

Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка  
Навчально-науковий інститут педагогіки і психології  
Кафедра дошкільної і початкової освіти

**Коробкіна Ганна В'ячеславівна**

**ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ  
ШКОЛИ ЗАСОБОМ ГРИ В ІНТЕГРОВАНОМУ КУРСІ  
«Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»**

Спеціальність: 013 Початкова освіта

Галузь знань: 01 Освіта/Педагогіка

Кваліфікаційна робота  
на здобуття освітнього ступеню магістра

Науковий керівник:

\_\_\_\_\_ А. П. Колишкіна,  
кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри дошкільної і  
початкової освіти

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 року

Виконавець:

\_\_\_\_\_ Г. В. Коробкіна

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 року

Суми 2021

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАСОБОМ ГРИ.....	7
1.1 Творчі здібності школярів: поняття, параметри, компоненти.....	7
1.2. Ігрова діяльність учнів початкової школи.....	13
1.3. Дидактичні вимоги до навчальної гри.....	20
1.4. Умови розвитку творчих здібностей учнів початкової школи в процесі застосування ігор.....	27
1.5. Характеристика інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у контексті розвитку творчих здібностей учнів початкової школи.....	33
Висновки до розділу 1.....	39
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....	42
2.1. Організація констатувального етапу експерименту.....	42
2.2. Упровадження комплексу ігор для розвитку творчих здібностей учнів початкової школи в інтегрованому курсі «Я досліджую світ».....	51
2.3. Порівняльний аналіз результатів дослідження.....	55
Висновки до розділу 2.....	60
ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	64
ДОДАТКИ.....	72

## ВСТУП

*Актуальність проблеми.* Реформування освітньої системи України висуває оновлені завдань до Нової української школи, які зумовлюють формування креативної особистості з умінням критично міркувати, обирати дієву позицію, співпрацювати. Як зазначено у Державному стандарті початкової загальної освіти, розвиток творчих здібностей учнів початкових класів реалізується у процесі вивчення всіх навчальних дисциплін.

У Законі України про освіту зазначено, що творчість є одним із обов'язкових умінь особистості у процесі отримання освіти, що дає змогу оволодіти ключовими компетентностями, необхідними кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності.

*Аналіз останніх досліджень і публікацій* засвідчив, що проблематику творчості у вітчизняній педагогіці та психології досліджувати такі вчені, як В. Андреев, Г. Балл, Д. Богоявленська, М. Лейтес, О. Лук, Я. Пономарьов, Г. Костюк, М. Холодна, О. Кульчицька та ін. Сучасна освіта проблемі розвитку творчих здібностей і використанню творчої діяльності надає все більшої значимості.

Проблемою розвитку творчих здібностей особистості учня переймалися науковці-класики П. Блонський, О. Духнович, Я. Коменський, С. Русова, В. Сухомлинський, К. Ушинський. У дослідженнях зарубіжних науковців – Дж. Гілфорда, О. Матюшкіна, Е. Торранса, С. Рубінштейна – проаналізовано природу виникнення та розвитку творчих здібностей, їх компонентний склад, критерії, показники та рівні сформованості, методи і прийоми їх формування.

Вагому роль під час формування творчих здібностей молодших школярів відводять іграм. Застосування ігор сприяє у рівній мірі оволодінню знаннями, активізації освітнього процесу, а також розвитку якісних особливостей особистості.

Дослідженням різних видів навчальної ігри як способу розвитку творчих здібностей учнів початкових класів присвячені наукові праці Н. Ветлугіна, Т. Казанової, Н. Карпинської, Т. Комарова, В. Котляр, А. Макаренка, В. Моляко, О. Савченко, В. Сухомлинського, К. Ушинського, В. Холоденко.

Впровадження ігор на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» відкриває значні можливості для формування допитливості учнів, пошукових досліджень та генерування нових ідей, самостійного або групового спостереження, визначення припущень та вироблення підсумкових пропозицій на основі проведених дослідів, пізнавати себе і навколишній світ шляхом спостереження та аналізу. У процесі гри молодший школяр стикається з ситуаціями вибору, в яких він проявляє індивідуальність, свободу під час відбору завдань, змісту і організаційних форм діяльності.

Отже, актуальність дослідження, недостатня теоретична розробленість, потреба в подальшому вивченні зумовили вибір теми дослідження: «Формування творчих здібностей учнів початкової школи засобом гри в інтегрованому курсі «Я досліджую світ».

*Мета дослідження* – розробити і експериментально перевірити комплекс ігор як засобу формування творчих здібностей учнів початкових класів під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Відповідно до мети визначено *завдання дослідження*:

1. На основі теоретичного аналізу проблеми у психолого-педагогічній теорії уточнити сутність поняття «творчі здібності учнів початкових класів».
2. Здійснити аналіз умов розвитку творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».
3. Виділити і обґрунтувати діагностичні методики та визначити рівні творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

4. Розробити, перевірити та апробувати ефективність комплексу ігор для формування творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

*Об'єкт дослідження:* формування творчих здібностей учнів початкової школи.

*Предмет дослідження:* використання комплексу ігор як засобу формування творчих здібностей учнів початкової школи в інтегрованому курсі «Я досліджую світ».

*Матеріали та методи дослідження:* *теоретичні:* аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, систематизація теоретичних і дослідних даних, застосованих для виявлення стану розробки досліджуваної проблеми, вивчення основних понять дослідження; *емпіричні:* методи збору інформації: бесіди, анкетування, спостереження, вивчення документів, педагогічний експеримент; *статистичні:* методи математичної статистики та якісного аналізу отриманих даних, статистична обробка отриманих даних.

*Наукова новизна* даного дослідження полягає у тому, що *удосконалено* комплекс ігор для формування творчих здібностей учнів початкових класів у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ»; *уточненні* поняття «творчі здібності учнів початкових класів»; *дістало подальший розвиток* категорія дидактичної гри в освітньому процесі початкової школи.

*Практичне значення одержаних результатів* дослідження полягає у розробці та впровадженні комплексу ігор з метою розвитку творчих здібностей молодших школярів у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

*Апробація результатів та публікації.* Основні положення та результати кваліфікаційної роботи доповідалися та обговорювалися на VI Всеукраїнській науково-практичній онлайн-конференції для студентів, магістрантів та молодших науковців (27 листопада 2020 року, м. Суми) та висвітлено у двох публікаціях «Формування творчих здібностей молодших

школярів в умовах Нової української школи» та «Особливості ігрової діяльності учнів початкової школи в умовах НУШ».

*Структура та обсяг роботи.* Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, висновків, списку використаних джерел (80 найменувань), додатків та містить 1 рисунок і 9 таблиць. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи 92 сторінок. Основний текст дослідження викладено на 63 сторінках.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАСОБОМ ГРИ

#### 1.1 Творчі здібності школярів: поняття, параметри, компоненти

Ключова роль у розвитку в учнів творчих здібностей відводиться школі. Новітня система освіти зобов'язує педагогів продукувати нестандартні ситуації в процесі навчання, креативно підходити до складання конспектів уроків, проводити дидактичні ігри, даючи школярам свободу думки, можливість проявити власні творчі здібності.

За словами Н. Бердяєва, «творчість – абсолютно оригінальне створення людиною небувалого, ... одкровення самої людської природи» [32, с. 90]. Творчість – дія, що продукує щось зовсім нове і вирізняється неповторністю, непізнаваністю, оригінальністю, суспільною і історичною унікальністю. Творчий процес є досить специфічною дією для людини, тому що передбачає творця, тобто суб'єкта творчої діяльності [3, с. 128].

Творчість, на думку С. Рубінштейна – діяльність особистості, яка виробляє нові матеріальні, духовні та інші цінності, що приносить суспільну користь [52, с. 73]. По своїй суті, творчість, як зазначає Г. Батіщев, – це «змога продукувати усяку принципово нову перспективу» [13]. В. Сухомлинський визначав творчість «як особливу сферу духовного, внутрішнього життя, самоствердження, коли розгортається оригінальність та особливість усякої дитини» [60].

Творчість, як зазначає О. Кульчицька, – це інтелектуальна і прикладна діяльність, наслідком якої є утворення неповторних, оригінальних, креативних цінностей, фактів, закономірностей, особливостей, а також методів перетворення, дослідження та розвитку матеріального світу та духовної культури [35, с. 28].

Унікаючи дефініцію «творчість», деякі автори користувалися такими синонімічними поняття, як талант і креативність. Талант – це сукупність здібностей, що дозволяє отримати продукт діяльності, який відрізняється новизною, високою досконалістю і суспільною значимістю (А. Лазурський, С. Судзуки) [9]. Креативність – сучасний термін, яким окреслюються «творчі здібності особистості, що характеризується здатністю до продукування зовсім новітніх ідей та входять до моделі обдарованості як незалежний фактор» [14, с. 275].

Продукти творчої діяльності школярів, безумовно, відзначаються окремими частками новизни та додають більшою мірою суб'єктивний характер. Як правило, новизна, яку школяр постійно вносить у свою продуктивну діяльність, умовна, однак вона є передумовою динамічності когнітивних знань, що набувають дитиною. З розширенням таких знань з'являється можливість більш високого рівня вияву новизни та оригінальності, таланту та креативності. Молодший шкільний є придатним для творчого дитячого розвитку, їхніх здібностей до творчості. Саме тоді активно розвиваються дар творчо мислити, фантазії, помітно проявляється допитливість, увага, формується креативне вміння спостерігати, порівнювати деталі, критично оцінювати продуктивну діяльність [78].

