобто власне освітній процес передбачає іншу позицію педагога та учнів (вони є рівноцінними учасниками цього процесу) [54].

Єдиної класифікації педагогічних технологій не існує. Проте в їхній ієрархії прийнято виділяти такі групи:

4. метатехнології представляють (соціально-педагогічний рівень) - загальнопедагогічні технології, що включають єдиний освітній процес на певній території або конкретному закладі освіти (зокрема технологія проєктного навчання, технологія вільного виховання тощо);
 5. макротехнології (**загальнопедагогічний, загальнометодичний рівень**) - галузеві технології, **діяльність у межах будь-якої освітньої галузі, сфери, напрямів освіти або виховання,** (зокрема **технологія викладання фундаментальних або професійно-орієнтованих дисциплін, технологія контекстного навчання тощо**);
 6. **мезотехнології (модульно-локальний рівень)** - у межах окремих частин освітнього процесу або реалізації **локальних дидактичних, методичних, виховних завдань (коучінгові, тьюторські, менторські, комп'ютерні технології; технології засвоєння, повторення або контролю знань** тощо);
 7. мікротехнології (контактно-особистісний рівень) - реалізація вузьких оперативних задач та індивідуальна взаємодія **суб'єктів освітнього процесу** (зокрема **технологія формування навичок письма, читання; технологія-тренінг з корекції певних якостей** індивіда тощо) [59].
- Поняття «ігрові технології» в літературі тлумачиться по-різному. **Дехто ототожнює поняття «ігрові технології» з поняттям «гра», інші ж дослідники визначають поняття «ігрових технологій»** більш вузько.

Проте, однозначно можна стверджувати, що термін «ігрові технології» безпосередньо пов'язані з поняттям гри. Тому спочатку розглянемо основні погляди на її тлумачення.

У «**Великому тлумачному словнику сучасної української мови**» поняття «гри» розглядається як дія за значенням гри; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або те, яке ґрунтується на певних умовах заняття, які є розвагою [25].

У педагогічному словнику СГ Гончаренко тлумачить гру як форму вільного самовияву особистості, що має на увазі реальну відкритість світові можливостей й відбувається або у формі змагання, або у формі зображення певних ситуацій, смислів чи станів [73].

Враховуючи підходи концепції НУШ, дослідники тлумачать гру як вид креативної діяльності особистості, під час якої в уявній формі програвються способи виконання дій з предметами, взаємовідносини людей, норми суспільного життя, культурні надбання суспільства, що відображають історично досягнутий рівень його розвитку [13].

Отже, дослідники розглядають гру як: розвагу, форму самовияву особистості, вид креативної діяльності, метод навчання та виховання, як засіб комунікації тощо. Поруч із поняттям гра часто вживають поняття ігрових технологій.

На розрізненні поглядів на гру наголошує дослідниця ОСкворчєвська. Вона розмежує гру як вид діяльності учнів та гру як педагогічний прийом і педагогічну технологію. Гру використовують як педагогічний прийом, що дозволяє вирішувати освітні завдання, проте при цьому гра є лише спосіб вирішення педагогічного завдання, а не повністю ігровою взаємодією [10].

Дослідниця ММ Марко наголошує, що поняття «гри» та «ігрові технології» не можуть ототожнюватися. А педагогічна гра вимагає застосування вчителем різних освітньо-ігрових технологій. Їх поширення у сфері освіти зумовлюється природною пізнавальною діяльністю учня, що реалізується у формі гри. Таким чином освітня діяльність з'являється з ігрової. Тому гру застосовують як більш зрозумілу для учня діяльність, для посилення більш складної - освітньо-пізнавальної діяльності. Тоді гра реалізується як інноваційний педагогічний метод [62].

У свою чергу дослідниця ТКалашнікова зазначає, що ігрові технології на відміну від гри, має у своїй структурі чітко поставлені дидактичні завдання, ігровий задум, керівника, конкретні правила. А головною розбіжністю цих двох понять, на її думку, є те, що після закінчення ігрової технології результатом є формування, розширення, засвоєння, закріплення, узагальнення матеріалу учасниками (школярами). А гра переважно є джерелом позитивних емоцій та несе розважальну функцію.

Тобто поняття «ігрової технології» є вужчим ніж «гра». До того ж не кожен гру можна використовувати на уроці як ігрову технологію, яка спрямовується на формування, розвиток, розширення та узагальнення знань [10].

Дослідниці ТФатьянова та АКрамаренко визначають ігрові педагогічні технології як ті, в основі яких лежать педагогічні ігри як вид діяльності в умовах ситуацій, що спрямовані на відтворення та засвоєння соціального досвіду [41].

Дослідниця ІДичківська тлумачить термін «ігрові технології» як ігрову форму взаємодії вчителя та учнів, що позитивно впливає на процес формування умінь вирішувати завдання на базі компетентного вибору альтернативних варіантів шляхом реалізації певного сюжету [74].

У свою чергу ПЩербань зазначає, що термін «ігрові педагогічні технології» представляє досить велику групу методів та прийомів організації освітнього процесу у вигляді різних педагогічних ігор. Також він наголошує, що на відміну від ігор загалом, педагогічній грі притаманна важлива ознака - чітко визначена освітня мета та відповідний педагогічний результат, що зумовлюються і характеризуються освітньо-пізнавальною спрямованістю [89].

Дослідник СГ Гончаренко зазначає, що педагогічні технології (зокрема ігрові) вирізняються тим, що переважно орієнтовані на дитину, а не на предмет вивчення, інтегрують практику з теорією навчання [31].

Для розуміння змісту поняття «ігрові технології», важливо зазначити структурні компоненти ігрової діяльності, які є обов'язковими для ігрових технологій. А саме: спонукальний компонент (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, що визначають бажання учня долучитися до гри), орієнтувальний компонент (вибір засобів та способів ігрової діяльності учнями), виконавчий компонент (дії, операції, що дозволяють реалізувати учням ігрову мету), контрольно-оцінний компонент (корекція та стимулювання ігрової діяльності дітей) [91].

Важливість та значення ігрових технологій в освітньому процесі, взаємозв'язок ігрових елементів і навчання залежить від розуміння педагогом функцій і класифікації ігор. Зокрема ТДуткевич зазначає, що розмаїття ігор створює проблему для їхньої класифікації, яка наразі не має остаточного варіанта [13].

Загалом їх класифікують за різними ознаками:

8. за сферою діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні);

9. за характером педагогічного процесу (освітні, тренінгові, узагальнювальні, контролюючі; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностувальні, психотехнічні, профорієнтаційні);

10. за ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматичні);

11. за освітньою галуззю (математичні, філологічні, фізичні, природознавчі, музичні тощо);

12. за ігровим середовищем (без предметів/з предметами; настільні, комп'ютерні тощо) [80].

Дослідник ПЩербань про використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи зазначає, що вони використовуються в першу чергу з метою його активізації та інтенсифікації [89].

Важливість ігрових технологій для освітнього процесу початкової школи полягає, насамперед, у тому, що гра відповідає природним потребам учнів. Також впровадження ігрових технологій сприяє покращенню якості освіти, розвитку пізнавальної активності та творчої індивідуальності дітей [25].

Так, ОКозлова наголошує, що відсоток засвоєння молодшими школярами інформації під час перебігу освітньої гри складає майже 90%, порівняно з усним викладом теоретичного матеріалу, який дає лише 18% позитивного результату. Також вона стверджує, що впровадження ігрових технологій в освітній процес дає змогу на 30-50% зменшити час розуміння учнями освітнього матеріалу, водночас підвищується рівень міцності і глибини засвоєння ними цієї інформації [27].

Особливістю ігрових технологій є створення педагогом певних освітніх ситуацій, що сприяють досягненню успіху школярами, підвищують мотивацію до навчання, пізнавальний інтерес, розвивають креативне мислення тощо. Саме під час реалізації ігрових технологій діти почувають себе вільними, реалізують власні інтелектуальні та емоційні потреби [25].

Щодо реалізації ігрових технологій в освітньому процесі, це можуть бути різні форми роботи з учнями: рольові та імітаційні ігри; застосування певних ігрових завдань: урок-мандрівка, урок-КВК, урок-змагання; урок-конкурс тощо; ігровий підхід до звичайних традиційних дидактичних цілей уроку; ігрові види позакласної роботи: екскурсії, олімпіади, КВК, змагання тощо [93].

Дослідниця ОСударик зазначає, що впровадження ігрових технологій потребує чіткого планування дій вчителем, постановку освітньої мети та завдань, ретельну підготовку педагога до проведення гри, пошук потрібних матеріалів та ресурсів, залучення, заохочення та стимулювання школярів до активної ігрової діяльності, проведення власне гри, узагальнення результатів, рефлексію та підсумки [92].

Отже, часто використовуваним в сучасній освітній теорії та практиці є термін «педагогічні технології» у значенні методу організації освітнього

процесу, із врахуванням взаємодії технічних і людських ресурсів, завданням якої є оптимізація освіти; що гарантує позитивний освітній результат. Одними з найбільш поширених та найбільш важливих педагогічних технологій в межах початкової школи є ігрові технології. Термін «ігрові технології» не можна ототожнювати з поняттям «гра», адже на відміну від неї, вони мають у своїй структурі чітко поставлені дидактичні завдання, ігровий задум, керівника, конкретні правила. А результатом впровадження ігрової технології є формування, розширення, засвоєння, закріплення, узагальнення матеріалу учнями.

Єдиної класифікації ігрових технологій не існує. Загалом їх класифікують за різними ознаками: за сферою діяльності, характером педагогічного процесу, ігровою методикою, освітньою галуззю, ігровим середовищем тощо. Основними функціями ігрових технологій в освітньому процесі є його інтенсифікація та активізація.

1.2 Особливості процесу ознайомлення учнів початкової школи з природою

Як вже було зазначено у сучасній системі освіти відбуваються зміни, які передбачають зокрема застосування компетентнісного підходу в освіті. Компетентнісний підхід є ключовою характерною ознакою презентації змісту, процесу та результатів навчання в інтегрованому курсі. А перехід освіти до компетентнісного підходу означає з одного боку **переорієнтацію з процесу на результат освіти в діяльнісному вимірі**, а з іншого - **зміщення акценту з накопичування нормативно визначених знань, умінь та навичок на формування та розвиток у дітей здатності практично діяти, застосовувати досвід успішних дій у конкретних ситуаціях.**

За компетентнісного підходу найбільш важливим є розвиток здібностей школярів, а результати їхньої навчальної діяльності розглядають як особисті досягнення учнів. Таким чином, важливим є не просто наявність у школярів внутрішньої організації знань, а здатність застосовувати сформовані компетентності у житті [36].

Згідно Державного стандарту початкової освіти, мета природничої освітньої галузі - це формування компетентностей у галузі природничих наук. Особливо приділяється увага потребі формування в молодших школярів наукового світогляду, основ природоохоронної поведінки, здатності відкривати світ природи, вирішувати **доступні соціально та особистісно значущі практичні** і пізнавальні проблеми, що пов'язані з реальними природними об'єктами у сфері взаємодії людини з ними [9].

Дослідники стверджують, що **метою природничої освітньої галузі у межах закладу загальної середньої освіти є формування наукового мислення та культури дослідження; розвиток системних уявлень про цілісність та багатство природи, утвердження принципів сталого розвитку, ефективної, безпечної та природоохоронної поведінки в природі** [16].

А також формування **у здобувачів освіти засобами освітніх предметів системи природничих знань та** зможі застосовувати їх у процесі **соціалізації і творчої самореалізації, формування уявлення про природничо-наукову картину світу, екологічного мислення та поведінки дітей, виховання громадянина демократичного суспільства** [11].

А як стверджують психологи, молодший шкільний вік - це сензитивний період для наукового пізнання дітьми природи, накопичення знань про неї, а також становлення у цьому процесі соціально зрілої, відповідальної особистості. Учні початкової школи здатні бачити красу природи, усвідомлювати потребу гармонійного співіснування з оточуючим світом. А важливу роль у формуванні світоглядних координат учнів займає природнича освіта в підґрунті якої лежить гуманістично-зорієнтований підхід, за якого пріоритетною сферою розвитку індивіда є ціннісно-сміслова сфера, орієнтація освітнього процесу на створення комфортних умов для особистісного розвитку учня, підтримки його індивідуальних здібностей, культурного саморозвитку [98].

Для реалізації принципів НУШ, зокрема інтегрованого і компетентнісного підходу в освіті, у початковій школі запроваджено інтегрований курс «Я досліджую світ». Його ключовими рисами є:

1) інтеграція декількох освітніх галузей (**природнича, громадянська та історична, соціальна і здоров'язбережувальна, технологічна, інформатична, а також мовно-літературна та математична частково**); 2) **спрямованість на розвиток множинних компетентностей (предметні компетентності, психосоціальні компетентності, грамотність (частково), мовна (частково) математика, науки, технології, інженерія (частково), цифрова, особиста, соціальна і навчальна, громадянська, підприємницька (частково), культурна обізнаність та самовираження, компетентність множинного інтелекту, уміння вчитися тощо)**;

3) **інтерактивні освітні методи (педагогіка партнерства, інклюзивність, активне навчання, задіяння життєвого досвіду)**;

4) **спеціальна підготовка педагогів** [47].

Дослідниця Т.Гарачук зазначає, що метою зазначеного інтегрованого курсу є індивідуальний розвиток молодших школярів на базі формування у них **цілісної картини світу та засвоєння досвіду минулих поколінь, що включає суму інтегрованих знань про природу, суспільство, ціннісні орієнтації, способи дослідницької поведінки, що характеризують спроможність дітей до розв'язання завдань практичного спрямування** [40].

А основними його завданнями є: формування у молодших школярів елементарних понять про навколишній світ, що ґрунтується на **єдності та взаємозв'язку його складових: формування уявлення про систему цінностей, соціально прийнятих норм поведінки, зокрема норм безпечної поведінки у соціальному середовищі, формування уявлень про екологічну культуру; підготовка до подальшої освіти у галузі суспільних та природничих дисциплін, формування прагнення пізнавати навколишній світ самостійно** [36].