Дослідження наукових доробок та публікацій у періодиці дають нам змогу підсумувати, що творчість є вкрай складним і своєрідним процесом, що вимагає кропіткої праці та навчання. Для цього необхідно виявити закономірності процесу творчості, керуючись якими можна створити певні методи і дієві прийоми роботи.

Результат аналізу літературних джерел вказує на зацікавленість значної кількості дослідників щодо визначення «творчі здібності».

На думку Б. Теплова, творчі здібності представляють собою індивідуально-психологічні особливості людини, які різняться їх за ознаками і не зводяться до вже існуючих у особистості навичок і знань, але гарантують швидкість і легкість їх здобуття [64, с. 43].

Творчі здібності, як зазначає О. Леонт'єв, є «стійкими індивідуальними властивостями людини, що можуть проявитися у освітній, практичній та іншій різновидах поведінки і становлять обов'язкову умову творчого позитивного розвитку» [65, с. 84]. Відомий психолог Е. Фром творчі здібності характеризував як здатність вражатися, відшукувати правильні рішення в нестандартній буденній ситуації, спрямованість на сьогоденне і вміння ґрунтовно усвідомлювати власний досвід.

Творчі здібності розуміють як синтез ознак і особливостей окремої особистості, які вказують на ступінь їх відповідності правилам творчої дії і зумовлює рівень їх результативності. Творчі здібності – це Якості й індивідуальні властивості особистості, що проявляються у синтезі окремого мотиваційного, власного інтелектуального, особистісного організаційного та комунікативного напрямів творчої діяльності людини, від яких напряму залежить перспектива та ступінь її досягнень [17, с. 199].

У цілому в психології існує декілька основних підходів до проблеми формування окремих творчих здібностей. В. Шадриков визначає творчі здібності, як властивість функціональних особистісних систем, що забезпечують окремі індивідуальні психічні функції, мають індивідуальну міру виразності та проявляються в успішності і своєрідності освоєння діяльності [20, с. 198]. Творчі здібності, з точки зору Д. Богоявленської, є ситуативно не стимульованою активністю, баченої у бажанні вийти за кордони заданої проблематики [27, с. 14]. Г. Бурменська вважає, що «задатки дітей – це те, на основі чого формуються ті чи інші творчі здібності. Задатки являють собою те, що дано дитині ще до початку формування і розвитку у неї відповідних творчих здібностей» [55].

П. Гуревич зазначає, що творчі здібності включають в себе «здатність творчо уявляти, творчо слухати і неординарно мислити» [17]. В. Моляко вказує на таку визначну особливість творчої особистості – «це людина, здатна проникати в суть ідей і втілювати їх усупереч усім перешкодам аж до отримання практичного результату» [42, с. 5]. Саме це Т. Едісон мав на увазі,

коли зазначав, що видумка – це 10% натхнення і 90% поту. Творчі здібності В. Рагозіна визначає як «це синтез її властивостей і рис характеру, які характеризують ступінь їх відповідності вимогам певного виду навчально-творчої діяльності і які обумовлюють рівень результативності цієї діяльності» [50, с. 14].

На думку більшості вчених, творчі здібності не є підставою для набуття творчих здобутків. Необхідно постійно мотивувати учнів до творчої діяльності, активізувати їх пізнавальні можливості, збуджувати у них бажання до розв'язання того чи іншого цікавого і складного завдання.

Звернемо увагу у дослідженні, що у науковій літературі вживається термін «креативна особистість» як синонім до терміну «творча особистість». Найбільш влучний підхід до визначення креативної особистості запропонувала Л. Чорна. Під креативною особистістю вона розуміє таку, яка «має внутрішні передумови (особистісні утворення, нейрофізіологічні задатки), що забезпечують її творчу активність, тобто нестимульовану ззовні пошукову та перетворювальну діяльність» [64, с. 46]. Але творча людська активність не постійно є дійовою. Результативну творчу активність називаємо творчою діяльністю, тобто таким процесом творчості, унаслідок якого виникає нова перемога.

Процес пізнання та розвитку, а отже процес формування творчих здібностей без умінь неможливий здійснити. Тому подальше дослідження направимо на розгляд видів творчих умінь.

Так, М. Пригодін творчі вміння визначає як здатність успішно виконувати дії під час «розв'язання творчих завдань нестандартним способом» [48, с. 122].

У своєму науковому дослідженні О. Бондаренко творчі вміння трактує як «діяльність учня, яка породжує щось нове, відрізняється неповторністю, оригінальністю, унікальністю, новизною» [7, с. 47].

На нашу думку, творчі вміння молодшого школяра характеризуються:  
– умінням визначати нову проблему в знайомій ситуації;

- умінням альтернативно мислити;
- умінням аналізувати та синтезувати інформацію;
- умінням продукувати образи;
- умінням відшукувати нове способами наукових досліджень і бачити діалектичні протиріччя тощо.

Як зазначають В. Сухомлинський і К. Платонов, розвинути відразу весь комплекс особливостей, що відносяться до поняття «творчі здібності», неможливо [60]. Одна з ключових задач уроку у початковій школі є підтримка у розкритті та розвитку власних творчі здібності школярів.

У своїх дослідженнях М. Лазарєв творчі здібності визначає як особистісні індивідуальні атрибути людини, що виражають ступінь успішності творчої дії, виконаної нею [36, с. 98]. Науковець пропонує таку структурну модель творчих здібностей вчителя, яка відтворює структуру педагогічної діяльності через комунікативну, конструктивну, пізнавальну, дослідницьку роботу, діяльність по самомотивації та саморганізації, а також враховує специфічні особливості творчого процесу, а саме інтелектуально-логічний і емоційно-евристичний змістовні компоненти. Відповідно до цього, М. Лазарєв розробив «портативну модель» формування творчих здібностей особистості, яка складається з наступних інтегрованих компонентів:

- 1) мотиваційна і енергетична активності людини;
- 2) творчі комунікативні здібності;
- 3) дослідницькі здібності;
- 4) дидактичні здібності;
- 5) рефлексивні здібності [37, с. 20-21].

Найпоширенішим засобом і методом розвитку здібностей є гра. Ігрова дія не тільки є способом мотивування школярів і створення гуманного оптимістичного, позитивного середовища, але й включає такі складові як здорове суперництво, якісне лідерство, креативна непередбаченість ситуацій, дієве завзяття. Сама по собі ігрова діяльність є процесом проявлення творчості, тому при уживанні запропонованого методу формуються

різноманітні творчі здібності та відповідно паралельно підноситимуться загальні. Різноманітні види ігор можуть на уроці виконувати будь-які функції, домінуючою з яких є мотиваційна [54, с. 196].

Пізнавальні завдання повинні складати систему, що дозволить розвивати все різноманіття інтелектуальної і творчої діяльності учнів і забезпечувати перехід від репродуктивних формально-логічних дій – до творчих [71].

Повноцінний розвиток творчих здібностей школярів можна виявити тільки за наявністю певних компонентів творчості, в процесі формування яких можна добитися успіхів у розвитку творчого мислення і творчої уяви.

Компоненти творчості, за твердженням О. Матюшкіна, В. Шадрікова, Ю. Бабаєвої, А. Савенкова [29, с. 38] мають наступну структуру, представлену у табл. 1.1.

У залежності від розвитку компонентів творчості, від можливостей і здібностей дитини, її вроджених задатків і придбаних з часом знань, різнобічних умінь і особистісних навичок, виділяють рівні якісного розвитку творчих здібностей людей, зокрема і учня початкової школи:

1. Обдарованість – це сукупність різнобічних здібностей людини, які допомагає їй успішно виконувати свою діяльність і відрізняє особистість людини від інших осіб.

2. Талант – це вищий ступінь творчості, що являє сукупність видатних і універсальних здібностей людини, заради яким вона може розкриватися одночасно в несхожих видах діяльності.

3. Геніальність – це вищий ступінь таланту, що дозволяє здійснювати діяльність по створенню чогось нового в різних сферах [14, с. 152].

Таблиця 1.1

**Компоненти і показники творчості учнів початкових класів**

№	Компонент творчості	Показники сформованості творчості учнів початкових класів
1.	Оригінальність мислення	Змога висувати оригінальні, нові, несподівані ідеї. Позначається в дитячому мисленні і поведінці, виражається в характері і тематиці дитячих малюнків і творчих робіт
2.	Гнучкість мислення	Здібність швидко, впевнено, дуже легко знаходити креативні рішення, альтернативні напрями розв'язки проблеми, оперативно змінювати напрями щодо вирішення певної задачі
3.	Продуктивність мислення	Здатність продукувати значну кількість цікавих ідей. Проявляється та несе оцінку за кількістю різновидів вирішення творчих проблем і продуктів людської діяльності
4.	Розробленість ідей	Здатність детально, творчо розробляти існуючі ідеї, здібність яскраво проявляється в деталізації і виконаній творчої роботи

Успішний розвиток у молодших школярів різносторонніх творчих здібностей безумовно залежить від ігор, які слід застосовувати безперечно під час освітньої діяльності, зокрема уроків «Я досліджую світ».

**1.2. Ігрова діяльність учнів початкової школи**

Історичний розвиток людини постійно звертав увагу видатних постатей з галузі психології, педагогіки, філософії, соціології на феномен гри як найдавнішого та найдоступнішого інструменту для навчання та виховання молодшого покоління [82].

Значимість уведення ігрової діяльності у освітній процес сучасних школярів підвищується через велику кількість доступної та не завжди корисної інформації, яку можна легко знайти у мережі Інтернет. Новітня

загальноосвітня школа повинна організовувати освітню діяльність таким чином, щоб була змога розвивати та формувати ініціативну, активну, творчої, самодостатню особистість, здатну до самостійного розвитку, виховання, здобуття освіти, уміння оцінювати та підбирати необхідну інформацію для впровадження різноманітних інноваційних дидактичних програм, реалізовувати принципи гуманного підходу, самостійності та відповідальності [72; 81].

Повсякденні навчальні кроки учнів можливо забезпечити через запровадження творчо-пошукових завдань, що позитивно виділяє гру серед других способів діяльності. Вчення про розвиток дітей різного віку доводять, що у процесі гри ефективніше, ніж в процесі навчання та праці, удосконалюються усі нервові та психічні нервову процеси, створюються особистісні вміння і індивідуальні навички. Розглядаючи користь ігрової діяльності для психічному розвитку індивідуальності дитини шкільного віку, Л. Виготський зазначав, що через початок шкільного навчання потреба у грі не зникає, а лише підсилює освітню діяльність молодшого школяра. «У шкільному віці, – писав він, – гра не лише не вмирає, а проникає у відносини до дійсності. Вона має своє продовження у шкільному навчанні та праці...» [19; 68].

Гра є потребою зростаючого організму дитини, її особистих, інтелектуальних зусиль. Гра для дітей – життя, у якому процес самовиховання активний та результативний [24, с. 15].

Слід відзначити, що єдиного трактування поняття «гра» не існує, однак більшість науковців та педагогів знаходить у парадигмі ігрової діяльності обрій творчих пошуків.

Традиційним є інтерес психологів до гри. Варто назвати Л. Виготського, Г. Міллера, О. Леонтєва, С. Рубінштейна, Ж. Піаже, Д. Ельконіна, З. Фрейда, які активно вивчали питання гри. Так, дослідження О. Леонтєва [46, с. 53] та Д. Ельконіна показують, що в ігровій діяльності суб'єктом є дитини, яка активно розвивається, у результаті чого досягається

мета діяльності, урівноваженість, саморегуляція, зникає повільність. За словами С. Міллера, грою є неправдоподібна поведінка людини, відбувається розвідка відомих фактів, тренування засвоєного досвіду, соціальної поведінки [74, с. 345]. Л. Ітельсон під грою вбачає «дії, які позбавлені практичної мети, а тільки відтворюють, імітують певні практичні дії» [28, с. 203]. Цікавим для нашого наукового дослідження є опис ігрової діяльності Л. Виготського як «простору для внутрішньої соціалізації дитини, засобу та способу засвоєння суспільних установок» [19].

Про важливість ігрових забав у навчальній дії та вихованні багаторазово говорили Я. Коменський, Н. Крупська, П. Лесгафт, А. Макаренко, К. Ушинський та ін. на думку педагогів, гра в школі є важливим дієвим засобом інтелектуального розвитку та виховання школярів будь-якого віку [69; 76].

Відомий педагог А. Макаренко звертав увагу на подібність значення гри в житті дитини до значення діяльності та праці для дорослої людини. Він вважав, що як маленька людина веде себе у грі, так вона буде поводитися в роботі [13, с. 22]. На думку К. Ушинського, в ігровій дії учні шукають не лише насолоду, але й воліють самоутвердитися через важливу для них особистісну діяльність, що дає велику змогу повноцінно жити, яскраво відчувати та активно діяти [65, с. 84]. Про значний вплив ігри на особистість маленької людини під час виховання й освітньої діяльності багато писала А. Усова. На думку науковця, ігрова діяльність формує та розширює всі сторони людини: її душу, розум, серце, воля, і «якщо казати, що дитячі ігри передбачають характер і професійну долю маленької дитини, то це правильно безперечно у двоякому визначені: не тільки в дитячій грі визначаються особистісні схильності маленької дитини й абсолютна її душевна сила, але сама дитяча гра має великий виховний вплив на формування здібностей, здатностей, та професійних уподобань» [4, с. 15].

Дослідник ігрової поведінки школярів С. Шмаков слушно виділяв гру як найважливішу універсальну галузь «самозвеличення» дитячої особистості,

у процесі чого формуються так звані процеси з префіксом «само»: самонатхнення, самопізнання, самоперевірки, самовираження, самовизначення, самореабілітації. Ігрова діяльність, на думку згаданого вченого, є владою сукупністю прийомів взаємодії учнів зі світом відкриттів, дослідів, пізнання, віднайдення власного місця у соціумі [13, с. 23].

Слушно дає визначення гри Г. Коджаспірова як «один з творчих видів діяльності, цінність якого полягає у самому процесі, а не в результатах діяльності» [10, с. 37]. В. Селівано гру розглядає як «засіб виховання, в якому той, хто виховує використовує ігрову діяльність в якості інструмента формування особистості вихованця в різних видах ситуацій, направляючи її на розвиток гарних якостей особистості» [65, с. 85]. На думку Р. Мейдмента і Р. Бронштейна, «гра – це поведінка, що полягає в ставленні окремих учнів або цілих груп, пов'язаних спільними цілями» [56].

У роботах Н. Бібік, М. Вашуленко та О. Савченко [15; 53] гра представляє собою дидактичний засіб, який забезпечує активність дітей різного віку, активізує їх самостійне мислення, дії, надає стану свободи, творчого розкриття здібностей в колективі або для саморозвитку, допомагає враховувати вікові особливості дітей різного віку.

Розглядаючи працю О. Савченко «Дидактика початкової школи», підкреслимо різноманітність функцій гри, а саме: гра реалізує пізнавальний досвід, розширює мислення, уяву, мову, точність володіння рухів, витривалість учнів. Однак ключова ціль включення ігор в освітній процес – це викликати інтерес та мотивацію до навчання. Діти проявляють найбільшу активність, не мають відчуття втоми, бажають досягати якнайкращих результатів у тому випадку, коли гра їх захоплює. Вагомою для нашого наукового дослідження є цікава думка авторки, що лише продуманість та насиченість різноманітних уроків системою дитячих ігор у процесі викладання різних дисциплін дає змогу повноцінно підготувати дитину до оволодіння теоретичними поняттями, практичним удосконаленням умінь та застосуванням засвоєних знань, а не яке епізодичне часткове

використовування ігрових прийомів не вплине на сталість позитивного ставлення їх до освітньої діяльності [53, с. 172].

Новочасна наука про навчання, апелюючи до ігрових навчальних форм, відзначає в них потенціал ефективної взаємодії педагогів з школярами, продуктивного спілкування та вмотивованого навчання. Дуже високо оцінюють ігрові прийоми та їх вагу в системі навчання Л. Занков, М. Скаткін: «Завдання та прийоми ігор дозволяють покращити сприйняття маленьких людей, урізноманітнити освітні дії дитини, вносять значну цікавість, розвивають дитячу творчість» [58, с. 12].

Ігрова діяльність – креативний засіб отримання знань, розвитку особистості конкретної дитини, спрямований на розвиток всіх психологічних процесів, сенсорної орієнтації, кмітливості і винахідливості [12, с. 10]. Місце і роль гри в освітньому процесі, на думку Г. Селевко, складається з поєднання елементів гри. Авторка приводить таку класифікацію ігор:

- за напрямком діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;
- за характером окремого педагогічного процесу: когнітивні, тренінгові, узагальнюючі, контролюючі; діагностичні; пізнавальні, розвивальні; виховні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;
- за творчою ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації;
- за предметним спрямуванням: математичні, хімічні, фізичні, біологічні, економічні; музичні, театралізовані, трудові, літературні; технічні, практичні; спортивні, фізкультурно-оздоровчі, народнознавчі; суспільнознавчі, економічні, комерційні, військово-управлінські, прикладні;
- за видом ігрового середовища: предметні та безпредметні; у кімнаті, на вулиці; за допомогою технічних засобів навчання [56, с. 35].

Ігрова діяльність має істотні характеристики та незмінну структуру, що утворювалася упродовж часу. До складників ігри відносять [70]:

- ігровий задум;
- правила гри;
- ігрові дії та дійових осіб;
- повчальні завдання;
- обладнання та матеріали;
- результат та висновок ігрової діяльності.

Повчальні завдання виділяє вчитель класу відповідно до навчального предмету та програми. Ігрові завдання виконують школярі відповідно до правил гри [75]. Назва гри як правило представляє ігровий задум. Ігрові дії та наявність дійових осіб гри викликають у учнів будь-якого віку цікавість та інтерес до її змістовного матеріалу [10, с. 319]. Правила ігрової діяльності є обов'язковим компонентом, які регулюють ігровий задум та результат гри, а також організовують гру [79].

Ігрова діяльність на уроках у початковій школі представляє собою ігри з наявними фіксованими правилами, які дозволяють організовувати освітню діяльність учнів у залежності від цілей уроку, етапу уроку та матеріалу, який необхідно вивчити [1].

Особливістю гри є наявність ігрового кодексу, що має за мету організувати режим навчання, задати певні часові обмеження, нормує взаємодію учнів один з одним, з вчителем тощо.