Дослідники О.Грошовенко, Н.Казьмірчук та Н.Вікарчук наголошують, що інтегрований курс «Я досліджую світ» ґрунтується на творчій співпраці між здобувачами освіти та педагогом, навчання на ситуаціях, що наближені до реального життя. А викладання цього курсу вимагає від вчителя забезпечення сприятливого емоційного клімату у колективі, формування колективізму, володіння методами інтегрованого навчання та розвитку у дітей **множинних компетентностей, зокрема психосоціальних, ключових і предметних.**

Також особливістю **курсу «Я досліджую світ» є його спрямованість на адекватне застосування педагогом різноманітних активних освітніх методів, що дає змогу враховувати індивідуальні стилі сприйняття та стратегії навчання школярів: робота в групах, мозковий штурм, проєкти, тематичні дослідження, рольові та дидактичні ігри тощо** [95].

Як наголошує А.Андрусенко, **інтегрований підхід до викладання курсу «Я досліджую світ» базується на інтегрованому навчанні і реалізується як через внутрішньопредметну (у межах одного предмета), так і через міжпредметну (зв'язки між різними предметами), інтеграцію. Що сприяє збільшенню соціального і пізнавального досвіду, розвитку психічних процесів, формуванню допитливості, пізнавальної активності тощо** [13].

У Концепції природничої освітньої галузі наголошується на тому, що навчальний зміст інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (природнича складова) розподіляється так, щоб не тільки реалізувати чуттєву основу у процесі дослідження природи рідного краю, але і забезпечити формування основних природознавчих уявлень і понять. Також засвоєння природничої освітньої галузі має на меті формування системи екологічних уявлень та понять у школярів [74].

Для кожної освітньої галузі інтегрованого курсу визначено свою **мету та загальні результати навчання здобувачів освіти в цілому**, зокрема і

для природничої. Наведемо мету та загальні очікувані результати природничої освітньої галузі **в курсі «Я досліджую світ»** у таблиці 1.1. [49].

Таблиця 1.1.

Мета і загальні очікувані результати природничої освітньої галузі

1 2 3

Освітня галузь Мета освітньої галузі Загальні результати навчання

Природнича **Формування компетентностей у галузі природничих наук,** Учень набуває досвіду дослідження природи.

Продовж. табл. 1.1.

1 2 3

Природнича **техніки і технологій, екологічної і ін. ключових компетентностей шляхом опанування знань, умінь і способів діяльності, розвитку здібностей, що гарантують успішну взаємодію з природою, формування основи наукового світогляду, критичного мислення, виховання відповідальної, безпечної і природоохоронної поведінки учнів у навколишньому світі на основі усвідомлення принципів сталого розвитку шукає відповіді на запитання, спостерігає за докільям, експериментує та створює навчальні моделі, виявляє допитливість та отримує радість від пізнання природи, аналізує та систематизує інформацію природничого змісту, представляє її у різних формах, усвідомлює різноманіття природи, взаємозв'язки її елементів, пояснює роль природничих наук та техніки в житті людей, відповідально поводить себе у докільлі, критично оцінює факти, поєднує новий досвід з набутим раніше і творчо його застосовує для вирішення проблем природничого характеру.**

Бачимо, що **галузь** природознавства у межах **курсу «Я досліджую світ», має** на меті як формування життєвих особистісних компетентностей, так і предметних. Якщо говорити, про предметну природознавчу компетентність, то дослідники визначають її як особистісне утворення, яке характеризує здатність здобувача освіти розв'язувати доступні для віку та розуміння соціально та особистісно значущі практичні і **пізнавальні проблемні задачі, що пов'язані з реальними об'єктами природи у сфері відносин «людина-природа»** [11].

У свою чергу, О.Грошovenko наголошує, що природознавча компетентність є не лише специфічним предметним умінням, але й конкретною, життєвою навичкою, потрібною особистості у будь-якій професії і віці. А система природознавчої компетентності, на його думку, включає: екологічну, інформаційну, аксіологічну, просторову та логічну компетентності [75].

Також важливим є врахування вікових особливостей молодших школярів у побудові процесу ознайомлення з природою. Наприклад, учні початкових класів звертають більше уваги **на колір предметів, ніж на їхню форму; виокремлюють зовнішню яскраву ознаку, при цьому не співвідносячи її з іншими ознаками об'єкта або явища природи, та надають їй загального суттєвого значення. Аналіз в учнів зводиться до виокремлення одного елемента, синтез у них неповний, односторонній та веде до помилкового узагальнення, яке містить ознаку, від якої потрібно відволіктись,** внаслідок недостатньо розвинутої у молодшому шкільному віці аналітичної функції мислення [75].

Зважаючи на вікові особливості, в учнів початкової школи наявні об'єктивні можливості для самостійної комунікації з природою. Емоційна чутливість, потрібна для розвитку моральних почуттів, новоутворення у вигляді усвідомлюваних мотивів, здатних контролювати безпосередні потяги, поява етичних інстанцій – робить молодший шкільний вік сенситивним для розвитку ціннісного ставлення до природи в особистості [75]. Ці вікові особливості впливають **на процес сприймання учнями об'єктів та явищ природи. Тому, чим учень молодший, тим йому важче під час сприймання складного об'єкта або явища природи відволіктись від тих неістотних ознак, які є привабливими, і виділяти саме відповідні до мети сприйняття** [75].

Також дослідники зазначають, що при викладанні природничої освітньої галузі в межах інтегрованого курсу «Я досліджую світ» необхідно враховувати:

13. потреби учнів та батьків;
14. якість, функціональність та естетику освітнього простору;
15. оптимізацію соціальних відносин;
16. ефективність освіти учнів та досягнення кожним з них особистого максимуму в результативності та успішності результатів навчання;
17. здійснення дітьми дослідницької діяльності;
18. співробітництво зі всіма суб'єктами освітнього процесу [22].

Важливими є і особливості побудови уроку курсу «Я досліджую світ», використанню системи методів, прийомів та засобів у його ході.

Дослідниці Н.Бібік та Т.Павлова зазначають, що інтегрований урок вимагає добору засобів освіти діяльнісного характеру, а також забезпечення організації групових форм діяльності з метою формування навичок взаємодії школярів під час реалізації дослідницьких завдань, проектів [70]. Дослідниці Л.Романенко, К.Романенко та А.Ратушна зазначають, що на уроках курсу «Я досліджую світ» надається перевага активним, творчим методам, а також дослідницьким методам (спостереження, досліді, практичні методи; екскурсії, предметні уроки, евристичні бесіди, інсценізації, ігрові та діалогові методи тощо), які допомагають дітям самостійно пізнавати властивості та взаємозв'язки у навколишньому середовищі, знаходити свої варіанти вирішення проблем; формулювати і обґрунтовувати свою думку. Таким чином, особливої ваги в курсі «Я досліджую світ» має розвиток самостійної та пошукової діяльності молодших школярів, формування у них дослідницьких умінь [84].

У свою чергу Н.Луцан та А.Струк зазначають, що **підручники з інтегрованого курсу «Я досліджую світ» для учнів початкової школи передбачають види освітньої діяльності, які заохочують учнів до дослідницької діяльності, продукування висновків, конструювання, активної комунікації, вияву власних творчих здібностей, засвоєння ними суспільно-історичного досвіду в ході практичної діяльності, а також соціально-етичних норм та загальнолюдських відносин, культурних надбань народу. Зазначені види діяльності відображаються в підручниках через систему завдань: «відшукай зайве», «знайди схоже і відмінне», «спостерігай», «досліди», «змоделюй», «установи зв'язки», «придумай», «розіграй сценку», «прочитай», «поміркуй» тощо** [28].

Дослідниці Н.Бібік та Т.Павлова пропонують педагогам дотримуватись такого алгоритму у процесі підготовки і побудови уроку «Я досліджую світ»:

1. визначення освітніх цілей;
2. створення карти понять з інших предметів (асоціативного куща), з курсів, галузей, що дозволять досягти цілей;
3. структурування програми за темами;
4. вибір діяльності школярів, що забезпечить реалізацію інтегрованого навчання;
5. передбачення показників досягнення очікуваних результатів [71].

Загалом, багато дослідників наголошує на важливості наступності в природничій освіті дошкільників та молодших школярів.

Дослідники О.Грошovenko та Л.Присяжнюк зазначають, що формування природничих уявлень дітей пов'язано із розвитком їхнього логічного

мислення та чуттєвого досвіду. Ціль дошкільного періоду ознайомлення з природою - забезпечення чуттєвого ознайомлення дошкільників з об'єктами та явищами природи. Таким чином, ще в дошкільному віці вони ознайомлюються із природними об'єктами, вчаться виявляти та пояснювати елементарні зв'язки між об'єктами і явищами живої та неживої природи [74].

Також однією з найважливіших цілей сучасного освітнього процесу у сфері ознайомлення молодших школярів з природою є діяльність щодо формування екологічного мислення учнів та поширення серед них екологічної культури. А, відповідно, її основою є виховання почуття відповідальності за збереження природного довкілля та благополуччя біосфери, що призводить до необхідності залучення учнів до певної роботи, яка пов'язана з природоохоронною діяльністю [76].

Отже, особливістю сучасної системи освіти України є впровадження компетентнісного та діяльнісного підходу, інтеграція освітніх дисциплін. З метою реалізації завдань Нової української школи, було введено інтегрований курс «Я досліджую світ».

Галузь природознавства у межах курсу «Я досліджую світ», має на меті як формування життєвих особистісних компетентностей, так і предметних - насамперед, природознавчої компетентності.

В процесі викладання курсу надається перевага творчим, активним, діяльнісним методам, які дають змогу учням самостійно робити відкриття, досліджувати природу та підвищувати мотивацію у цьому процесі.

1.3 Використання ігрових технологій під час **інтегрованого курсу «Я досліджую світ»** у початковій школі

Згідно з концепцією «Нова українська школа» структура початкової освіти складається з двох етапів - адаптаційно-ігрового (1-2 класи) і основного (3-4 класи), насамперед, через вікові особливості учнів початкових класів та переважанням у них пізнання через гру. Тому освітній процес має бути організований через діяльність, ігровими методами, а залучення молодших школярів до освітнього процесу шляхом застосування ігрових технологій, є одним із основних і важливих завдань сучасної початкової школи [7].

Адже освітня діяльність розпочинається саме у сфері ігрової діяльності і тільки поступово стає домінуючою. У процесі навчання в початковій школі, молодші школярі поступово встановлюють мету навчання, обирають способи досягнення цієї мети, виконують конкретні дії та самостійно контролюють та оцінюють результати власної освітньої діяльності. Іванович підкреслює, що у початковій школі освітня діяльність з часом основною, замінюючи ігрову, але за умови, що учень психологічно готовий до навчання у школі. Тоді освітня діяльність відповідає вже новим потребам дітей і стає їхнім основним заняттям та пріоритетом на тривалий час. Учні оволодівають новими видами діяльності, а це у свою чергу сприяє формуванню і трансформації їхніх психічних процесів [27].

Як зазначають дослідники НІГолуб та ВІГолуб, з метою формування в учнів першого та другого класу **природничих компетентностей**, потрібно використовувати ігрові методи: ігри-заняття, ігри-вправи, сюжетні та дидактичні ігри. Адже це гарантує цікавість з боку учнів в освітньому процесі та сприятиме формуванню у них загальнонавчальних умінь і навичок.

За таких умов, головною метою ігрових методів є допомога учням у вивченні об'єктів природи, розумінні важливості збереження природного довкілля, наданні буденним ситуаціям гуманістичного спрямування, активізації пізнавальної активності (чому особливо сприяє використання сюжетних ігор та вправ з природничим матеріалом) [16].

Загалом в учнів початкових класів розвиток психічних та пізнавальних процесів (спостережливості, уваги, пам'яті, мислення, творчої уяви) під час ігрової діяльності відбувається інтенсивніше. Введення в освітній процес ігрових моментів сприяє покращенню якості формування предметних умінь та універсальних навчальних дій в учнів початкових класів. Також ГІБойко, як і багато інших вчених, підкреслює, що гра - це природна форма праці дітей, що відповідає їхньому віку та інтересам, сприяє формуванню у них необхідних умінь і навичок, готує їх до майбутнього життя, тому вона є доцільною, планомірною, підпорядкованою правилам, системою поведінки школярів [52].

Але не тільки вікові особливості молодших школярів зумовлюють використання ігрових методів навчання, а й особливості власне курсу «Я досліджую світ». Адже як зазначає ТІГарачук, цей інтегрований курс у початковій школі передбачає реалізацію діяльнісного підходу, який є важливим у викладанні «Я досліджую світ», з переважанням ігрових прийомів навчання [42].

Інтегрований курс «Я досліджую світ» розроблений таким чином, що дає педагогам великі можливості для впровадження різних інноваційних технологій, особливо ігрових, що забезпечують реалізацію одного з принципів Концепції що стосується наступності між дошкільною та початковою освітою [78].

Як зазначає дослідниця ЛІСадурська, **впровадження ігрових технологій під час уроків «Я досліджую світ»** дає можливість урізноманітнювати та інтенсифікувати освітній процес; активніше та ширше впроваджувати міжпредметні зв'язки курсу; підвищувати навчальну мотивацію; пришвидшити накопичення учнями життєвого досвіду [66]. Також дослідники зазначають, **що ігрові форми роботи на уроках «Я досліджую світ» суттєво активізують пізнавальні можливості** школярів [45].

З цим погоджується ОІФесенко. Вона зазначає, що використання ігрових методів і прийомів на уроках курсу «Я досліджую світ» дає можливість підвищувати мотивацію учнів до навчання, стимулює їхню емоційну сферу до активної науково-творчої пошукової діяльності. Також введення ігрових технологій в освітнє середовище дає змогу дітям знаходити нові нестандартні рішення та здійснювати «відкриття» в суті природничих процесів та явищ. Таким чином формується здатність учнів до креативного мислення [62].

Також, як стверджують дослідники, саме ігрова технологія вважається однією **із найефективніших методів екологічної освіти** учнів початкових класів. Адже специфікою **гри як форми організації освітнього процесу є можливість створення емоційного настрою, який підвищує інтерес до** дослідження та обговорення певної проблемної ситуації, явища, активізації творчої ініціативи учнів тощо. За використання ігрових методів **активність школярів інколи навіть перевищує активність педагога. Але, найважливішим результатом гри є глибока емоційна задоволеність учня цим процесом, що** в свою чергу, найкраще відповідає потребам та можливостям пізнання оточуючого світу та забезпеченні гармонійних відносин з природою [61].

Вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» потребує впровадження ігрової діяльності ще тому, що вона «продукує дійове поле пізнання». Таким чином, учнів початкових класів цікавить абсолютно все: явища природи, рослини та тварини, техніка [19].

Конкретизуючи мету використання ігор під час уроків «Я досліджую світ», дослідниця ЛІОгарь зазначає, що їх доцільно використовувати для перевірки знань учнів щодо природознавчих об'єктів та їх характеристик (обрати зразки корисних копалин з колекції, рослини з гербарію, картки із зображеннями тварин, муляжі рослин тощо), для перевірки умінь класифікувати об'єкти (вибрати з **гербарію польові культури, гілки листяних і хвойних дерев, рослини луку, відібрати рослини, які ростуть у** певних кліматичних зонах тощо), ігри пов'язані зі знанням карти (ігри-подорожі по карті, знаходження природних областей України за описом, фотографіями, листівками тощо) [60].

Широкі можливості ігрових технологій для формування компетентностей підростаючої особистості у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» окреслюють дослідниці ОІХом'як, НІМіськова та НІМаксимчук, а саме:

19. викликає у дітей інтерес до дослідницької діяльності (природознавча освітня галузь);

20. формує навички попередження і вирішення конфліктних ситуацій, досягнення компромісів, піклуватися про своє здоров'я (соціальна та

здоров'язбережувальна освітня галузь);

21. сприяє розвитку творчих здібностей дітей (технологічна освітня галузь);

22. виховує патріотизм та любов до Батьківщини (громадянська та історична освітня галузь);

23. навчає пошуку, обробці та обміну інформацією (інформатична освітня галузь);

24. показує математичні залежності в оточуючому середовищі, моделювання процесів та ситуацій, розуміння ролі математичних знань та умінь у житті людини (математична освітня галузь) [12].

Також можна додати, виокремлені А)Прошиною та І)Федь, переваги використання гри, а саме: сприяння розвитку пізнавальних здібностей учнів; закріплення системи теоретичних знань, практичних умінь та навичок здобувачів освіти; активізація інтересу дітей до освітнього процесу; виховання вольових якостей у дитини, процесу мислення тощо; зниження втоми здобувачів освіти; сприяння самоствердженню особистості молодшого школяра, його прагнення до досягнення успіху [94].

При використанні ігор у ході викладання курсу «Я досліджую світ» освітні **результати гри є побічним продуктом ігрової діяльності** учнів і **напряму залежать від закладеного в неї навчального змісту**. При цьому **навчальна мета** гри визначається та контролюється суто педагогом, адже під час ігрової діяльності на уроці, мета дитини - не навчальна. Мета дітей - перемогти суперників, імітувати когось або щось, виграти тощо [78].

Дослідники зазначають, що в межах закладу освіти, націлюючись на активізацію та інтенсифікацію освітнього процесу, ігрова діяльність (зокрема під час курсу «Я досліджую світ») використовується таким чином:

25. як окремі **самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу** освітнього курсу;

26. як **елемент більш загальної технології**;

27. як **урок або його частини (введення, контроль)**;

28. як **технологія позакласної** природознавчої роботи [19].

Під час уроків «Я досліджую світ» вчителі використовують різноманітні ігри. Їх класифікують таким чином: за **кількісним складом**: **індивідуальні, групові, колективні**; за **тривалістю проведення**: **ігри-мініатюри, ігри-епізоди, ігри-** заняття; за складністю: елементарні, складні; за матеріалами: **предметні, настільно-друковані, словесні**; за **характером і формою поведінки**: **рухливі, сюжетно-рольові, предметно-маніпулятивні, конструктивно-будівельні, ігри-розваги тощо**; за **способом проведення**: **комп'ютерні, імітаційно-моделюючі, інтелектуальні** тощо [79].

Також дослідниці Т)Гільбер, С)Тарнавська та Н)Павич зазначають, що ігри, які використовуються у процесі вивчення природознавства, доцільно класифікувати за дидактичним навантаженням на такі групи:

29. ігри, що сприяють формуванню вміння класифікувати;

30. ігри, метою яких є перевірка правильності сформованих уявлень про природу;

31. ігри, які спрямовуються на дослідження природних зв'язків та сутності природних явищ;

32. ігри, що сприяють формуванню у дітей умінь орієнтуватися на місцевості, використовувати карту тощо [80].

Багато дослідників надають іграм уточнення «гра природничого змісту». Наприклад, І)Тимофєєва окреслює значення дидактичної гри природничого змісту. Дослідниця зазначає, що вона націлюється на забезпечення засвоєння або закріплення природничих знань і умінь у процесі здійснення ігрової діяльності. Її структура має на увазі введення дидактичних та ігрових завдань, ігровий задум, правила, ігрові дії, виконання задачі, результат [45].

Дослідниця Л)Савлущинська надає таку класифікацію природознавчих ігор:

1) ігри, що націлюються на розвиток здатності учнів початкових класів розрізнити різноманіття зовнішніх виразних характеристик **природних об'єктів та явищ - розвивають спостережливість, розширюють коло сприйняття естетично цінних об'єктів природи, сприяють формуванню** в учнів потреби комунікації з природою;

2) ігри, що пов'язані із удосконаленням **уміння ставити себе на місце іншого**, переживати емпатію до природи та оточуючих - спрямовані на **формування уміння розрізнити і розуміти емоційні стани**, створювати образи, передавати їх, використовуючи різні засоби художньої виразності;

3) ігри, що **сприяють розвитку в учнів сприйнятливості до зовнішньої виразності в природі та здатності проявляти співчуття стосовно до антропоморфізованих природних об'єктів - націлені на закріплення знань та умінь, набутих під час** реалізації ігор попередніх груп [12].

Також важливою для розгляду є класифікація ігор STEM-освіти, частиною якої є природознавство. Дослідниця Н)Гончарова зазначає, що ігри, які можна впроваджувати у навчання STEM-дисциплін поділяються на:

1) ігри для сприйняття досліджень і відкриттів;

2) ігри, які забезпечують підґрунтя для продуманих дій;

3) спільні ігри;

4) ігри на вирішення проблем;

5) ігри на візуалізацію даних [34].

У свою чергу І)Непорада та Д)Легенька зазначають, що під час уроків «Я досліджую світ» доцільно застосовувати такі види ігор, як ігрові моменти - вони є важливим засобом підвищення інтересу учнів до освітньої діяльності, посилення мотивації молодших школярів. Ігри-вправи - до них належать кросворди, ребуси, вікторини, сюжетно-рольові ігри. Ігрова дискусія - цей метод передбачає колективне обговорення дискусійної проблеми, обмін позиціями, ідеями між кількома учасниками. Ігри-драматизації - моделювання ситуацій взаємодії з природою. Ігрова **ситуація - основою якої є проблемна життєва ситуація, створена в межах певної гри, з вигаданими, ігровими** правилами. Ігри-тренінги - покращення психологічного комфорту у навчальному процесі, виховання позитивного ставлення до природи, екологічної свідомості тощо. Рольові ігри - дозволяють школярам вивільняти творчу енергію активним, позитивним способом, оскільки **є безпечною моделлю реальних життєвих** ситуацій. Комунікативні ігри - формування навичок взаємодії один з одним, з навколишнім світом. Дидактична гра, метою якої є формування у дітей **уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю** [88].

Як зазначають Т)Фатьянова та А)Крамаренко **на уроках «Я досліджую світ»** найпоширенішими ігровими технологіями є ігри з предметами (іграшки, природний матеріал) та словесні **ігри (кросворди, вікторини, загадки, ребуси)** [42].

У свою чергу, дослідниці О)Хом'як, Н)Міськова та Н)Максимчук на уроках «Я досліджую світ» найдоцільнішими ігровими технологіями вважають сюжетно-рольові ігри (учні навчаються застосовувати здобуті знання практично, працювати в колективі); ігри-подорожі (засвоюють матеріал у цікавій формі, працюють в команді); ігри-естафети (сприяють розвитку уваги, мислення, учні вболівають за свою команду, що підвищує інтерес до освітнього процесу та згуртовує колектив); ігри екологічного характеру (вони задовольняють пізнавальні інтереси дітей, розвивають дослідницькі навички та інтереси, забезпечують ранню професійну орієнтацію) [47].

Натомість, дослідник Н.П.Петошенко найефективнішими у процесі вивчення дітьми природи загалом та екологічної педагогіці зокрема вважає імітаційні ігри - групове вправлення у добиранні послідовних рішень у певних штучно створених умовах, які імітують реальну екологічну ситуацію. Вони дають змогу охопити процеси, які проходять у природному середовищі десятиріччями, стиснувши їх у масштабі ігрового часу. Він стверджує, що підґрунтям **екологічної гри є система міжпредметних знань про єдність людини та природи, що зазвичай мають абстрактний, неконкретний, теоретичний характер і є складними для засвоєння** молодшими школярами. А принцип моделювання, присутній у імітаційній грі, сприяє успішнішому засвоєнню та формуванню теоретичних знань дітьми. Ці моделі дають можливість розкрити сутність та подати у **наочній формі зв'язок між об'єктами природи і суспільства, показати головні тенденції їхнього розвитку, матеріалізувати суперечності між людиною і природою** [14].

Екологічним іграм надають увагу також дослідниці А.К.Крамаренко, Є.В.Ісланкіна, І.В.Долгих. Вони зазначають, що в них учні **виступають в ролі екологів, директорів підприємств і т.д., які вирішують екологічні проблеми.** А за таких умов виникають сприятливі умови для врахування **широкого кола інтересів, бажань, запитів і творчих прагнень** дітей. Також на їхню думку важливими є ігри на природі, які організуються під час навчальних екскурсій та прогулянок [4].

Найбільш важливими серед освітніх природознавчих ігор у початковій школі дослідниці К.В.Волохата та Л.В.Телега вважають ігри-перевтілення та ігри-драматизації. Їхня сутність виявляється у тому, що учень, взявши на себе уявну роль певного природного об'єкта, усвідомлює його базові потреби, відчуття та почуття. Адаже психологічним підґрунтям гуманних вчинків щодо природи є співчуття, яке спонукає особистість до допомоги, захистити тощо [62].

Натомість дослідниці А.В.Прошина та І.В.Федь, одними з найбільш ефективних для використання під час курсу «Я досліджую світ» вважають ігри-загадки (з метою перевірки знань учнів, формування умінь аналізувати, узагальнювати, міркувати, робити висновки), ігри-бесіди (виховує у дітей уміння слухати та чути інших, обґрунтовувати власну думку), гра-подорож (створення захопливої атмосфери уроку, звернення уваги **дітей на те, що знаходиться поруч, але не помічається ними**, активізація діяльності), ігри-доручення (в основі яких лежать різні дії предметами, іграшками, словесні доручення), ігри-припущення (постановка завдання перед учнями та створення ситуації, яка передбачає усвідомлення наступної дії) ділова гра (закріплення системи знань, розвиток творчого мислення та комунікативних умінь дітей, розвиток здатності прийняття колективних рішень) [95].

У свою чергу Н.В.Поліщук, Д.В.Бугайчук і Т.В.Старчук зазначають, що зміст курсу «Я досліджую світ» дає широкі можливості для об'єднання двох важливих методів - гри та дослідження. Вони пропонують проводити на уроках ігри-дослідження, адже зазвичай у процесі дослідження учень розглядає проблему з різних боків, а в ході ігрової діяльності зростає їхня мотивація та включення в урок [38].

На важливості ігрової діяльності в ході курсу «Я досліджую світ» наголошують також і Н.В.Луцан та А.В.Струк, а саме народознавчим та народним іграм. Оскільки для учнів початкових класів є природним те, що вони багато часу приділяють ігровій діяльності, то на думку дослідниць і знайомити дітей із суспільно-історичним досвідом народу доцільно знайомити учнів у грі. Вони пишуть про це так: « **Народні ігри - неочіненна виховна скарбниця, яка залишилась нам від народу. У них, як у дзеркалі, відображено традиції українського народу, їх побут й бачення про світ**» [28].

Дослідниця О.В.Довгань наголошує на можливості використання ігрової технології LEGO-конструювання в рамках курсу «Я досліджую світ» у початкових класах. Вона стверджує, що на уроках можна застосовувати елементи LEGO з метою конструювання карти України, зображення прапорів різних країн, макетів споруд, застосовувати для реалізації сюжетно-рольових ігор, які стосуються теми уроку тощо [56].

Також ігрові технології є ефективними **під час проведення дистанційних уроків** курсу «Я досліджую світ». Вони можуть бути застосованими у якості ігрової організації **всього уроку (наприклад, урок-казка, урок-подорож, урок-вікторина, урок-конкурс, урок-квест, урок-аукціон, урок-дослідження, урок-проект тощо)**, або ж у якості рольової гри (**сюжетно-рольова, рольова, ділова, народна гра, театральна, інсценування** тощо), чи як різні ігри на різних етапах дистанційного уроку [56].

Ігрові технології у дистанційному навчанні дають можливість урізноманітнити освітній процес, дають дітям змогу застосовувати здобуті знання **у нових ситуаціях, сприяють набуттю практичного, соціального, емоційного досвіду, роблять освітній процес пізнавальним, динамічним, яскравим, емоційно насиченим** [66].