Ігрову діяльність слід розглядати як форму здобуття нового матеріалу, повторення чи закріплення, опосередкованого ігровою взаємодією під керівництвом вчителя класу та регульованого системою правил, часовими обмеженнями, режимом, віковими та психологічними особливостями школярів.

Структурі ігрової діяльності представляє собою безпосередньо гру, навчальну діяльність, ігрову модель. Кожний з елементів має складну системну організацію, що відображає специфіку ігрової діяльності. Безпосередньо ігрова модель – це і є істинна ігрова взаємодія школярів один з одним та з вчителем або вихователем [2]. Саме в ігровій моделі

відбувається втілення правил гри та комунікація її учасників, тому розглянемо взаємодію у двох позиціях. Як форма прояву задуму автора та відображення результатів ігрової діяльності у навчанні, педагогічні умови дієвого застосування ігрової моделі, характер взаємовідносин учнів та вчителів та вихователів в ході гри [72; 80].

Інша позиція виявляється у тому, що ігрова модель представляє початковий елемент структури діяльності учасників гри, проєкт здійснення діяльності у майбутньому, центровим ядром та організаційним стержнем самої гри.

Організація і керівництво ігрової діяльності окреслює відповідну роботу вчителя класу до проведення гри, вироблення її правил, подальший аналіз гри, її результатів, вироблення висновків. Підготовка вчителя класу до проведення ігрової діяльності повинна включати:

- підбір матеріалів відповідно до програмних вимог, навчальної дисципліни, вікових особливостей школярів та окремих учнів;
- виділення часового проміжку для проведення гри на уроці або поза уроком;
- визначення прави гри, підбір дійових осіб (за потреби);
- визначення методи і прийоми керівництва ігровою діяльністю школярів;
- удосконалення знань учнів, надання додаткового матеріалу для подальшої ігрової дії.

Ознайомлювати школярів із змістом гри слід, використовуючи демонстрування малюнків, ігрових предметів, коротких бесід, ігрових дій. Здійснюючи пояснення правилам ігрової діяльності та ходу гри, необхідно мотивувати школярів до дотримання представлених правил та вироблення шляхів для вирішення поставлених у грі задач, оптимальних способів досягнення результату діяльності. Участь кожного учня залежить від вікового рівня, підготовки та знань, складності ігрового завдання, знань та можливості дотримання ігрових правил. Вчитель упродовж гри має

спрямувати дії учнів мотивацією, порадою, підказкою, запитанням, нагадуванням, вмiлим керівництвом [30, с. 17].

Цікаву систему ігор було розроблено дослідниками М. Коновальчук та А. Кукобко. Метою представленої ігрової діяльності є розвиток провідних психічних процесів. Вивчення праць науковців дали змогу виділити провідні ігри, результатом яких став великий розвивальний вплив та зацікавленість у дітей. Такими іграми стали: «Домалюй картинку»; «Зміна властивостей»; «Фантастична тварина» [67].

Ігрова діяльність передбачає креативність та творчість дій, надає значну свободу для вибору ігрової стратегії, розвиває критичне та креативне мислення, виховує свободу думки та варіативність дій [5]. Само по собі гра відкриває перед учнем початкової школи простір для розвитку пізнавальної творчості, ініціативності, мотивації, формування стійкого та постійного пізнавального інтересу до нових вражень та знань, розвиває творче мислення та створює творчий стиль діяльності школярів у подальшому навчанні та діяльності.

### **1.3. Дидактичні вимоги до навчальної гри**

Гра, як особлива осмислена діяльність, інтегрує в собі всі основні типи людської діяльності (перетворювальну, пізнавальну, ціннісно-орієнтовану та комунікативну) і спрямована на орієнтування і пізнання предметної та соціальної дійсності.

Учений-психолог Л. Виготський у своїй праці «Гра і її роль в психічному розвитку дитини. Педагогічна психологія», так описує значення гри: «... вже давно виявлено, що гра не представляє собою нічого випадкового, вона незмінно виникає на всіх стадіях культурного життя у найрізноманітніших народів і представляє уроджену особливість людської

природи. ... Вона організовує вищі форми поведінки, вимагає від гравця напруги, кмітливості і винахідливості, спільних і комбінованих дій найрізноманітніших здібностей і сил» [49].

Гру із упевненістю можна віднести до виду творчості, оскільки ігрова діяльність не має готового досвіду або лише виконавської поведінки, вона включає в себе творчість, відбір, ініціативу, особистий пошук, оцінку своїх дій, тобто така діяльність є специфічною формою активного перетворювального відношення дитини до самого себе і навколишнього світу.

Головною особливістю гри, як зазначає Г. Муравйова [46, с. 69], є її двоплановість. З одного боку, гравець виконує реальні дії, реалізація яких вимагає рішенням конкретних, інколи не зовсім нестандартних задач, з іншого – діяльність носить символічний характер. У цілому ж гра закладає певний фундамент професійної діяльності, дає поради, як оволодіти тією чи іншою дією. Через ігрову діяльність у школяра формуються різноманітні типи навичок. За твердженням Л. де Бройля, «всі ігри, навіть найпростіші, мають багато спільних елементів з роботою вченого» [27, с. 12].

Творчий характер дитячої гри затверджується діями дитини не копіювати життєві ситуації, а використовує власну творчу уяву, креативну фантазію, вигадливість. Під час ігрового малювання вона передає своє особистісне ставлення до зображуваного. Спорідненість гри з різними видами мистецтва відчувається, але дитина не є актором, вона грає для себе, а не для глядачів, вона не розучує роль, а створює її у ході гри. Коли дитина входить у фантазійним образ, у неї блискавично працюють думки, вона щиро переживає ігрові події [77].

Поява тривалого ігрового задуму говорить про наступний етап розвитку ігрової творчості школяра. Особливий характер має задум в іграх-драматизація, які допомагають маленьким особам глибше зрозуміти певну ідею твору, відчути художню та творчу цінність, сприяють глобальному розвитку виразності особистої мови і рухів власного тіла. У дітей 6-7 років

ігри-драматизації часто перетворюються у спектаклі, які потребують глядачів. За словами Б. Теплова, у таких іграх відбувається «зміна характеру дитячої гри у гру-драматизацію, зрозуміло, ще в зародковій формі» [51].

Саме молодший шкільний вік є тим періодом, коли необхідно розвивати ігрову творчість виховання і навчання, так як формування особистісних творчих здібностей значно залежить від глибокого набутих когнітивних знань і умінь, від виховання інтересів. Головне завдання педагога – здійснити послідовний перехід учня від ігрової діяльності до навчальної.

В останні роки вчителі початкових класів досить часто послуговуються нетрадиційними ігровими формами роботи у своїй діяльності. Інтерес до них пояснюється переходом сучасної школи у період реформації, активним оновленням цілей, змісту і методів освіти [31]. Одним із цікавих активних методів навчання стає дитяча гра.

Сам термін «дитячі ігри», під яким розуміються спеціально створювані або пристосовані для навчальних цілей ігри, вперше ввели Ф. Фребель [10, с. 38] і М. Монтесорі [44]. Ігри, які пропонувалися авторами, були призначені для дітей дошкільного віку. Але поступово вони стали проникати і в школу, приймаючи насамперед форму ігрових прийомів у навчанні.

Проаналізуємо призначення дитячих ігор в продуктивному освітньому процесі та їх вплив на творчі здібності різних учнів.

1. Виховна мета. Головною метою виховання учнів за допомогою дидактичної гри є формування всебічно розвиненої та вихованої особистості, здатної реалізовувати творчий потенціал в соціально-економічних взаєминах, як у власних інтересах, так і в інтересах суспільства і держави загалом [2, с. 31]

2. Ігрова мета. Мета всіх дидактичних ігор націлена на формування навиків спілкування, встановлення зв'язків співпраці між учасниками системного освітнього процесу, педагогом і учнями.

3. Навчально-розвиваюча мета. На основі дидактичної гри у учнів повинні формуватися універсальні навчальні дії.

4. Розвиток пізнавальних процесів. Дидактичні ігри розвивають творчі здібності учнів (сприйняття, кмітливість, увага, спостережливість, пам'ять, уяву та інші) і сприяють закріпленню знань, здобутих на уроці.

5. Використання знань на практиці. Цінність дидактичних ігор для учнів полягає у наділенні їх знаннями, навчанні користування цими знання в різноманітній діяльності.

6. Розвиток розумової активності. Як підкреслюється у дослідженнях Т. Бабасвої, Л. Венгера, Н. Виноградової, А. Запорожця, А. Люблінської, А. Сорокіної, «дидактична гра повинна ставити дитину перед необхідністю направляти свою розумову активність на пошук і вибір необхідних наявних у неї знань і дій для вирішення конкретного нового завдання» [23; 50; 53]. Чим цікавіше така діяльність, чим більшої емоційної ваги вона становить для дитини, у результаті більший загальний ефект вона спричиняє. Розумові ігри дуже корисні дітям, які зазнають труднощів у навчанні: в розумінні і осмисленні нового матеріалу, засвоєнні та узагальненні, встановленні зв'язків між поняттями, вираженні власних думок під час розмови. Такі діти у ігровій діяльності можуть реалізувати об'єм роботи, який ніколи не виконають у простому освітньому середовищі.

Дидактична гра включає три основних етапи:

- підготовчий етап;
- етап реалізації гри;
- етап узагальнення, аналізу результатів [34, с. 104].

Під час підготовчого етапу виділяються мета та навчальний ігровий зміст, розробляється її план та сценарій, вибирається обладнання, проводиться інструктаж, розподіляються ролі, проводяться консультації для кожного гравця. Останній етап категорично не можна пропускати, бо тоді гра трансформується із освітнього засобу в самоціль. На цьому етапі учитель повинен допомогти учасникам гри упорядкувати результати.

Процес дидактичної гри на уроці повинен перебувати під постійним керівництвом вчителя з метою здобуття бажаних результатів та забезпечення реалізації таких вимог [8, с. 88]:

1. Можливість, готовність та бажання школярів до участі у ігровій діяльності.
2. Надання навчального, пізнавального матеріалу кожному учневі.
3. Чітка постановка ігрових завдань.
4. Складну, запутану гру слід запроваджувати поетапно, доки учні не опанують окремих дій.
5. Ігрову діяльність школярів бажано контролювати, за необхідністю виправляти, орієнтувати, оцінювати.
6. Не можна дозволяти школярам застосовувати булінг по відношенню до однокласників.
7. Доцільно розсадити учнів так, щоб за кожною партою отримати пару «сильніший – слабший». Розсадити всіх учнів у різні ряди потрібно так, щоб ступінь знань і інтелектуального розвитку був наближено однаковим, щоб кожен ряд учнів мав шанс виграти.
8. Ігрова діяльність на уроці не повинна мати стихійний характер, а має здійснюватися послідовно, організовано і систематично.

На уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» саме ігри мають стати дієвим та авторитетним інструментом для підвищення мотиваційної складової до навчання, активності, розвитку здібностей, творчості, креативності.

У початковій школі доцільно вводити ігрову діяльність з метою мовленнєвого розвитку, коригування пізнавальної активності (узагальнення, порівняння, «знайти зайве» або «знайти спільне», додати ціле тощо), розвитку емоцій та волі (ігри сюжетно-рольові, інсценування).

Упродовж навчального року на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у процесі проведення ігор доречно вживати вірші, пісні,

прислів'я, загадки, ребуси, аудіозаписи (спів птахів, шум дерев, моря тощо), відеозаписи, що покращує засвоєння навчального матеріалу [16, с. 15].

Ігрову діяльність об'єднують за трьома категоріями:

1. Ігри з предметами (іграшками, природним матеріалом);
2. Настільні друковані ігри;
3. Словесні ігри.

В дитячих іграх із застосуванням різних іграшок, побутових предметів школярі навчаються порівнювати, здобувають уміння встановлювати подібність і різну відмінність між предметами, зв'язки між буденними предметами.

Значущість таких ігрових прийомів на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» простежується у:

- пізнанні властивостей предметів і їх ознак: квіти, величини, форми, якість.
- порівнянні, класифікації, встановлювані послідовності предметів, явищ оточуючого світу;
- вправленні у визначенні предмета по одній якості або об'єднанні предметів за однією ознакою (кольором, формою, якістю, призначенням) [41, с. 521].

В іграх з предметами учні початкових класів реалізують завдання, які потребують умисного запам'ятовування кількості, знаходження відсутнього предмета, їх розташування. Використовуючи у грі іграшки та предмети, діти набувають вміння складати з двох частин ціле, укладання орнаментів різноманітних форм. Яскраві кольорові іграшки з різними формами, величинами, матеріалами дають можливість школярам розвивати тактильні почуття, що сприяє кращому оволодінню інтелектуальними процесами [77].

До настільних друкованих ігор відносяться доміно, лото, картинки з сюжетами, пазли, парні картинки. Використовуючи їх на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» можна вирішувати різноманітні розвиваючі завдання. Наприклад, ігри на підбір картинок по парам або за

спільними рисами розвивають уміння класифікації, тренують пам'ять, практикують уміння узагальнювати. Складання розрізних картинок за конкретними ознаками розвиває у дітей уміння з окремих елементів складати цілий предмет, логічне та критичне мислення [63, с. 10].

Опис-гра, розповідь по картинках з показом дій, рухів, направлені на мовленнєвий розвиток, удосконалення уяви та творчості молодих особистостей. З метою вгадування того, що зображено на малюнках, учень здатний до імітації різних рухів тварини, птахи, риб, предметів. Цінність таких ігор полягає у формуванні здатності до творчого перевтілення, пошуку в певному створенні потрібного образу, акторській майстерності.

Змістом словесних ігор є словесна діяльність та певні дії гравців. Спираючись на предметні знання та уявлення різних предметів, явищ та застосовуючи їх в інших ситуаціях, діти розширюють знання про них. Цінність словесних ігор на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» в тому, що молодші школярі самотужки вирішують різноманітні інтелектуальні завдання, як от: описують об'єкти з виділенням властивостей та ознак; опис предмета та завдання на відгадування; вишуковують прикмети подібності та відмінності об'єктів; групування та класифікація предметів за різноманітними рисами, ознаками тощо [49, с. 14].

За допомогою словесних ігор учням прищеплюють любов до розумової праці. У грі сам мисленнєвий процес протікає досить активно, складнощі інтелектуальної роботи молодша дитина долає дуже легко, не помічаючи, що вчиться.

На уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» можна також застосовувати різновиди словесних ігор, які умовно об'єднані в чотири основні групи:

- ігри, що здійснюють формування вміння виділяти різні суттєві ознаки заданих предметів, явищ («Дидактичне лото», «Знайди помилку»);
- ігри, що розвивають вміння добре порівнювати, учитися зіставляти, робити умовиводи («Половинки», «Підзорна труба»);

- ігри, які формують уміння узагальнювати і робити класифікації предметів («Знайди відмінності», «Знайди зайве»);

- ігри на розвиток значної уваги, впевненої кмітливості, швидкості продуктивного мислення («Збираємо букет», «Урожай»).

З метою забезпечення розвиваючого потенціалу дидактичних ігор потрібні не тільки різноманітні іграшки, особлива творча аура, створювана педагогом, а й відповідне предметно-просторове середовище.

Ігрову діяльність можна проводити на активних етапах уроку, а також на уроках різного типу. Дитяча гра входить в цілісний освітній процес та взаємопов'язана з всіма іншими формами навчання і виховання молодших школярів.

#### **1.4. Умови розвитку творчих здібностей учнів початкової школи в процесі застосування ігор**

У державному Законі України «Про освіту» зазначено, що «основною метою повної загальної середньої освіти є різнобічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка усвідомлює себе громадянином України, здатна до життя в суспільстві та цивілізованій взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору та самореалізації, трудової діяльності та громадянської активності» [22].

Серед одинадцяти ключових компетентностей сучасної школи перше місце посідає «новий зміст освітньої діяльності передбачає формування особистісних компетентностей для успішної реалізації в соціумі» [31]. До таких компетентностей відносять: спілкування державною (рідною) мовами; спілкування іноземними мовами; основні компетентності у природничих

науках і технологіях; математична компетентність; інформаційно-цифрова компетентність; уміння вчитися на протязі всього життя; ініціативність і творча підприємливість; соціальна та громадянська компетентності; обізнаність та самовираження у галузі культури; екологічна грамотність і здоров'язбереження [31].

Безумовно, всі ці компетентності взаємопов'язані та доповнюються. Проте спільними для всіх них є такі наскрізні уміння, як вирішувати проблеми; розвивати емоційний інтелект; критично мислити; досліджувати; креативно мислити; організовувати свою діяльність; співпрацювати з іншими; рефлексувати; ефективно спілкуватися [18].

Постає потреба в орієнтації освітнього процесу, направленого на досягнення результату, який відображається заданими ключовими особистісними компетентностями, але не може обходитися ними.

Сучасна початкова школа активно змінює цілі, результати, зміст та підходи до організації і оцінки якості освітнього процесу. Запровадження Концепції Нової української школи затвердило компетентнісну особистісно зорієнтовану спрямованість початкової освіти. Метою навчання у молодшій школі є усебічний розвиток учнів, їх обдарувань, здібностей, наскрізних умінь, м'яких та твердих навичок у залежності до вікових та індивідуальних психологічних і фізіологічних особливостей, розвиток самостійності, формування цінностей, творчості, креативності та допитливості.

Компетентності дозволяють зняти протиріччя, що виникають між засвоєними поняттями та їх уживанням для рішення реальних буденних та життєвих задач: уміти розпізнавати ознаки, об'єкти, властивості; аналізувати, синтезувати і пояснювати причини, ефекти вчинків, подій, явищ; продукувати тексти, проекти, вироби; брати участь у проєктній колективній діяльності з метою вирішення освітніх задач; виражати відношення до власних вчинків, соціальних подій; давати критичну оцінку вчинкам інших, моделювати власну поведінку; користуватись різними предметами.

Головні компетентності у своєму змісті пов'язують особистісне і соціальне в освіті воєдино, віддзеркалюють оволодіння сукупністю різних способів діяльності, що у подальшому дозволяє їх вимірювати. Освітні компетентності проявляються у конкретних ситуаціях, справах, подіях та молодою людиною оволодіваються як під час вивчення освітніх компонентів, так і у процесі неформальної освіти. Результатом такого компетентнісного підходу є створення придатних умови для різнобічного творчого розвитку особистісних здібностей учнів молодших класів.

З переходом учнів у початкову школу провідною стає навчальна діяльність, однак, перебуваючи у дошкільному віці головним видом діяльності є ігрова.

Важливим для успішної освітньої продуктивної діяльності є особиста творча активна діяльність школяра, тому НУШ направлена на широке вживання методів викладання, в основі яких ігрова, дослідницька, проектна, експериментаторська діяльності.