Отже, використання ігрових технологій у процесі викладання курсу «Я досліджую світ» є доцільним та ефективним. По-перше, це зумовлено віковими особливостями учнів початкових класів. Враховуючи їх, початкова школа розділена на два цикли навчання - адаптаційно-ігровий (1-2 клас) та основний (3-4 клас). Ігрова діяльність є природною та характерною для молодших школярів, особливо під час першого циклу навчання, коли діти адаптуються до школи.

По-друге, використання ігрових методів навчання зумовлюють і особливості власне курсу «Я досліджую світ»: важливість діяльнісних методів, врахування міжпредметних зв'язків, важливість емоційної складової освітнього процесу, активізації творчої ініціативи учнів тощо.

Під час уроків «Я досліджую світ» використовують різноманітні ігрові технології. Єдиної класифікації їх не існує, через достатньо розбіжні погляди вчених на це питання. Найпопулярнішими видами серед них є: дидактичні, дослідницькі, рольові ігри, ігри-драматизації та інсценізації, ділові ігри і т.д. Багато дослідників вважає доцільним надавати грі характеристику «гра природничого змісту».

1.4 Особливості впровадження ігрових технологій у процес ознайомлення учнів початкової школи з природою

Багато вчених акцентує увагу на тому, що особливістю організації та впровадження усіх інноваційних технологій в освітній процес ЗСО є створення ігрової атмосфери в освітньому просторі. Оскільки з впровадженням концепції «Нова українська школа» застосування гри природознавчого чи екологічного змісту є педагогічно виправданим. Адже гра - це не просто розвага чи забава, а один із важливих та серйозних засобів педагогічного впливу на учнів [74].

Як вже було зазначено, у Концепції НУШ наголошується на специфіці організації освітнього процесу в школі I ступеня - у початковій школі адаптаційно-ігровий цикл навчання (1-2 класи) протиставлений основному (3-4 класи). Мета адаптаційно-ігрового циклу навчання - плавна послідовна адаптація молодшого школяра до освітнього середовища.

Саме тому освітню діяльність у 1-2 рік навчання в школі потрібно організувати переважно у формі гри, а вивчення навколишнього світу дітьми потрібно організувати так, як учні його і сприймають, тобто цілісно, а не за галузями знань [13].

Для того, щоб освітній процес з використанням ігрових технологій був ефективним, потрібно під час їхнього впровадження забезпечити відкритість учнів до навчання і активне їх включення **у співробітництво з іншими учасниками освітнього процесу** (можливості для аналізу власної діяльності та максимальної реалізації свого потенціалу) (підготовку підготовку здобувачів освіти **до того, з чим вони можуть зустрітись в реальному житті**) (можливість **бути самими собою, не боятися самовиражатися, помилятися, за умови, що вони не піддаватимуться за це осудженню і не одержать негативної оцінки**) [43].

Для забезпечення цього, необхідно враховувати особливості **впровадження ігрових технологій в освітній процес** початкової школи та в хід

інтегрованого курсу «Я досліджую світ» зокрема.

Впровадження ігрових технологій під час уроків курсу «Я досліджую світ» вимагає гнучкості методики їх застосування: знань, умінь і певних навичок педагога, творчого підходу до побудови уроку; усвідомлення педагогом ролі змісту освітнього матеріалу; знання вікових та психологічних особливостей дітей класу; творче володіння методикою впровадження ігор у структуру уроку як найраціональнішого способу забезпечення високого рівня знань і вмінь дітей [71].

Особливістю застосування ігрових методів під час уроків, зокрема в ході курсу «Я досліджую світ» є те, що під час гри у тій чи іншій ролі повинні брати участь усі учні класу. Тобто, якщо один або декілька школярів біля дошки здійснюють ігрову діяльність, то інші учні мають виконувати роль контролерів, суддів, учителя і т. д.

Також варто пам'ятати, що характер ігрової діяльності школярів зумовлений місцем гри на уроці чи в системі уроків. Їй властиві певний темп, ритм, у її процесі недоцільні довгі пояснення, правила повинні проговорюватися доступно та коротко. Велика кількість зауважень дисциплінарного характеру знижує інтерес учнів, призводить до пасивного очікування учнем своєї участі у грі [48].

Як зазначає [10] Мозуль, застосовувати ігрові технології на уроках природознавчого циклу потрібно систематично та цілеспрямовано, розпочинаючи з найпростіших ігрових ситуацій. Під час останніх варто завчасно планувати діяльність здобувачів освіти, яка була б спрямована на реалізацію мети. А ігрове завдання, поставлене перед учнями повинно збігатися з освітнім та бути посиленням для кожного учня.

Також, ефективність ігрової діяльності на уроках «Я досліджую світ» у початковій школі, буде залежати від готовності самих дітей до гри, чіткої постановки її завдань, контролю дій її учасників з боку вчителя. Але не можна забувати про труднощі, що з'являються під час використання ігрових технологій. Реалізація такого уроку вимагає ретельної методичної підготовки педагога, а використання ігрових технологій на уроці потребує більшої витрати часу та енергії порівняно з традиційними освітніми методами [36].

Труднощі, які виникають у грі, можуть впливати на мотивацію та, навіть, самооцінку дитини. А вже у віці 7-8 років у більшості дітей формується пізнавальна рефлексія, розвивається здатність оцінювати себе, міркувати над причинами своїх невдач. Зважаючи на це, у деяких дітей може знизитися самооцінка. Щоб це попередити, вчитель повинен заохочувати учнів у грі, організовувати в ній ситуації успіху для кожного учасника [12].

Ще однією особливістю впровадження ігрових технологій у процес ознайомлення учнів початкової школи з природою є те, що існує певна складність застосування гри в освітньому процесі, що пов'язана з такими нюансами гри як: **двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність**. Це вимагає від дитини **зусиль для входження у гру**, а від вчителя забезпечення орієнтування дітей на результати гри [15].

Загалом потрібно організувати гру під час освітнього процесу, дотримуючись таких обов'язкових етапів:

1) Орієнтація - презентація досліджуваної теми, дидактичного завдання, яке ознайомлює учнів із головними уявленнями, які в ній застосовуються, характеризує ігрові правила ходу гри тощо.

2) Підготовка до проведення гри - педагог пояснює попередньо складений сценарій (базуючись **на ігрових завданнях, правилах, ролях, ігрових діях** і процедурах, правилах підрахунку балів), сприяє організації розподілу ролей між її учасниками.

3) **Власне проведення гри** - педагог **організовує проведення** гри, по ходу фіксує ігрові дії, пояснює складні моменти.

4) Підсумки (обговорення) - педагог оглядово характеризує хід гри, обговорюючи складнощі, які виникали, спонукає учнів до рефлексії (аналізуються власні дії, вчинки, мотиви, співвідносяться із загальнолюдськими цінностями тощо). Особлива увага на цьому етапі надається порівнянню імітації з відповідними явищами навколишнього світу [5].

Дослідниці Л) Романенко, К) Романенко та А) Ратушна пропонують наступні кроки, яких повинен дотримуватись педагог, розробляючи ігровий урок «Я досліджую світ»:

1) Аналіз теми і змісту уроку, продумування його педагогічних та ігрових завдань.

2) Вибір видів ігор, що будуть застосовуватись на уроці.

3) Прописування сюжету гри.

4) Розроблення способів орієнтування на гру, постановка ігрового завдання, методи активізації пізнавальної діяльності учнів.

5) Планування форм для подання завдань дітям.

6) Продумування принципу розподілу ролей, подання правил учням.

7) Розроблення чіткого плану гри - алгоритму чи сценарію, що включатиме деталізований опис усіх етапів, дій її учасників, змісту.

8) Передбачення результатів гри.

9) Продумування критеріїв і форми оцінювання (самооцінка, взаємне оцінювання, шкала оцінок тощо), способу узагальнення роботи (систематизація, акцент, акцент на головному).

10) Вибір та підготовка потрібного обладнання (демонстраційний, лабораторний), роздаткові матеріали тощо.

11) Організаційна підготовка: знайомство учнів із грою (при застосуванні імітаційних ігор) [83].

Дослідниця О) Фесенко наголошує, що використання ігор під час уроків «Я досліджую світ» передбачає ретельну підготовку педагога на всіх етапах гри, а саме: аналіз змісту матеріалу з підручника «Я досліджую світ», визначення завдань та мети заняття, підбір освітніх засобів та видів самостійної роботи, обдумування шляхів стимулювання учасників гри. Ефективність побудованих ігрових ситуацій також залежить від максимального наближення їх до реалій життя з опорою на індивідуальний досвід кожного учня [63].

При побудові уроку з використанням ігрових технологій, вчитель повинен враховувати, що:

33. сам педагог не повинен очолювати гру, або мати в ній авторитетної ролі, він лише здійснює функції організатора (фасилітатора) гри;

34. у процесі гри ,завдяки взаємодії її учасників, повинна бути створена освітня ситуація;

35. повинна реалізуватись персоналізація ігрового навчання;

36. атмосфера гри повинна надавати максимально сприятливі умови для активності школярів;

37. в учасників гри наявне спільне завдання - аналіз ситуації, а також ухвалення рішень згідно до наданої кожному з них ролі;

38. гра як форма освіти повинна бути гнучкою: у її ході учні повинні мати змогу розв'язувати завдання різної складності, відповідно до наявних у них знань та потреб;

39. одним з головних завдань вчителя є трансформація природи на об'єкт духовних потреб особистості - бажань, намірів, спрямувань, вільних від корисливості та шкідливості [62].

Дослідниця О) Фесенко наголошує на важливості правильного вибору типу та змісту гри, відповідно до теми уроку. Вона підкреслює, що це є необхідною умовою якісного перебігу обраного підходу до ігрових методів. Надаючи приклади такого добору гри, вона зазначає, що організація освітнього процесу на уроках з предмету «Я досліджую світ» може проходити із проведенням рольових ігор (наприклад, галузь: «Людина», тема: «Стандарти поведінки в суспільстві»), дидактичних ігор (галузь: «Людина і світ», тема: «Винаходи людства та їх вплив на життєдіяльність

людини»), ігор-модельовання ситуацій (галузь: «Людина і світ», тема: «Спостереження за добовими і сезонним змінами в природі»), ігор-вирішення проблемних ситуацій (галузь: «Людина», тема: «Розв'язання ситуацій морального вибору») [62]. Дослідниця А.Крамаренко наголошує на тому, що під час курсу «Я досліджую світ» доцільно впроваджувати такі ігри, здійснення **яких не потребує від педагога багато часу на приготування відповідного обладнання, а від** здобувачів освіти - запам'ятовування важких правил. Краще використовувати ті ігри, за умов **яких буде залучена більшість учнів класу. Якісно** та доцільно обрана гра забезпечує якісне опанування нового матеріалу, швидкий зворотний зв'язок від учня, **довільну увагу її учасників та позитивні емоції не тільки переможців, а й усіх учасників** [23].

Також організовуючи та проводячи гру під час уроків «Я досліджую світ», потрібно не забувати, що основним її призначенням є не розваги, а сприяння реалізації певних виховних, розвивальних та освітніх завдань. Тож, вводячи ігрові технології в освітній процес початкової школи, потрібно чітко ставити мету навчання, залучати до гри всіх учнів класу, а також оцінювати роботу учнів [70].

Залучення всіх учнів класу є важливим для ефективності ігрових технологій в освітньому процесі. Адже гра є ефективною тільки тоді, коли характеризується високим рівнем активності учнів. Завдяки цьому можна зацікавити вивченням природи навіть дуже пасивних, байдужих школярів, акцентувати їхню увагу до, на перший погляд, сухого та нецікавого матеріалу [74].

Таким чином, застосовуючи ігрові технології на уроці, педагог наповнює їх дидактичним змістом, вносячи в ігрову діяльність певний освітній матеріал, трансформуючи гру-розвагу на дидактичну гру. За таких умов, учні в ігровій діяльності досліджують, пізнають навколишнє середовище через його сприйняття [60].

Дослідниці О.Хом'як, Н.Міськова та Н.Максимчук наголошують, що важливо впроваджувати ігрові технології на кожному уроці «Я досліджую світ», а особливо у 1 класі, коли діти **ще не звикли до тривалої напруженої діяльності**. Оскільки **вони швидко** втомлюються, **їхня увага розсіюється, їм набридає одноманітність**. Тоді **гра є** одним з найефективніших методів організації освітньої діяльності школярів [16].

На цьому наголошують також і М.Габовда та Г.Товканець. Погоджуючись із попередньою думкою, вони додають, що **посидання навчальної інформації з емоційним забарвленням**, яке дає гра забезпечує якісне сприйняття інформації, **викликає розумову і творчу діяльність та створює умови для творчого розвитку** підростаючої особистості [15].

На жаль, часто вчителі обмежуються використанням лише словесних дидактичних ігор та ігрових завдань, інтерактивних ігор. Вони є важливими в освітньому процесі початкової школи, але не єдиними необхідними. Так, Т.Пашанова та А.Яновська наголошують, що важливою особливістю **впровадження ігрових технологій в освітній процес початкової школи**, зокрема у зміст **курсу «Я досліджую світ» є** діяльнісний підхід до організації та впровадження ігрових технологій - через дослідницькі ігри, ігри з предметами, ігри тощо. Адже як зазначають дослідниці: «Освітній процес відбувається ефективніше, коли учні початкових класів створюють матеріальні предмети в реальному світі» [65].

До прикладу дослідниці пропонують на уроках «Я досліджую світ» під час викладання окремих тем, створити з дітьми макети. Так, під час вивчення теми «Космос», школярі можуть спробувати себе у ролі космічних інженерів і збудувати ракети, або під час вивчення теми «Транспортні винаходи» - відчути себе інженерами з автомобілебудування та спроектувати сучасні автомобілі чи автомобілі майбутнього тощо [66].

Також, як наголошують багато вчених, зокрема І.Божа, А.Бобро, освіта повинна гарантувати не лише формування академічних знань в учнів, але й соціальної компетентності, що є ключовою у сучасному світі. Тому молодші школярі під час уроків «Я досліджую світ» повинні розвивати різноманітні soft skills, такі як критичне мислення, комунікаційні навички, етичні стандарти поведінки тощо, що є важливими для подальшого успіху в особистому житті та кар'єрі. В цьому процесі також ефективним засобом виступають ігрові технології. Адже завдяки їхньому використанню, учні вчаться взаємодіяти, працювати в команді, приміряють на себе різні ролі, опрацьовують різноманітні ситуації з життя тощо [18].