За словами Л. Гриневич, освітня діяльність НУШ організовується з урахуванням навичок нового століття: комунікативні типи завдань, комунікація та спілкування набувають характеристик творчих, креативних та інноваційних [31]. У коментарі до Концепції Нової української школи щодо ознак організації освітнього процесу початкової школи виділено адаптаційно-ігровий цикл навчання, під час якого освітня діяльність організовується через діяльність ігровими методами як у класі, так і в позакласній роботі.

Державний стандарт початкової загальної освіти передбачає організацію такого освітнього процесу із активним застосуванням діяльнісного підходу з переважанням ігрових методів з обов'язковим дотриманням предметної основи у 1-2 класах та інтегрованою та предметною основою у 3-4 класах. Але при реалізації вимог стандарту виникають суперечності різного характеру, пов'язані з незначною кількістю творчих дорослих людей у порівнянні з творчими дітьми; системою освіти,

направленою на гармонійне становлення особистості дитини, однак натомість навпаки, затримує повноцінний творчий розвиток школярів.

Дослідники педагогічної науки зазначають, що головна причина ховається у психологічній «освітній травмі». З ґрунтовних психологічних та педагогічних досліджень О. Кульчицької, А. Матюшкіна, О. Музики відомо, що шкільний освітній процес зорієнтований більшою мірою на переважний розвиток лівої частини півкулі мозку, яка відповідає за роботу логічного раціонального мислення [34; 40; 45]. Натомість логічна і образна розумові стратегії щільно переплітаються та сильно взаємодіють. Недооцінювання вагомості однієї з них як правило призводить до однобічного особистісного розвитку. Це, у свою чергу, значною мірою призводить до зниження продуктивної функції правої півкулі, яка говорить за емоційне та образне опрацювання когнітивної інформації та забезпечує рівний творчий характер активного мислення особистості.

На наш погляд, визначальними педагогічними причинами таких явищ є недостатнє відображення принципу взаємозв'язку і наступності між різними дисциплінами у системі формування творчих активних здібностей. Не існує комплексної методики навчання дітей, одночасно спрямованої на розвиток інтелектуально-логічної і емоційної сфери. Саме тому НУШ зорієнтована на вирішення таких завдань.

Молодші школярі характеризуються специфічним рисами спонукально-мотиваційної сфери. Як зазначають психологи, у молодших школярів зберігається потреба в грі, яка надуває велетенського значення для розвитку активної спонукальної сфери школяра, для розвитку свідомої волі навчатися. «Жодній діяльності не властиве таке емоційно захоплене входження дитини в життя дорослих, як гри, в якій вона добровільно підкоряється різним вимогам» [54, с. 198].

Гра вважається найпоширенішим способом формування творчих активних здібностей. Окрім того, гра забезпечує нові враження школярів,

робить їх життя емоційно забарвленим. А потреба у зовнішніх враженнях є головною рушійною силою розвитку, особливо на початку навчання.

Серед сучасних наукових підходів до формування творчих учнівських здібностей відомою є практична концепція формування творчого потенціалу (В. Моляко, Дж. Рензулі та ін.). Творчий потенціал коментується як особистий ресурс творчості людини. Творчі здібності можна розширювати та поглиблювати у всіх, користуючись універсальними схемами не тільки для системного навчання обдарованих. Універсальні практичні схеми є певними моделями перспективного розвитку, де творчі активні здібності розбираються без відриву від потенційного творчого запасу [43, с. 5].

Аналіз психолого-педагогічних та наукових праць дає можливість виділити найбільш суттєві характеристики розвитку творчих активних здібностей школярів молодших класів засобами продуктивної ігрової діяльності:

- наявність різноманітних творчих завдань;
- надання школярам можливості виконувати завдання у групах;
- застосування різнопланових ігрових прийомів і засобів.

Найкраще молодші школярі розкриваються на уроках, де вони проявляють та реалізують себе у творчому плану [62, с. 8].

На уроках дітям краще створювати обставини, де казкові герої допомагатимуть відшукувати відповіді на запитання, подорожуватимуть з ними у країну знань, книги, музики, історії тощо. Школярі, самотійно вирішуючи поставлену задачу, підсвідомо застосовують елементи творчості та проявляють креативність.

Ігри являють собою прийоми реалізації та здійснення творчих можливостей учнів в сучасному суспільстві. Розвиток креативного мислення вихованців визначний в будь-якому шкільному віці. Школяр розвивається творчо під час використання незвичайних та нестандартних методів, приймаючи участь в творчій ігровій діяльності, шкільних змаганнях, конкурсах-вікторинах, сценічних постановках для вистав. Сучасний світ

відкриває перед учнем необмеженість у ресурсах, які дають можливість розкрити себе як творчу особистість. Основною метою педагога нової школи є розвиток креативної індивідуальності.

Молодший шкільний вік має здебільшого виняткове значення, як для формування творчого мислення, так і для психологічного та педагогічного супроводу учнів у цілому. Цей віковий період є найпотужнішим за динамікою відрізок розвитку в плані зростання за творчою складовою. На думку О. Кравцова, вік школяра молодших класів, можна досліджувати проблему повноцінного творчого мислення, але воно відзначається спонтанністю проявів, залежить від ситуації [59, с. 445]. Всі основні частини становлення, які творче мислення проходить, спостерігаються в період навчання у 1-8 класах.

Як зазначалося раніше, вік молодшого школяра характеризується початком активної учбової діяльності. Основою на психологічному рівні для початку освітньої діяльності учня саме у 6-7 років є потреба у більшому пізнанні навколишньої дійсності, спроможність використовувати знання на практиці.

Хід засвоєння знань школярами має складатися як із запам'ятовування конкретних фактів, так із сукупності загального досвіду з суб'єктивним баченням в кожній частині практичного. Саме початок навчання мотивує молоду людину та дає підстави для створення постійних мотивів до здобуття освіти. У процесі навчання школярі мають змогу розширювати свій кругозір, поглиблювати його, забарвлювати буденність, застосовувати нові види діяльності та направляти всю внутрішню енергію на активну пізнавальну дію.

## 1.5. Характеристика інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у контексті розвитку творчих здібностей учнів початкової школи

Одним із першочергових завдань сучасної Нової української школи є уведення моделі інтегрованого навчання на засадах компетентнісного підходу та органічного забезпечення єдності знань, здобуття умінь, оволодіння навичками та творчими активностями. У початковій школі інтеграція здійснюється, насамперед, через інтегрований курс «Я досліджую світ», який передбачає об'єднання сімох освітніх галузей:

- соціальної і здоров'язбережувальної;
- природничої;
- громадянської та історичної;
- технологічної;
- інформатичної (починаючи з 2-го класу);
- мовно-літературної (частково);
- математичної (частково).

Інтегрований курс направлений на формування галузевих (предметних і ключових), психосоціальних компетентностей, множинного інтелекту та творчих здібностей.

Розглянемо детальніше особливості означеного навчального курсу.

Метою інтегрованого курсу «Я досліджую світ» є розширення початкових знань дітей про предмети і явища сучасної дійсності, природи та соціуму; розкриття в зрозумілій формі зв'язків між різною неживою і живою природою та позитивним впливом людини на світ природи; виховання любові до рідної землі; формування вміння аналізувати, оцінювати, узагальнювати, систематизувати об'єкти та явища, встановлювати закономірності та зв'язки між ними; вчиняти уміння і навички практичної діяльності [61].

Досягнення зазначеної мети визначає такі завдання:

- формування елементарних способів самопізнання, дослідження предметів і явищ суспільного життя (дослід, спостереження, вимірювання, обстеження, практична робота, систематизація, встановлення часової послідовності запланованих подій, логічність викладу, оцінка побаченого або почутого, встановлення природніх зв'язків і залежностей, управління станом навколишнього довкілля і діяльністю різних верств населення, аналіз негативних наслідків ризикованого впливу, значення на здоров'я та безпеку);

- формування на зазначеному доступному рівні безпечної єдиної природничої наукової картини сучасного світу, яка відтворює природничі закони і соціальні закономірності, вказує на місце людини в ній;

- формування прикладних умінь і здобуття навичок корисної поведінки у оточенні природи і людей;

- виховування активної життєвої позиції у соціальній, культурній спільності, приналежність себе і своєї родини до своєї землі, інтересу до пізнання історії рідного краю; пошани до державних символів, активної поведінки у громадських акціях, під час святкування пам'ятних та історичних дат і подій;

- розвиток ціннісного відношення до людського життя, усвідомлення активної правової відповідальності у негативних ситуаціях застосування нормативних правил суспільного життя;

- дотримання закладених правил природоохоронної поведінки, бережливого уживання природних ресурсів;

- розвиток інтелектуальних здібностей всіх учнів, їх емоційної та вольової сфер, когнітивної активності та певної самостійності, здатності до особистої творчості, власного самовираження і комунікації.

Як бачимо, у меті і завданнях до курсу немає вказівки на розвиток творчих активних здібностей учнів початкових класів. Це пов'язано, на нашу думку, з тим, що курс «Я досліджую світ» в основному спрямований на теоретичне вивчення програмного матеріалу і не передбачає використання творчих завдань.

Поставлені перед курсом завдання забезпечуються через відповідні змістовні лінії структури навчального матеріалу.