Отже, важливо розуміти та враховувати у педагогічній діяльності особливості впровадження ігрових технологій у процес вивчення природознавства молодшими школярами. Насамперед, впровадження ігрових технологій під час уроків курсу «Я досліджую світ» вимагає гнучкості методики їх застосування, контролю мотивації та самооцінки дітей педагогом, залучення всіх учнів класу у гру, забезпечення навчального навантаження гри тощо.

Також існує певна складність застосування гри в освітньому процесі, що пов'язана і з такими нюансами гри як: **двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність** тощо.

63

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ОЗНАЙОМЛЕННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ПРИРОДОЮ

2.1 Аналіз та узагальнення педагогічного досвіду використання ігрових технологій у процесі ознайомлення учнів початкової школи з природою. Використання ігрових технологій під час вивчення молодшими школярами природи сьогодні широко поширено у школі. Для детального вивчення проблеми дослідження, нами було проаналізовано педагогічний досвід вчителів початкової школи із зазначеного питання. Це дало змогу вивчити особливості впровадження, добору та методики використання ігрових технологій під час процесу ознайомлення учнів початкової школи з природою.

Нами було досліджено досвід вчителя початкових класів Смолінського ліцею №1 Смолінської селищної ради Кіровоградської області О.Гаєвської.

Вчитель широко застосовує дидактичні ігри під час проведення уроків «Я досліджую світ» в НУШ. О.Гаєвська стверджує: «Такі ігри природознавчого змісту дають змогу досягнути найбільш ефективних результатів освітньої діяльності, особливо за умови їх використання безпосередньо під час дослідження дітьми оточуючого світу. Це сприяє формуванню екологічної свідомості та світогляду учнів початкових класів, формування їхньої екологічної культури. Адже таким чином вони взаємодіють безпосередньо з природою, «торкаються» її».

Під час уроків, проведених вчителем, ми спостерігали використання багатьох дидактичних ігор, наприклад: «Що де росте?» (діти працювали з картками-пазлами в парах), «Відгадай за запахом» (працювали зі справжнім гербарієм, складеним із лікарських рослин), «Дерева і куці» (закріплювали класифікацію рослин за ознаками), «Допоможіть кожному потрапити додому» (закріплювали матеріал про спосіб життя тварин), «Білочка-злодійка» (вивчення способу життя, харчування тварин).

Великої уваги вчитель надає іграм-театралізаціям. Наприклад, під час гри «Впізнай мене» діти показували тварин, інші - повинні були відгадати, що сприяло кращому засвоєнню характерних зовнішніх ознак та ключових особливостей у способі життя тварин; під час гри «Павутинка», учні виконували роді певних рослин, тварин, будували «живі ланцюги живлення», що дозволило краще зрозуміти цю тему; «Перевтілення» - дітям

потрібно було швидко перевтілюватись в об'єкт природи, який випадав на картці, розповідати про цей об'єкт від першої особи.

Вчитель впевнена, що такі ігрові методи сприяють кращому засвоєнню знань учнями, забезпечують їхню міцність, завдяки зв'язку з життям, практичними діями, високому рівню пізнавального інтересу та позитивних емоцій в освітньому процесі, побудованому таким чином.

Також нами було досліджено педагогічний досвід вчителів України, представлений ними в інтернет-джерелах.

Досвід своєї роботи презентує вчитель Макіївської гімназії СГайворонська. Педагог стверджує, що **« гра посідає помітне місце як в освітньому процесі початкової школи в цілому, так і у вивченні навколишнього світу зокрема. Адже на початкових етапах навчання установка на виконання навчальної роботи ще не сформована і педагогу допомагає гра, що містить імітацію діяльності, засобами якої і формуються потрібні знання, способи діяльності, розвиток»** [3].

Нами було проаналізовано її **урок з інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 1 класі з теми: «Повітря. Властивості повітря». Його метою було: «дати уявлення про існування повітря, його роль для живих організмів; ознайомити із властивостями повітря, з поняттям «вітер»; вчити досліджувати повітря; розвивати мислення, спостережливість; виховувати бажання піклуватися про чистоту повітря та здійснювати прогулянки на свіжому повітрі»** [4].

Під час уроку вчитель використовували різноманітні види ігор для реалізації мети уроку. Вже з перших хвилин уроку СГайворонська використала гру для налаштування на урок («Барометр настрою»), також для мотивації навчальної діяльності було використано гру «Загадки». Під час вивчення нового матеріалу вчитель цікаво поєднала ігрову та дослідницьку діяльність (ігри «Цікава задача» та «Чарівна лабораторія»).

Наприклад, вчитель в ігровій формі ставить проблемне питання перед учнями: **« На столі стояло три склянки. Перша була з соком, друга з молоком, третя була ні з чим. Хто дав правильну відповідь Євген чи Микола? Євген сказав, що на столі є порожня склянка, а Миколка сказав, що всі склянки повні. Як можна довести, що повітря існує довкола нас»**. Така постановка питання вимагає дослідницького пошуку від дітей, а ігровий сюжет питання підвищує їхній пізнавальний інтерес [4].

Для закріплення матеріалу СГайворонська використала інтерактивні ігри «Закінчи речення», «Так чи ні», рухливу гру «Відчуй повітря» [3].

Урок із поєднанням різноманітних ігор, поєднанням ігрової діяльності з дослідницькою, проблемним навчанням тощо спонукає дітей до самостійного пошуку, підвищує пізнавальний інтерес, активність, залучає учнів до роботи на уроці.

Свою розробку на тему використання ігрових технологій під час дослідження учнями природи подає вчитель початкових класів Дівочепільського навчально-виховного комплексу НШевцова. Вона зазначає: **« У системі роботи щодо ознайомлення учнів початкових класів із природою на основі екологічного принципу посідають вагоме місце ігри»** [45].

У своїй розробці вчитель пропонує дидактичні ігри, які сприяють уточненню та узагальненню знань учнів початкових класів про тваринний та рослинний світ, явища неживої природи тощо.

Наприклад, для ознайомлення з рослинами вона пропонує такі ігри: «Хто де живе», **« Угадай, який наш дім, усе про нього розповім»**, «Магазин «Квіти», «Опиши, я відгадаю», «Заячий піриг», «Сірий вовк», «Квочка», «Танок лісових рослин», «Листя, квіти, плоди».

Для ознайомлення з тваринним світом вчитель пропонує використовувати ігри «Хто де живе», «Відгадай тварину за її домівкою», «Іжа для птахів» (спосіб життя тварин), «Що раніше, а що пізніше?», «Павутинка» (складання логічного ланцюжка), «Можна-не можна», «Збережи нас» (правила поведінки в природі), «Хто літає?», «Мої друзі», «Хто більше назве?» (добір тварин).

Також для вивчення та закріплення знань про рослинний і тваринний світ використовують інтелектуальні ігри «Невпізнаний об'єкт» (відгадати за описом), «Підказка-показуха» (показ рослини чи тварини без слів), «Новітні Робінзони з острова знання» (відгадування загадок на основі вивченого природознавчого матеріалу), «Плата за свободу» (виконання завдань з ігровим сюжетом), «Айстри і колючки» (командна змагальна гра, відповіді на запитання).

Також такі ігри можна поєднувати з рухливими іграми, використовуючи їх, наприклад, під час екскурсій (ігри «Коза», «Бобер», «Пташка в клітці», «Коники», «Горобець», «Гуси», «Сірий кіт», «Лис»,

Ці ігри допоможуть учня запам'ятати назви природних об'єктів та явищ, їхні відмінні ознаки, будову тощо. **Програмні завдання і зміст ігор поступово ускладнюються, наприклад: від знаходження рослини за назвою до повного її опису, добору за належністю до певного виду та виділення її з групи** рослин, базуючись на її характеристиках і ознаках [60].

Використовує дидактичні ігри **для активізації пізнавальної діяльності учнів** початкових класів під час вивчення дітьми природи вчитель початкових класів Жовтневої ЗОШ Миколаївської області - РВасиленко.

Під час уроків вчитель використовує різноманітні дидактичні **ігри, наприклад: « Чи знаєш ти лікарські рослини?» «Пізнай і скажи», «З чого плід», «Який гриб у кошику?», «З якого дерева листочок?», «Шишки, жолуді, горіхи», «Кращий знавець рослин», «Хто найспостережливіший?»**. Також великого значення РВасиленко приділяє сюжетним іграм та іграм з природничим матеріалом.

Загалом у процесі організації ігрової діяльності на уроках вчитель використовує різні її **форми: розгорнута ігрова діяльність (урок заняття за ігровим сюжетом, урок казка), ігрове завдання для групової роботи, ігровий задум у проектній діяльності, ігровий прийом, ігрова ситуація, ігрова вправа**.

Вона презентує урок **природознавства з використанням ігрових прийомів, ситуацій, ігрових завдань для групової роботи на тему: « Осінь у природі. Екскурсія»**

Його метою було: «дати дітям уявлення про характерні ознаки осені у живій та неживій природі, які вони можуть виявити у процесі безпосередніх спостережень; закріпити вміння класифікувати рослини за групами; навчити розпізнавати рослини; виховувати естетичні почуття, прагнення охороняти та збільшувати лісові насадження» [34].

Проведення екскурсії відбувається в ігровій формі. Спостереження, бесіди відбуваються інтегровано у грі («Подорож лісом», «Знайомство з берісками», «Що спільне, що відмінне у дерев», «Листя чи голки», «Сестри - сосна і ялина», «Упізнайте рослину за плодом»).

Після проведення екскурсії проводиться узагальнююча бесіда. Вчитель зазначає, що така (ігрова) форма проведення уроку-екскурсії ще більше підвищує пізнавальний інтерес та пізнавальну активність дітей щодо вивчення природного докілля, підвищує ефективність запам'ятовування учнями нового матеріалу, викликає в учнів позитивні емоції у вивченні дисципліни, формує дитячий колектив тощо [45].

Приділяє увагу ігровій діяльності у вивченні молодшими школярами природи, а саме рольовій грі, вчитель початкових класів Маріупольського НВК «гімназія-школа» No1 ТДунська.

Наприклад, до четвертого тематичного тижня навчання, який має тему «Моє докільля» вчитель пропонує такі ігри:

40. рольова гра «Друг природи», під час проведення якої діти перевтілюються в різних персонажів (Лісник, Береза, Ялинка, Квіти), вчать правилам поведінки у природі, переглядають навчальне відео, засвоюють ці правила в ігровій формі;

41. рольова гра «Туристи», під час якої педагог пропонує школярам обіграти ситуації, у які вони вже потрапляли або можуть потрапити, практично відпрацьовують дії в природі;

42. рольова гра «Журналісти» - визначення стану погоди, явищ природи, в ігровій формі [31].

Педагог зазначає, що саме рольові ігри є одними з найбільш ефективних у формуванні природознавчої та екологічної компетентності учнів початкової школи, адже їхнє впровадження дозволяє не тільки теоретично засвоїти природознавчий матеріал, але й відпрацювати засвоєні способи діяльності, уміння практично. Це розвиває їхні пізнавальні здібності, свідоме розуміння дитячих правил поведінки у природі, розвиває мислення, виховує екологічну свідомість, бажання піклуватися про природу тощо [47].

Вчитель початкових класів КЗ «Покотилівський ліцей №2» Харківської області А.П.Помазунова вважає найбільш ефективним використання дидактичних ігор з наочністю під час вивчення учнями природознавства.

Під час проведення уроків вчитель використовує такі ігри: «Вітамінні рукавички», «Пори року», гра з прищепками «Тварини», «Що корисно для зубів?», «Коли це буває?», «Вітамінний кошук», гра-пальчиковий театр «Королівство дорожніх знаків», «Підбери до знаку», «Що із чого зроблено?».

Для проведення цих ігор А.П.Помазунова самостійно виготовляє наочність, дидактичні посібники, роздатковий матеріал: картки, кубики, пазли тощо (рис.1).

Яскрава наочність підвищує ефективність використання дидактичних ігор, дозволяє довше втримувати увагу дітей на освітньому матеріалі, темі; привертає увагу дітей, зацікавлює їх, викликає позитивні емоції, завдяки чому інформація краще закарбовується в пам'яті [78].

Цікавим є досвід роботи Л.Смірної, вчительки початкових класів КЗ «НВК: ЗОШ I-III ступенів - гуманітарно-естетичний колегіум №29» Вінницької міської ради.

Під час проведення дидактичних ігор при вивченні природознавства, робота організовується вчителем таким чином, що учень **спостерігає, порівнює, зіставляє, класифікує предмети, проводить .доступний своєму віку аналіз і синтез, узагальнює**. Тому застосування розвиваючих ігор та вправ на уроках є важливою частиною освітнього процесу.

Для цього вчитель використовує такі ігри: «Поміркуймо» (жива та нежива природа), «Хто більше?» (командна гра; жива, нежива природа, рукотворні тіла), «Детективи» (відгадування назв тварин), «Ти - мені, я - тобі» (командна гра; постановка учнями запитань одне одному за розділом чи темою), «Так-ні», «Виправ помилки Незнайка», «Загадкова скринька», «Посели птахів у гнізда», «Добре чи погано?», «Календар», «У кого дітки з цієї гілки?», «Вершки та корінці», «Обери правильну дорогу», «Відгадай за запахом», «Відгадай правило», «Відгадай, хто це?», «Требачка - не можна», «Допоможіть кожному потрапити додому», « За якими звуками розрізняємо цих тварин?», Гра «Хто зайвий?», «Як тварини грають у квача», «Знайди свій дім», «Добре чи погано», «У зоопарку».

Добірка ігор Л.Смірної містить ігри на різні розділи програми та різні завдання - класифікацію природних об'єктів, їхній опис, добір за ознаками, об'єднання та виключення зайвого елемента, опис їх, характеристика тощо.