На основі нового Державного стандарту початкової освіти затверджено дві типові освітні програми: перша за авторства О. Савченко, друга – Р. Шияна. У таблиці 1.2. представлено порівняльну характеристику програм інтегрованого курсу «Я досліджую світ» [61] з метою дослідження їх творчого потенціалу.

Таблиця 1.2

**Порівняльна характеристика типових освітніх програм з інтегрованого курсу «Я досліджую світ»**

	<b>Типова освітня програма НУШ (О. Савченко)</b>	<b>Типова освітня програма НУШ (Р. Шиян)</b>
<b>Освітні галузі</b>	Громадянська та історична, природнича, соціальна та здоров'язбережувальна	Природнича, соціальна та здоров'язбережувальна, громадянська та історична
<b>Змістові лінії</b>	«Людина»; «Людина серед людей»; «Людина в суспільстві»; «Людина і світ»; «Людина і природа»	«Я пізнаю природу»; «Я у природі»; «Я в рукотворному світі»; «Безпека»; «Здоров'я»; «Добробут»; «Я – Людина»; «Я серед людей»; «Моя культурна спадщина»; «Моя шкільна і місцева громади»; «Ми – громадяни України. Ми – європейці»
<b>Засоби реалізації</b>	- дослідження-розпізнавання; - дослідження-спостереження; - дослідження-пошук (запитування, передбачення, встановлення часової і логічної послідовності явищ, подій; встановлення причинно-наслідкових зв'язків.	Дослідження, спостереження, експерименти, екскурсії, природоохоронна та проектна діяльність, інтерактивні методи, інформаційні технології

Як видно з таблиці, змістові лінії обох типових програм можуть реалізовуватися за допомогою включення учнів в практику виконання різнопланових дослідницьких питань, спостереження, експерименти, інтерактивні методи.

Підґрунтям учіння є діяльнісний підхід, що допомагає змінити або перемістити освітні акценти у сферу активної продуктивної діяльності. Саме цілеспрямованість та системність діялісного підходу допомагає здобути результат у процесі постійного зворотного зв'язку. Тому у процесі навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» перевага надається демонстраційним і лабораторним дослідам, практичним роботам, екологічному моделюванню, спостереженням в природі, прогнозуванню, вирішенню ситуативних доручень під час практичної діяльності з охорони довкілля [11, с. 87].

Педагогічний досвід вітчизняних і зарубіжних учителів з організації дослідницької діяльності підтверджує її великий вплив на активізацію творчості та розвиток творчих здібностей. Зокрема, Г. Ващенко зауважив, що головна мета досліджень дитини спрямована на розвиток не лише інтелекту, а й їх творчих здібностей [19].

У навчальній та позакласній діяльності під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» В. Партола та Н. Смолянук рекомендують використовувати метод проєктів, який допоможе у формуванні навичок критичного погляду на подану інформацію, групову та колективну взаємодії, уміння диференціювати обов'язки та відповідально підходити до результатів зробленої роботи [47, с. 40]. Розробка проєктів передбачає дослідження природних особливостей рідного краю, проблем та завдань, пов'язаних з навколишнім середовищем, виховує в учнів емоційне та ціннісне ставлення до природи та її охорони.

Інформаційні проєкти як новітній вид звичайної розповіді – усної, письмової – дозволяє формувати в молодших школярів уміння працювати з різною інформацією, здійснювати пошукову діяльність у довідковій

літературі, у мережі Інтернет, способами самостійної організації освітньої діяльності, комунікативними вміння та навички.

У другому класі учнів слід залучати до участі у творчих проєктах. Кінцевим продуктом такого проєкту можуть бути малюнки, газети, журнали, плакати, колажі, постери, вистави, відеофільми.

Проєктна освітня робота молодших школярів під час вивчення дисципліни «Я досліджую світ» повинна спрямовуватися не тільки на поглиблення наукових знань учнів та вирішення проблемних освітніх питань, а й на здобування активного досвіду самостійного виконання доручень, задач, вміння формулювати задачі, творчі запитання, вміння працювати в команді, навички знаходити нестандартні, оригінальні, творчі рішення проблеми, уміти розкривати свій особистісний потенціал, проявляти творчість [25].

На думку розробників типової програми О. Савченко та Р. Шияна, увагу необхідно прислідити дослідницькому методу навчання, що передбачає побудову процесу отримання сучасних знань. Слід зауважити, що основною відмінністю дослідження від проєктування є той факт, що дослідження не має передбачати створення особливого планованого об'єкта. Проєктування – вирішення чітко усвідомленого завдання, конкретного проєкту, а дослідження – це пошуковий процес невідомого, нових знань.

Одним із перспективних напрямів, що призводить до розвитку творчих активних здібностей учнів на уроках «Я досліджую світ», на думку Ю. Саєнко, є створення лепбуку. Він представляє собою інтерактивну теку для дітей певного віку, де міститься структурований тематичний матеріал та набір практичних завдань. Такий вид діяльності використовують для закріплення, повторення та поглиблення матеріалу теми. Реалізовуватися лепбуки можуть як у вигляді портфолію, виконаного власними руками, так і у вигляді презентацій чи фільмів. На думку дослідниці, використання лепбуків має такі переваги на уроках:

– можливість здійснення освітньої діяльності в ігровій формі;

- формування умінь самостійного збору, систематизації, структурування та критичного осмислення інформації;
- улаштування інформаційних матеріалів з певної тематики на власний розсуд;
- покращення способу повторення матеріалу у зручний час;
- інноваційний спосіб розвитку творчих активних здібностей, навичок спілкування, умінь працювати у групі, команді;
- підвищення мотиваційної складової [55, с. 444].

Однією із пропонованих мотиваційних форм роботи у процесі викладання «Я досліджую світ», що призводить до оволодіння творчими активними здібностями, є креативна екскурсія. Вона дає можливість спостерігати, вивчати, аналізувати явища і тіла живої та інколи неживої природи в штучно або натуральних умовах. Підкреслимо вплив змісту екскурсії на зв'язок із минулими темами або подорожами. Отримані на тематичних екскурсіях наслідки спостережень, зібрані зразки природніх матеріалів доречно послуговуватися на майбутніх уроках [25].

Екскурсія у природне середовище є доступним та вільним способом діяльності зі школярами молодших класів з краєзнавства, ознайомлення з природними явищами рідного краю, його особливостями тощо.

Задля максимального розвитку талантів та творчих здібностей учнів початкової школи слід використовувати інтерактивні методи:

- вигадкування загадок. Учні можуть складати за аналогією загадку про різні об'єкти або предмети дійсності; розглядаючи ілюстрацію або об'єкти, вигадувати загадки за описом; за заданою тематикою на морально-етичну тему, з патріотичного виховання тощо;
- метод «Авторське крісло». На спеціально відведений стілець, так зване «авторське крісло», сідають по черзі учні і розказують, фантазують про свою майбутню професію; розповідають про роботу своїх батьків, різні сімейні історії, про різні сімейні традиції тощо;

– «Модельовання ситуацій». Вчитель створює різні реальні ситуації, що можуть виникати у повсякденному житті, учні проєктують і розробляють сценарії дій у них, «Допомога старенькій людині»;

– «Малювання навпаки». Учні об'єднуються у групи та отримують малюнки з різними сюжетами. Завданням учнів є опис сюжетів, при цьому вигадуючи протилежні події, предмети, ознаки;

– ігрова діяльність. Активне застосування в освітньому процесі різноманітних ігор. Наприклад, «Рекламна кампанія» (за ілюстраціями предметів, діти вигадують рекламні слогани та складають рекламний проєкт), «З'ясування основних проблем» (через рясні дощі загинув врожай, навесні погано вирости озимі);

– «Карусель». Основна мета технології полягає у допомозі учнів вчитися співпрацювати, обдумувати, колективно обговорювати задані теми. Наприклад, «Що таке добро?», «Шкідливі звички», «Толерантність та терплячість», «Буду ввічливим», «Допомога стареньким» тощо [33, с. 145].

Таким чином, інтегрований курс «Я досліджую світ» має значний потенціал для розвитку творчих здібностей учнів початкової школи. Основними способами реалізації змістовних ліній курсу є дослідна і проєктна діяльність, спостереження, експерименти, дидактичні ігри, екскурсії, інтерактивні вправи, лепбуки, які спрямовані на формування похвальної атмосфери на уроці, стимулюючого освітнього середовища до творчої активної діяльності, когнітивного мислення, образної уяви, красивого мовлення.

## **Висновки до розділу 1**

Відповідно до завдань магістерського дослідження, в першому розділі проаналізований стан проблеми формування творчих активних здібностей

учнів 1-4 класів засобом гри у філософській, соціологічній і психолого-педагогічній літературі.

Грунтовний аналіз наукових джерел показав, що на сьогодні накопичений певний теоретичний та практичний досвід у формуванні творчих здібностей учнів. Актуальність проблеми розвитку та розширення творчих активних здібностей молодших школярів залишалася постійно. Серед дослідників В. Андрєєва, Н. Архипкіна, Ю. Бабанський, І. Барташнікова та О. Барташніков, Д. Богоявленська, Ю. Гільбух, Г. Костюк, О. Митник, В. Моляко, О. Савченко, Н. Тализіна, О. Яковлева та інші вивчали цю проблему.

Творчі здібності визначають як психологічні індивідуальні особливості дитини, які сприяють оволодінню творчістю. Творчі здібності особистості представляють собою синтез властивостей, рис характеру та індивідуальних особливостей людини, що вказують ступінь їх відповідності основним вимогам характерного виду навчальної та творчої дії і які обумовлюють рівень результативності цієї діяльності.