Вчитель зазначає що ігрові завдання пробуджують у дітей інтерес до вивчення природознавства, підтримують увагу на уроці, сприяють кращому засвоєнню і запам'ятовуванню фактичного матеріалу. Також ігри допомагають активізувати освітній процес, розвивають у дітей спостережливість, увагу, пам'ять, мислення. Адже урізноманітнення видів роботи, завдяки впровадженню ігрової діяльності, знімає втому, гальмівні процеси мозку тощо [68].

Педагогічний досвід використання ігрових технологій під час вивчення молодшими школярами природи вчителі презентують також і в своїх педагогічних блогах. Зокрема вчитель початкових класів ОЗО «Полянський ЗСО I-III ступенів - ЗДО» Г.Дондук використовує різноманітні ігри тт. ігрові прийоми на уроках природознавчої дисципліни.

Вона пропонує педагогу визначати пізнавальні запитання, які мають вирішити учні.

Ці запитання добираються відповідно до теми за мети уроку. Наприклад: «У якого дерева білий стовбур? **Яка пора року найбільш сприятлива для росту рослин? До їжачка підкрадається лисиця. Як він буде захищатися?** і т.д.». А відповідно до цих запитань добирати або створювати дидактичні ігри, які б допомогли учням знайти відповіді на питання.

У своєму блозі Г.Дондук презентує такі ігри: «Знайди дерево» (визначити з якого дерева листок або плід), «Що змінилось?» (робота з картками), «Де росте?» (овочі, фрукти), «Знайди пару» (дібрати в пару листок і плід з одного дерева), «Знайди 3 однакових листки» (робота з предметними картками), «Потрібно - не потрібно», «Що виростили люди?», «Які овочі потрібні для борщу?» (овочі, фрукти), гра-загадка «Ліс» (відгадування назв тварин або рослин), «Хто де живе?» (рухлива гра, спосіб життя тварин), «Хто прийде до ведмедя в гості?» (чим харчуються тварини, робота з предметними картками), «Яка пора року?», «Знайди захований предмет» [54].

Вчитель наголошує, що використання таких ігор сприятиме успішнішому засвоєнню програмового матеріалу, формуванню умінь та навичок учнів. Особливо це стосується учнів, які тільки починають шкільне навчання, адже для них особливо значущою залишається ігрова діяльність. Свій досвід використання ігрових технологій під час викладання природознавчої дисципліни презентує також О.Турко - вчитель Гірницької гімназії Червоноградської міської ради.

Вчитель впевнена, що успіху в педагогічній діяльності можна досягти лише активною співпрацею з вихованцями. Саме тому вона застосовує ігрові технології навчання на різних уроках, та різних їх етапах, зокрема під час ознайомлення дітей з природою.

Педагог зазначає, що при організації ігрової діяльності на початку уроку, вона користується рекомендаціями Джанет Вос щодо проведення гри «Станція ДЧЗМЗ». Адже це сприяє зосередженню учнів **над питанням «Для Чого Це Мені Знадобиться»**. Також, **щоб** сприяти пізнавальному інтересу учнів до певної теми уроку, О.Турко застосовує **методичні прийоми «Дивуй!», «Фантастична добавка» та ін. Часто пропонує учням роботу з кросвордами та інтелектуальну розминку**.

Під час етапу вивчення **нового матеріалу впроваджує такі ігрові прийоми як: «Ажурна пилка», «Вірю - не вірю», «Так-Ні», «Бліц-турнір», «Метод опрацювання друкованого матеріалу». Для вивчення конкретних природознавчих термінів застосовує ігрові прийоми « Слабка ланка», «М'яч зі словами».**

Ігри, пов'язані зі значним емоційним збудженням, пропонує використовувати в кінці уроку. Проте, якщо учні відчувають втому, пропонує проводити рухливу гру «Естафета».

Також О.Турко зазначає, що під час ознайомлення молодшими школярами з природою, **захоплюючою для них є гра «Фантастична тварина»**. **Підсумком цієї гри є виставка портретів фантастичних тварин «Містер учнівських симпатій», «Міс учнівських фантазій»**.

Також цікавими є такі ігри та ігрові прийоми: «Портрет» (на уроках узагальнення матеріалу вчитель пропонує твердження по яких учні мають відгадати тварину або рослину), «Мережа живлення» (побудова ланцюга живлення, передаючи один одному клубок ниток у правильній послідовності), «Харчовий ланцюг» (дослідження розподілу енергії в харчовому ланцюзі у ролях), «Зайці та ресурси» (дослідження залежності кількості організмів від ресурсів, які потрібні), «Піраміда життя» (дослідження вторгнення людини в природне життя екосистеми), **творча гра під час екскурсії «Природа рідного краю» (робота в групах « Художники», «Натуралісти», «Фітотерапевти», «Екологи»)**. Також вчитель проводить ігри-розминки на природничу тематику: «Подарунок» (жива та нежива природа), «Знайди вихід» (правила поведінки в природі), «Уява» (створення уявних ситуацій про довкілля) (Додаток А) [13].

Отже, можемо стверджувати, що сьогодні вчителями початкової школи представлено широке різноманіття ігрових технологій, які

використовуються під час викладання учням природознавчих дисциплін. Вчителі використовують ігри на різних етапах уроків: при організації діяльності, мотивації, під час вивчення нового матеріалу, його закріплення тощо.

Вчителі пропонують використовувати ігрові технології і як основу всього уроку (урок-гра), так і як його складові елементи. Також ігрові технології часто використовуються під час екскурсій у природу.

Педагоги стверджують, що гра - є одним із найефективніших засобів підвищення ефективності уроку, активізації пізнавальної діяльності дітей, їхнього пізнавального інтересу до вивчення природи. Це сприяє розвитку мислення дитини, її пам'яті, уваги, творчості, комунікативних здібностей, формуванню у них природознавчої та екологічної компетентності, знань, умінь, навичок, способів діяльності, визначених програмою тощо.

Для цього застосовують різні ігри: сюжетно-рольові, рольові, дидактичні, з роздатковим друкованим матеріалом, з предметами, з природним матеріалом, рухливі, з елементами театралізації тощо.

2.2 Педагогічні вимоги використання ігрових технологій у процесі ознайомлення учнів початкових класів з природою

Під час побудови освітнього процесу вивчення молодшими школярами природи з використанням ігрових технологій, потрібно дотримуватись певних вимог.

Дослідники звертають увагу на важливість їхнього врахування в педагогічній діяльності вчителя початкових класів.

Дослідник П. Копосов зазначає, що одними з найважливіших умов, за яких ігрові технології на уроках будуть ефективними, для реалізації їхньої мети, є:

43. включення в освітній процес;

44. наявність елементів, що зацікавлюють учнів (назва, ігровий зачин, момент несподіванки, помилковий початок, цікаві способи поділу на ігрові команди і т.д.);

45. місце гри у структурі уроку виправдовується її метою та пізнавальним змістом;

46. коротке і зрозуміле пояснення гри;

47. за потреби - показ дій;

48. прості правила, які легко запам'ятати дітям;

49. доступність та цікавість гри;

50. оперативність одержання результатів;

51. ускладнення змісту та ігрових дій під час повторного проведення;

52. педагогічно виправдана участь вчителя у гри [73].

Також дослідник зазначає, що існують і інші умови, проте всі їх можна об'єднати у декілька груп:

1) умови, які гарантують формування соціальної та пізнавальної активності як ключових особистісних характеристик дитини;

2) умови, які гарантують розвиток самостійності (діалогова організація діяльності, кінцевий та проміжний результат на різних стадіях гри, варіативність);

3) умови, які гарантують розвиток здатності до самореалізації та саморегуляції освітньої діяльності школярів у гри;

4) умови, які гарантують гармонійну індивідуальність школяра; доцільне співвідношення образного та логічного компонентів, рівня пізнавальних потреб та можливостей щодо їх реалізації; поєднання емоційного і раціонального;

5) умови, які гарантують узгодженість особистих прагнень дітей із суспільно корисною спрямованістю їхньої роботи;

6) умови, які гарантують доцільна інтеграція педагогічного керівництва та самостійної діяльності школярів, раціональне співвідношення безпосереднього і опосередкованого впливів вчителя та колективу на дитину [74].

На думку О. Жорник, ігрові технології будуть ефективними в освітньому процесі тільки за таких умов: високого рівня володіння педагога методикою проектування, організації і фасилітації ігор; урахуванням цілей, завдань, змісту та результату уроку, індивідуальних та вікових особливостей і потреб дітей; організаційного та матеріального забезпечення гри; психологічної готовності учасників гри; взаємодії педагога та школярів, базуючись на принципах рівноправного партнерства [33].

Ще однією важливою умовою впровадження ігрових технологій в процес ознайомлення дітей з природою під час курсу «Я досліджую світ» є те, що вони повинні ґрунтуватися на знайомих класу іграх. Тому потрібно включати у план уроку вікторини, квести, ті ігри, які матимуть елемент новизни, але одночасно - їх правила здійснення будуть для учнів посильними [41].

На послідовності та систематичності застосування ігрових технологій в освітньому процесі наголошує також С. Гриценко. На думку дослідниці ця вимога конкретизується у таких правилах: складну гру потрібно реалізувати поетапно, доки всі її учасники не засвоять окремих дій; якщо під час уроку використовується декілька ігор, то легкі та важкі за змістом мають чергуватися [15].

У свою чергу Н. Лалак та Л. Фенчак наголошують, що педагог під час добору ігор, плануючи майбутню ігрову ситуацію, повинен обов'язково поєднувати дві її складові частини - пізнавальну та ігрову. На думку дослідниць, впроваджувати потрібно насамперед ті ігри, які вимагають одночасну участь більшості учнів класу, швидку відповідь, зосередження їхньої довільної уваги.

Також вони зазначають, що ігрова діяльність під час уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ» може відбуватись тільки за умови доступності дидактичних цілей для сприйняття учнями, їхнього інтересу до гри, їхнього рівня ігрового досвіду.

Готуючись до уроку, учитель повинен завчасно підготувати потрібний **дидактичний матеріал**, **чітко спланувати послідовність ігрових дій**, **організацію дітей**, **тривалість гри**, **контроль**, **підведення підсумків** та оцінювання [9].

Ігри, що використовуються на уроках «Я досліджую світ» повинні бути підпорядкованими певним правилам - професійно грамотно визначеним вимогам до здобувачів освіти, що подаються у ігровій формі. А педагог, беручи до уваги правила гри, у свою чергу визначає спосіб та послідовність дії, тому що саме вони надають дидактичній грі оригінальної форми та сприяють зародженню і посиленню інтересу учнів до їхнього змісту. При цьому дидактичні ігри повинні узгоджуватись із темою та метою уроку, на кому використовуються, гарантувати **поглиблення, розширення та закріплення знань дітей**, **сприяти у них розвитку комунікативних навичок**, **розвивати та коригувати моральні якості дітей**, **відповідати віковим особливостям учнів**, бути доступними тощо. А також містити всі **структурні складові гри - дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків** [44].

Також при доборі та розробці ігор для впровадження під час уроків «Я досліджую світ» вчителів потрібно брати до уваги те, що темп та ефективність засвоєння змісту тих освітніх галузей дітьми, які інтегруються в цьому курсі, пропорційні інтересам дітей і діяльності, яку вони здійснюють. Адаже діяльність учнів початкових класів буде успішною тоді, коли модель дій, яку потрібно виконати, випереджає саму діяльність [16].

Щодо використання гри під час інтегрованого курсу «Я досліджую світ» дослідниця В. Тушинська, що потрібно дотримуватись таких умов:

1) Гра повинна не відвертати увагу класу від освітнього процесу, тому педагогу потрібно детально продумувати вибір та логіку гри.

2) Гра ні в якому разі не має принижувати гідність учня чи викликати у нього негативні емоції, а навпаки - спонукати до реалізації цілей, розвиткувольової та психоемоційної сфери.

3) Гра повинна бути організована і здійснюватись вчителем: її зміст повинен бути дохідливо поясненим, а умови гри зрозумілі кожному гравцеві.

4) Впровадження ігор для розвитку природничих умінь і навичок повинно супроводжуватися використанням наочного та роздаткового матеріалу [12].

У свою чергу, дослідниці О. Хом'як, Н. Міськова та Н. Максимчук зазначають такі умови:

53. органічне включення всіх дітей в освітній процес;

54. захоплюючі назви ігор;

55. наявність справді ігрових елементів (зачинів, римування тощо);

56. обов'язковість правил;

57. введення лічилок;

58. емоційне ставлення самого педагога до ігрових дій (його слова та рухи повинні бути цікавими, несподіваними для учнів) тощо;

59. вчитель повинен впевнитись у розумінні дітьми пояснення правил гри: **чим молодші діти, тим доцільніше буде не лише пояснювати, як грати, а й показувати** це практично [17].

До цього можна додати, що:

60. ігри, що впроваджуються, повинні відповідати інтересам та потребам учнів, викликати у них зацікавлення та мотивацію до здобуття нових знань;

61. ігри повинні відповідати рівню розвитку учнів, містити тільки доступну для розуміння лексику, концепції тощо;

62. необхідно враховувати особливості психологічного розвитку учнів класу, їхні емоційні реакції та сприйняття ігор, які реалізуються;

63. ігри повинні бути інтерактивними, сприяти активній взаємодії та спілкуванню між учнями класу;

64. ігри мають сприяти розвитку різних навичок: креативності, логічного мислення, спостережливості і т.д.;

65. важливим є залучення інноваційних методів та технологій у розробці дидактичних ігор, що зробить освітній процес більш ефективним та привабливим для молодших школярів;

66. необхідно продумати введення ігор в освітній процес вивчення природи таким чином, щоб мати змогу здійснювати педагогічну оцінку прогресу учнів у вивченні матеріалу та вчасно вносити корективи і освітній процес на основі цих результатів [19].

У цікавій формі вимоги до використання ігрових технологій в освітньому процесі подає дослідниця О. Любченко. Вона зазначає ряд запитань, на які повинен відповісти собі педагог при побудові освітнього процесу з використанням ігрових технологій:

67. «Яка мета гри? Які вміння та навички діти засвоюють у її процесі? Якому моменту у грі треба приділити найбільше уваги? Які інші виховні цілі реалізуються під час її проведення?»

68. Яка кількість учасників ігрової діяльності?

69. Які роздаткові **матеріали та посібники знадобляться?**

70. Як із найменшою витратою часу ознайомити учнів із її правилами?

71. На який час вона має бути розрахована? Чи буде вона цікавою, захоплюючою? Чи забажають діти повернутися до неї ще раз?

72. Як організувати спостереження за учнями, щоб з'ясувати, чи всі вони залучені у гру?

73. Які корективи можна внести до гри для підвищення зацікавленості та активності її учасників?

74. Які висновки слід зробити дітям після гри? Які позитивні та негативні моменти гри можуть бути? Який остаточний результат ігрової діяльності?» [17].

Тільки за умови продумування педагогом цих запитань, на думку О. Любченко, побудована ігрова діяльність буде ефективною в освітніх та виховних цілях.

Вчителі-практики під час презентації власних напрацювань, досвіду своєї педагогічної діяльності також звертають увагу на важливість умов ефективного використання ігрових технологій у процесі вивчення дітьми природи.

Наприклад, вчитель початкових класів Н. Шевцова зазначає такі рекомендації вчителям щодо використання ігор під час ознайомлення дітей з природою. На її думку вчитель повинен обрати гру за рівнем інтелектуального розвитку учнів, завданнями виховання тощо. Гра повинна відповідати зоні найближчого розвитку учнів (не бути надто складною, так і занадто легкою). Чітко уявити мету гри, її перебіг, свою роль у ній. Проводити попередню роботу з учнями. Під час проведення гри, спрямовувати розумову діяльність учнів, їхню увагу, забезпечити її цілеспрямованість та осмисленість. Забезпечувати розвиток самостійності мислення із використанням системного підходу, необхідної методики, дидактичного комплексу. Створювати проблемні ситуації, щоб учні для їхнього розв'язання самостійно знаходили відповіді на запитання, творчо мислили тощо [78].

Вимоги до добору ігор для вивчення учнями природознавства окреслює також вчитель Р. Василенко. Вона зазначає, що обрати гру варто, розглядаючи її **з таких позицій:**

1) що учень зможе пізнати, назвати, пояснити після гри (знання);

2) що учень зможе зробити, створити (уміння, досвід, творчість);

3) що учень зможе висловити своє ставлення, оцінити (ставлення, цінності) [34].

Отже, тільки за умов дотримання педагогічних вимог до побудови ігрової діяльності вона буде ефективною в освітньому процесі ознайомлення учнів початкової школи з природою.

Основними вимогами до гри є: її доступність та зрозумілість, відповідність віку дітей, їхнім пізнавальним інтересам, програмовим вимогам, поєднання у ній пізнавального та ігрового компонентів.

Педагог повинен організувати ігрову діяльність так, щоб вона сприяла всебічному розвитку дитини, її творчості, креативності; доцільно вводилась в темп та зміст уроку; забезпечувала включення всіх учнів до участі у ній, викликала зворотній зв'язок, емоційний відгук дітей тощо.

2.3) Аналіз експериментального дослідження з використання ігрових технологій у процесі ознайомлення молодших школярів з природою. Для перевірки умов використання ігрових технологій у процесі ознайомлення учнів початкових класів з природою нами було проведено педагогічне експериментальне дослідження. Базою для дослідження виступив Смолінський ліцей No1 Смолінської селищної ради Кіровоградської області.

Педагогічний експеримент реалізувався у 4 класі. В ньому брало участь 25 учнів класу.

Метою експерименту було перевірити значення ігрових технологій у процесі ознайомлення учнів початкових класів з природою. Експеримент

включав 3 етапи проведення. Розглянемо роботу на кожному з них.

I. Констатувальний етап.

На констатувальному етапі педагогічного експерименту нами було досліджено стан впровадження ігрових технологій у процес вивчення природознавства у класі.

З цією метою було проведено анкетування учнів та вчителів.

Для школярів було проведено анкету «Що мені подобається у школі» (додаток А).

На перше питання анкети «Чи подобається тобі навчання у школі?», 18 дітей (72% опитуваних) відповіли позитивно, 4 учнів (16%) не змогли визначитись, ще 3 учні (12%) дали негативну відповідь.

На запитання «**Які уроки тобі більше подобаються: з грою чи без гри?**» абсолютна більшість дітей - 22 дитини, що становить 88%, відповіли ствердно, ще 3-є не змогли визначитись (12%).

Наступним запитанням опитувальника було «На яких уроках ви найчастіше граєте?». Відповіді на це питання розділились: варіант «на фізкультуру» обрали 9 учнів (36%), ще 5 учнів (20%) обрали варіант «на інформатиці», 3 учнів (12%) обрали відповідь «на музиці», на уроках «Я досліджую світ» своїм вибором зробили 3 учнів (12%), 2 учнів (8%) обрали варіант «на математиці», і по одному учневі (по 4%) обрали варіанти «українська мова і читання» та «дизайн».

Різниця у відповідях дітей свідчить про відмінність їхнього сприйняття ігрових технологій у навчальному процесі: більшість учнів сприймають гру не як навчальну, а суто розважальну діяльність, тому через найбільшу насиченість і очевидність ігрових технологій на уроках фізкультури, цей варіант став найбільш обраним опитуваними.

Наступне питання «Чи допомагає тобі гра краще зрозуміти навчальний матеріал?» дало такі результати: 17 учнів (68%) обрали відповідь «так», ще 5 (20%) - варіант «не знаю», ще 3 учнів (12%) дали негативну відповідь.

Останнє питання було відкритого типу: «Напиши назву своєї найулюбленішої гри на уроці «Я досліджую світ». Не всі діти змогли дати відповідь, проте більшість учнів класу згадали по 1-2 гри. Серед варіантів, які вказали діти були: «Так чи ні», «Живе-неживе», «Покажи свій настрій», «Правда чи брехня», «Павутинка слів», також діти вказували такі варіанти як «гра з м'ячем», «відгадування», «гра з квіткою», варіюючи предмети.

Також нами було проведено анкетування вчителів початкових класів та вчителів-предметників, які викладають окремі дисципліни початкової школі. Завданнями опитування було:

1. З'ясувати розуміння сутності проблеми використання ігрових технологій у зазначеному ЗЗСО;

2. З'ясувати ставлення до цього методу з боку педагогів; 3. Визначити недоліки і можливі шляхи вдосконалення ігрової діяльності на уроках у початкової школі.

Зразок анкети подаємо у додатку В.

На перше запитання «Яке місце, **для вас, займає гра серед інших видів навчання?**» вчителі здебільшого відповідали про розвантаження дітей, їхнє психоемоційне налаштування на урок тощо. Меншість вчителів пов'язували ігрові технології із реалізацією дидактичної мети уроку.

Анкетування вчителів засвідчило низький рівень використання ними ігрових технологій (лише 25 % респондентів використовують ігри 1-2 рази на урок, а більшість вчителів - 55 % використовують дидактичну гру лише кілька разів на тиждень; ще 15% - більше двох разів на урок; 10% кілька разів на день).

Як показали відповіді на 3 питання, вчителі найчастіше використовують дидактичну гру на уроках математики (44% опитаних), на другому місці ознайомлення з природою (32%), далі - українська мова (17%) і на останньому місці мистецтво (7%). Причин цього, на нашу думку, є кілька: відповідність підручників сучасним формам роботи, різноманітність засобів навчання тощо.

Серед джерел пошуку дидактичних ігор педагоги найбільше називають додаткову методичну літературу (81%). Лише кілька респондентів називали підручники та посібники, або казали, що створюють власні дидактичні ігри.

Для покращення ігрової діяльності на уроках вчителі пропонували:

1. забезпечення шкіл необхідним дидактичним та практичним матеріалом;

2. зменшення навантаження на учнів програмовим матеріалом;

3. узагальнення та систематизація досвіду використання ігор в навчанні. Відвідування та аналіз уроків, а також опитування педагогів щодо проблеми використання ігрових технологій у процесі ознайомлення учнів початкових класів із природним довкіллям виявило наступні аспекти проблеми: неналежний рівень використання дидактичних ігор, недостатня обізнаність у проблемі, формалізм у проведенні дидактичних ігор на уроках.

Також для побудови системи роботи із впровадження ігрових технологій у процес вивчення природознавства учнями, нами було проведено діагностичне дослідження. На основі аналізу теоретичного аспекту проблеми, ми виділили такі критерії діагностування:

4. змістовий - наявність теоретичних природничих знань та практичних умінь у галузі природничої науки, що відповідає віку, програмовим вимогам тощо (цей напрям досліджувався за допомогою тематичної діагностувальної роботи);

5. мотиваційний - стан сформованості навчальної мотивації щодо вивчення природознавчої дисципліни, дослідження природного довкілля тощо (діагностування за допомогою методики визначення типології мотивів учіння «Драбинка мотивів» (Додаток Г);

6. пізнавальний - оцінювання сформованості пізнавального інтересу учнів до ознайомлення з природним довкіллям (за допомогою діагностичної методики «Сфера інтересів» (Додаток Д).

Також було визначено три рівні сформованості природознавчої компетентності, а саме: високий, середній та низький.

На основі аналізу результатів діагностувальної роботи з попередньої теми, проведення діагностичних методик та аналізу їхніх результатів було визначено такий рівень розвитку природознавчої компетентності у дітей: 5 учнів (20%) виявили високий рівень, 16 учнів (64%) - середній рівень, 4 учнів (16%) - низький рівень.

За методикою «Драбинка мотивів», що використовувалась нами для дослідження переважання пізнавального мотиву, було отримано такі результати: 4 учнів (16%) виявили високий рівень пізнавальної мотивації, 12 учнів (48%) - середній рівень, 9 учнів (36%) - низький рівень.

Проаналізувавши результати проведення методики «Сфера інтересів» для дослідження сформованості пізнавального інтересу учнів до ознайомлення з природним довкіллям, було виявлено такі результати: 3 учнів (13%) виявили високий рівень сформованості пізнавального інтересу, 11 учнів (44%) - середній рівень, 11 учнів (44%) - низький рівень.

Подамо зведений аналіз результатів діагностичних методик у діаграмі (див. рис.2).

Рис.2. Результати діагностування на констатувальному етапі дослідження

Також нами було враховано середній показник, що дозволило стверджувати про загальний рівень сформованості природознавчої компетентності опитуваних. Подаємо її в діаграмі (див. рис.3).

Рис.3. Сформованість природознавчої компетентності на констатувальному етапі дослідження

II. Формувальний етап

Для перевірки ефективності використання ігрових технологій у процесі ознайомлення учнів початкової школи з природою (а саме для формування їхнього пізнавального інтересу, активності, мотивації до навчання, сформованості знань та умінь), нами було розроблено та впроваджено систему роботи з використання ігор у процесі вивчення природознавства.

Ми використовували різні типи ігор з метою вивчення учнями природи в урочний та позаурочний час, а саме: дидактичні ігри («Впізнай за ознакою», «Хто зайвий», «Побудуй ланцюг», «Синоптики», «Природничі інтерв'ю», «Подорож до лісу», «Хто живе у...», «Вгадай материк»), рухливі ігри («Стань у коло», «Хижак та траводі», «Злови здобич», «Вовки та зайці», «Подорож на материк», «Моря та океани»), настільно-друковані («Знайди динозавра», «Скринька знань», «Міста світу», «Я люблю Україну»), інтерактивні та комп'ютерні (з використанням платформ Learning Apps та Learning.ua) тощо.

Розглянемо деякі з проведених уроків детальніше.

Нами було проведено урок інтегрованого курсу «Я досліджую світ» на тему: «Рослинний і тваринний світ Антарктиди» (див. додаток Е).

Метою уроку було: систематизувати і узагальнити знання учнів про материк Антарктиду і прилеглу територію - Антарктику; познайомити з рослинним і тваринним світом материка; вдосконалити вміння використовувати набуті знання на практиці; розвивати дослідницькі вміння, пізнавальний інтерес до вивчення природи, вміння аналізувати та робити висновки; розвивати логічне, критичне мислення, навички самостійної освітньої та пізнавальної діяльності; виховувати повагу та любов до природи, екологічну культуру.

Досягненню зазначеної мети сприяло використання таких ігрових технологій та методів. Під час етапу повторення вивченого нами були використані: дидактична гра «Збери валізу для подорожі» (розвиток пізнавального інтересу, актуалізація опорних знань учнів про материк), дидактична гра «Асоціативна павутина» (актуалізація опорних знань, розвиток мовлення, мислення, уяви), дидактична гра «Мікрофон» (розвиток мовлення, мислення, повторення вивченого матеріалу), інтерактивна гра «Мозковий штурм» (розвиток пізнавального інтересу, мотивація навчальної діяльності), дидактична гра «Вірю-не вірю» (актуалізація опорних знань).

На етапі вивчення нового матеріалу застосовувались: дидактична гра «Мешканці океанів» (ознайомлення з фауною Антарктики, робота в групах), дослід-гра «Як пінгвіни залишаються сухими?» (дослідження фізіологічних особливостей пернатих тварин, підвищення пізнавального інтересу та активності).

Для узагальнення матеріалу було організовано дидактичну гру «Охоронці природи» (формування екологічної компетентності), дидактична гра «Аукціон», дидактична гра «Так-ні?» (закріплення вивченого матеріалу).

Зазначені ігрові технології сприяли реалізації мети уроку, кращому запам'ятовуванню матеріалу, оскільки він подавався у цікавій формі, зацікавлювали учнів, активізували їхню пізнавальну діяльність тощо.

Також подаємо конспект уроку інтегрованого курсу «Я досліджую світ» на тему: «Як відбувається добовий і річний рух Землі» у додатку Ж.

Його метою було: закріпити знання учнів із теми «Сонячна система»; **розширити уявлення про причини змін частин дня та пір року на Землі; вчити пояснювати зміну дня і ночі обертанням Землі навколо осі, видимий рух Сонця на небі обертанням Землі навколо осі; розвивати дослідницькі вміння, пізнавальний інтерес** до вивчення природи, вміння аналізувати та робити висновки; розвивати логічне, критичне мислення, навички самостійної освітньої та пізнавальної діяльності; виховувати повагу та любов до природи.

Методи та технології, які використовувались на уроці мали на меті поглиблювати знання учнів з теми, спрямовувались на формування практичних навичок.

На етапі актуалізації опорних знань було використано такі ігрові методи: гра «Відгадайте», дидактична гра «Четвертий зайвий» (повторення вивченого про планети), дидактична гра «Астронавти» (повторення вивченого про планети, психоемоційне налаштування на урок, формування пізнавального інтересу, активізація пізнавальної діяльності школярів).

Під час вивчення нового матеріалу було використано дидактичну гру «Дослідники» (формування практичних навичок роботи з глобусом, підвищення пізнавального інтересу), рухливо-дидактична гра «Я Сонце, Я Земля» (формування поняття про рух Землі, зацікавлення учнів).

А на етапі узагальнення та закріплення знань було організовано гру «Відбий м'яч» (закріплення здобутих знань, створення комфортної атмосфери, сприяння позитивним емоціям, руховим навичкам), дидактична гра «Добовий і річний рух Землі» (інтерактивна гра, робота з персональними гаджетами), дидактична гра «Кубик Блума» (узагальнення знань, підведення підсумків, розвиток мислення та мовлення), гра «Колесо фортуни» (рефлексія).

Особливу цікавість у дітей викликали ігри, під час яких їм потрібно було рухатись, взаємодіяти один з одним - наприклад, рухливо-дидактична гра «Я Сонце, Я Земля», коли вони моделювали рух Землі у парах. Також позитивний емоційний відклик отримали під час гри «Відбий м'яч», коли дітям треба було відповідати на питання, відбиваючи, або ловлячи м'яч.

Важливим джерелом для впровадження ігрових технологій у вивченні природознавства є позаурочна діяльність. Нами було організовано проєкт «Зелена школа». Вступне заняття подаємо у додатку И.

Метою цього заняття було: **вчити сортувати сміття, вести в активний словник дітей поняття «відходи», «органічні відходи», «папір, скло, пластик, органіка, метал»; закріпити правила поведінки у природі; розвивати вміння сортувати сміття; розвивати мислення, мовлення; виховувати любов до природи, повагу один до одного та всіх живих організмів; виховувати екологічну свідомість, прагнення берегти, охороняти та примножувати природне середовище.**

Досвід його проведення показав, що використання ігрових технологій під час першого заняття, ознайомлення учнів з темою проєкту є надзвичайно ефективним. Адже ігрові технології сприяють актуалізації всіх потрібних для побудови плану реалізації проєкту знань, зацікавлюють дітей у темі, дозволяють зробити заняття не сухим обговоренням, а інтерактивним та цікавим.

Під час проведення цього заняття нами були використані такі ігри: дидактична гра «Екологічний ланцюжок» (пригадування екологічних закономірностей), дидактична гра «Чарівний мішечок» (пригадування правил поведінки у природі), дидактична гра «Екологічний світлофор» (оцінювання поведінки в природі у змодельованих ситуаціях), дидактична гра «Сортуємо сміття» (ознайомлення із правилами сортування сміття, відпрацювання практичних навичок), дидактична гра «Три П» (робота з картками), дидактична гра «Перевілення» (моделювання екологічної поведінки), інтерактивна гра «Мікрофон», дидактична гра «Добре-погано» (закріплення знань).

В ході заняття було реалізовано його мету, створено план реалізації проєкту на базі школи, створено групи для його реалізації, а також план роботи для кожної з груп.

Загалом можемо зазначити, що під час проведення форм навчання природознавству із використанням ігрових технологій учні були активними, зацікавленими у навчальній діяльності, взаємодіяли один з одним. Особливо дітей цікавили ігри, які не були для них звичними та буденними, тоді навіть зазвичай пасивні учні включались у роботу, показували позитивні емоції.

III. Контрольний етап.

Для того, щоб отримати точні результати ефективності використання ігрових технологій у процесі вивчення природознавства молодшими школярами, окрім педагогічного спостереження на контрольному етапі експериментального дослідження, нами було проведено повторне діагностування учнів. Для цього були використані діагностувальна тематична робота та методики, застосовувані на констатуючому етапі дослідження, зі зміненим стимульним матеріалом.

Порівняємо результати по кожній з методик **на констатувальному та контрольному етапах** дослідження (табл.2.1.)

Таблиця 2.1.

Порівняння результатів сформованості природознавчої компетентності на констатувальному та контрольному етапах експериментального дослідження

Напрямки діагностики (методики)	Констатувальний етап	Контрольний етап				
	Високий рівень	Середній рівень	Низький рівень	Високий рівень	Середній рівень	Низький рівень
Діагностувальна тематична робота	5 осіб (20%)	16 осіб (64%)	4 особи (16%)	11 осіб (44%)	12 осіб (48%)	2 особи (8%)
Методика «Драбинка мотивів»	4 особи (16%)	12 осіб (48%)	9 осіб (36%)	12 осіб (48%)	10 осіб (40%)	3 особи (12%)
Методика «Сфера інтересів»	3 особи (13%)	11 осіб (44%)	11 осіб (44%)	16 осіб (64%)	9 осіб (36%)	0 осіб (0%)

Розглянемо середній показник, що показує загальний рівень сформованості природознавчої компетентності опитуваних на контрольному етапі дослідження. Подаємо її у діаграмі (див. рис.4).

Рис.4. Сформованість природознавчої компетентності на контрольному етапі дослідження

Також порівняємо середній показник загального рівня сформованості природознавчої компетентності учнів на констатувальному та контрольному етапах експериментального дослідження. Подаємо її у діаграмі (див. рис.5).

Рис.5. Сформованість природознавчої компетентності на констатувальному етапі дослідження

Бачимо, що високий рівень значно виріс, середній рівень зменшився за рахунок підвищення та переходу учнів до високого рівня сформованості природознавчої компетентності. Також низький рівень у класі значно зменшився.

Позитивна динаміка показників свідчить про те, що використання ігрових технологій у процесі ознайомлення молодших школярів із природою є ефективним засобом. Ігрові технології, перш за все, формують пізнавальний інтерес учнів до дисципліни, активізують їхню пізнавальну діяльність, створюють комфортну та емоційно позитивну атмосферу на уроках. Все це підвищує ефективність освітнього процесу навчання учнів початкових класів природознавству.

Також у процесі побудови та реалізації системи роботи з використання ігрових технологій у процесі ознайомлення з природою нами було перевірено дотримання раніше окреслених педагогічних умов та вимог. Можемо зазначити, що їх дотримання сприяє успішному перебігу та забезпеченню результативності цього процесу.

Тому вчителі початкових класів повинні застосовувати ігрові технології під час уроків та в позаурочній діяльності по ознайомленню молодших школярів із природою, дотримуючись педагогічних вимог цього процесу.

ВИСНОВКИ

Гра залишається важливою для дитини протягом всього початкового періоду навчання у школі. Вчителі повинні ефективно інтегрувати її у освітній процес задля підвищення його ефективності. Тому дослідження впровадження ігрових технологій в освітній процес початкової школи є актуальним сьогодні.

У ході дослідження зазначеної проблеми нами було поставлено ряд завдань для вирішення. Розглянемо кожне з них.

1) Дослідити **стан вивчення проблеми у психолого-педагогічній літературі**, **узагальнити погляди вчених на поняття** ігрових технологій.

У ході реалізації цього завдання визначено, що у педагогічній літературі багато уваги приділяється тлумаченню сутності та змісту поняття «**ігрові технології**». **Їх тлумачать як ігрову форму взаємодії** вчителя та учнів, що позитивно впливає на процес формування умінь вирішувати **завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів шляхом реалізації певного сюжету**.

У педагогічному процесі вони представляє досить широку групу методів та прийомів організації освітнього процесу у вигляді різних педагогічних ігор. Хоча вчені і наголошують, що не варто отожднювати «ігрові технології» та «ігри» загалом, оскільки перші мають у своїй структурі чітко поставлені дидактичні завдання, ігровий задум, керівника, конкретні правила. А результатом впровадження ігрової технології є формування, розширення, засвоєння, закріплення, узагальнення матеріалу учнями.

Єдиної класифікації ігрових технологій не існує. Загалом їх класифікують за різними ознаками: за сферою діяльності, характером педагогічного процесу, ігровою методикою, освітньою галуззю, ігровим середовищем тощо.

2) Окреслити особливості процесу ознайомлення учнів початкової школи з природою, роль ігрових технологій у цьому напрямку.

У процесі реалізації цього завдання визначено, що особливістю сучасної системи освіти України є впровадження компетентнісного та діяльнісного підходу, інтеграція освітніх дисциплін. З метою реалізації завдань Нової української школи, було введено інтегрований курс «Я досліджую світ».

Галузь природознавства у межах курсу «Я досліджую світ», має на меті як формування життєвих особистісних компетентностей, так і предметних - насамперед, природознавчої компетентності.

У процесі викладання курсу надається перевага творчим, активним, діяльнісним методам, які дають змогу учням самостійно робити відкриття, досліджувати природу та підвищувати мотивацію у цьому процесі. Тому використання ігрових технологій є доцільним та ефективним. Це зумовлено віковими особливостями учнів початкових класів. Також доцільність зумовлюють і особливості власне курсу «Я досліджую світ»: важливість діяльнісних методів, врахування міжпредметних зв'язків, важливість емоційної складової освітнього процесу, активізації творчої ініціативи учнів тощо.

3) Дослідити особливості та практичні шляхи використання ігрових технологій у процесі ознайомлення молодших школярів з природою.

Визначено, що під час уроків «Я досліджую світ» використовують різноманітні ігрові технології: дидактичні, дослідницькі, рольові ігри, ігри-драматизації та інсценізації, ділові ігри і т.д. Багато дослідників вважає доцільним надавати грі характеристику «гра природничого змісту». Важливо розуміти та враховувати у педагогічній діяльності особливості впровадження ігрових технологій у процес вивчення природознавства молодшими школярами. Насамперед, впровадження ігрових технологій під час уроків курсу «Я досліджую світ» вимагає гнучкості методики їх впровадження, контролю мотивації та самооцінки дітей педагогом, залучення всіх учнів класу у гру, забезпечення навчального навантаження гри

тощо.

Вивчення практичного досвіду роботи вчителів дало змогу стверджувати, що найбільш популярними у ході вивчення природознавства у початковій школі є: сюжетно-рольові, рольові, дидактичні, з роздатковим друкованим матеріалом, з предметами, з природним матеріалом, рухливі, з елементами театралізації тощо.

Також існує певна складність використання гри в освітньому процесі, яку повинен враховувати вчитель при плануванні уроку. Вона пов'язана із такими нюансами гри як: **двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність** тощо.

4) Узагальнити педагогічні умови ефективного процесу використання ігрових технологій у ході ознайомлення з природним довкіллям у початковій школі.

У процесі вирішення цього завдання дійшли до висновку, що тільки за умов дотримання педагогічних вимог до побудови ігрової діяльності вона буде ефективною в освітньому процесі ознайомлення учнів початкової школи з природою.

Основними вимогами до гри є: її доступність та зрозумілість, відповідність віку дітей, їхнім пізнавальним інтересам, програмовим вимогам, поєднання у ній пізнавального та ігрового компонентів.

Педагог повинен організувати ігрову діяльність так, щоб вона сприяла всебічному розвитку дитини, її творчості, креативності; доцільно вводилась в темп та зміст уроку; забезпечувала включення всіх учнів до участі у ній, викликала зворотній зв'язок, емоційний відгук дітей тощо.

5) Провести експериментальне дослідження з метою визначення ефективності використання ігрових технологій у процесі ознайомлення молодших школярів з природою.

Для вивчення ефективності використання ігрових технологій у процесі вивчення учнями початкової школи природознавства та перевірки педагогічних умов цього процесу, експериментальне дослідження проводилось на базі Смолінського ліцею No1 Смолінської селищної ради Кіровоградської області.

На констатувальному етапі досліджувався стан використання ігрових технологій у ЗЗСО, відношення до методу гри в педагогів та учнів. Для цього були проведені анкетування учнів класу та педагогічного колективу початкової школи. Також було визначено початковий рівень сформованості природознавчої компетентності учнів.

На формувальному етапі реалізувалась система використання ігрових технологій в урочній та позаурочній діяльності (зокрема уроки «Рослинний і тваринний світ Антарктиди», «Як відбувається добовий і річний рух Землі», проєкт «Зелена школа»).

На контрольну етапі проводилось повторне діагностування та порівняння динаміки рівня сформованості природознавчої компетентності учнів за визначеними компонентами.

Результати експериментального дослідження показали зростання рівня сформованості пізнавального інтересу, мотивації до вивчення предмета, рівня теоретичних знань та практичних навичок після реалізації розробленої системи із використання ігрових технологій у процесі навчання природознавству. Це дає підстави стверджувати про ефективність використання ігрових технологій у процесі ознайомлення молодших школярів із природою.

Ігрові технології, перш за все, формують пізнавальний інтерес учнів до дисципліни, активізують їхню пізнавальну діяльність, створюють комфортну та емоційно позитивну атмосферу на уроках. Все це підвищує ефективність освітнього процесу навчання учнів початкових класів природознавству.

Таким чином, всі поставлені завдання були реалізовані у процесі дослідження.

Представлені у магістерському дослідженні дані не претендують на повноту та завершеність.

До подальших напрямів дослідження відносимо розробку системи роботи з ігровими технологіями на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» протягом довготривалого навчання ЗЗСО. Добір різних видів ігрових технологій **та розробку системи роботи для різних класів** початкової школи, дослідження можливостей програми для цього.