Уточнено сутність поняття «творчі здібності учнів початкових класів», яке розуміємо як індивідуальні та особистісні якості маленької дитини, які визначають рівень успішного виконання нею творчої активності різного характеру.

На основі психолого-педагогічної літератури уточнено компоненти творчості, а саме: оригінальність мислення, гнучкість мислення, продуктивність мислення, розробленість ідей.

Творчість для молодшого школяра передбачає наявність у нього позитивних мотивів, когнітивних знань і умінь, завдяки яким твориться продукт, що характеризується новизною, оригінальністю, особливою унікальністю. Вивчення цих властивостей особистості виявило важливу роль уяви, інтуїції, неусвідомлюваних компонентів розумової активності, а також потреби особистості в самоактуалізації, в розкритті і розширенні своїх творчих можливостей.

Вагому роль під час формування творчих здібностей учнів початкової школи відводять різноманітним іграм. Застосування ігор сприяє у рівній мірі оволодінню знаннями, активізації активного освітнього процесу, а також розвитку якісних особливостей особистості.

Здійснено аналіз умов розвитку творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ», а саме: наявність різноманітних творчих завдань, надання школярам можливості виконувати завдання у групах, застосування різнопланових ігрових прийомів і засобів. Виявлено, що унікальність ігрової діяльності дає можливість зробити цікавою, захоплюючою і урізноманітненою не лише роботу учнів на творчому та пошуковому рівнях, але й звичайні навчальні кроки. Опрацювання матеріалу доводить, що у грі дитина активніше розвивається, формуються її психічні нервові процеси, закладаються окремі вміння і навички.

Успіх такого процесу впроваджується через курси початкової школи, одним з яких є інтегрований курс «Я досліджую світ». Творчий активний розвиток молодших школярів безпосередньо залежить від різноманітності ігор, які слід використовувати під час уроків, зокрема «Я досліджую світ».

## РОЗДІЛ 2

### ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

#### 2.1. Організація констатувального етапу експерименту

З метою збору педагогічних фактів у звичайних умовах було проведено педагогічний експеримент. Головною метою експериментального дослідження є перевірка формування творчих здібностей учнів початкових класів під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Базою для проведення експериментальної дослідної роботи стала Комунальна установа «Сумська загальноосвітня школа I-III ступенів № 20». У дослідженні брали участь 60 дітей молодшого шкільного віку 1-А клас (30 осіб), 1-Б клас (30 осіб).

Основними етапами дослідної роботи були:

1. Констатувальний етап: вивчення учнів класу (діагностика вихідного рівня творчих здібностей учнів початкової школи).
2. Формувальний етап: здійснити добір та впровадити комплекс ігор у процес вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».
3. Контрольний етап: діагностика зміни рівнів творчих здібностей учнів початкової школи після застосування комплексу ігор.

Мета констатувального етапу експерименту – визначити рівні сформованості творчих здібностей учнів початкових класів.

З метою забезпечення валідності та надійності результатів педагогічного експерименту було обрано два класи дітей молодшого шкільного віку з однаковою кількістю учнів.

На основі виділених у підпункті 1.1 компонентів творчості учнів початкової школи схарактеризовано компоненти, показники та рівні розвитку творчих здібностей.

Так, компонентами та показниками сформованості творчості учнів початкових класів є:

1. Оригінальність мислення – здатність висувати нові, оригінальні та несподівані ідеї, які відрізняються від загальноприйнятих. Виявляється в мисленні і поведінці дитини, а саме виражається в характері і тематиці малюнків і творчих робіт.

2. Гнучкість мислення – здатність швидко і легко знаходити нові рішення, альтернативні шляхи розв’язання проблеми, оперативно змінювати напрями щодо вирішення певної задачі.

3. Продуктивність мислення – здатність до генерування великої кількості ідей. Виявляється і може оцінюватися за кількістю варіантів вирішення різноманітних проблем і продуктів діяльності.

4. Розробленість ідей – здатність детально, творчо розробляти існуючі ідеї, здібність яскраво проявляється в деталізації і виконаній творчої роботи.

Рівні розвитку творчих здібностей учнів початкових класів виділено наступні:

- низький рівень. Учень висуває нові ідеї, але вони неоригінальні, а загальновідомі, загальноприйняті. Не здатен швидко знаходити нові рішення, оперативно змінювати способи вирішення завдань. Незначна кількість ідей втілюється, а отриманий продукт як правило не розроблений повністю.

- середній рівень. Учень висуває нові, але недостатньо оригінальні і несподівані ідеї. Швидко, в залежно від ситуації, знаходить нові рішення. Виникають невеликі труднощі при знаходженні способів і напрямків для вирішення завдань, висуває і втілює велику кількість ідей, в отриманому продукті слабо відпрацьовані деталі.

- високий рівень. Учень висуває нові оригінальні, нестандартні, несподівані ідеї. Отриманий продукт оригінальний і унікальний, ідеї не схожі на інші, загальноприйняті. Швидко, в залежності від ситуації, знаходить нові рішення, оперативно змінює способи і напрями для вирішення завдань, висуває і втілює велику кількість ідей, отриманий продукт детально і творчо

розроблений, що теж впливає на унікальність і оригінальність отриманого виробу.

Рівень показників розвитку творчих здібностей в учнів початкових класів визначається сумою набраних балів в процесі проведення і виконання діагностичних завдань:

- Низький рівень – 1 бал;
- Середній рівень – 2 бали;
- Високий рівень – 3 бали.

Для вирішення завдань констатувального етапу експерименту були використані наступні методи дослідження:

1. Діагностичне завдання «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков) – для визначення *оригінальності мислення* (Додаток А).

2. Методика «Фігури, що повторюються» (методика Е. Торренса) – для визначення *гнучкості мислення* (Додаток Б).

3. Методика «Завершення фігури» (Е. Торренс) – для визначення *продуктивності мислення* (Додаток В).

4. Методика «Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков) – для визначення *розробленості ідей*.

З метою дослідження оригінальності мислення, здатності висувати нові оригінальні ідеї була проведена методика «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков) у експериментальній та контрольній групах.

Для початку було створено сприятливу обстановку, позитивний психологічний настрій, щоб зняти напруженість, скутість. З цією метою було увімкнено спокійну музику. Потім у дітей запитали, чи знають вони таких тварин, як бегемот, орел, кенгуру, мавпа та уточнили особливості опису, поведок, поведінки цих тварин. Визначили місце проживання тварин, які здібності потрібні для виживання в даних умовах життя тварин. Усе це стало в нагоді для розширення кругозору дітей та допомогло легко уявити їх. Після чого учням запропонували уявити, а потім намалювати на аркуші паперу таку істота, яке може плавати, як бегемот, літати, як орел, стрибати, як

кенгуру, зривати листочки з верхівок дерев, як мавпа. Але також за бажанням можна придумати самому будь-яку неіснуючу тварину і розповісти про її здібності.

У таблиці 2.1. представлена характеристика і рівні сформованості компоненту оригінальності мислення за діагностичним завданням «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков).

Таблиця 2.1

**Інтерпретація результатів діагностичного завдання «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков)**

Рівень сформованості компоненту оригінальності мислення	Характеристика компоненту оригінальності мислення	Бал
Високий	Учень намалював неіснуючу тварина, не спираючись на запропонований опис. Намальований об'єкт не схожий на звичну тварину. Учень розповів про здібності тварини, які рухи і функції виконує.	3
Середній	Учень намалював неіснуюче тварина, але простежуються елементи звичних тварин. Малюнок виконаний недостатньо оригінально. Учень розповів про здібності тварини, про рухах і функціях, але простежуються руху із запропонованого опису.	2
Низький	Учень намалював тварину, застосувавши метод комбінування елементів, запропонованих на початку завдання. Намальований об'єкт не відрізняється оригінальністю, описані учнем рухи і функції стандартні, властиві всім тваринам.	1

Інтерпретація результатів показала, що 8,7% школярів контрольної групи мають високий рівень оригінальності мислення, середній рівень виявлено у 70,5% учнів, низький рівень – у 20,8% учнів.

Серед школярів експериментальної групи високий рівень компоненту оригінальності мислення мають 9,1% учнів, середній рівень за результатами тестування виявлено у 70,6% учнів, низький рівень – 20,3% учнів.

Таким чином учні обох груп у більшій кількості знаходяться на низькому рівні сформованості компоненту оригінальності мислення. Вони намалювали неіснуючу тварину, але простежуються елементи будови тіла звичайних, відомих тварин, місце існування істот досить стандартне – ліс, луг, озеро.

З метою діагностики гнучкості мислення, здатності швидко і легко знаходити нові рішення, перестроюватися з однієї ідеї на іншу та оперативно міняти напрями рішення проблеми було проведено діагностичне завдання «Фігури, що повторюються» (методика Е. Торренса).

Діагностичним матеріалом були одні і ті ж фігури на білому аркуші паперу, кольорові і простий олівець, фломастери, кольорові ручки, воскові крейди.

Перед початком роботи була створена сприятлива атмосфера. Учні не знали, що їх діагностують. У звичайному робочому режимі виконувалися завдання. Учням роздали бланк з недомальовані картинками та пояснили, що необхідно домальовати їх, обов'язково включаючи запропоновані елементи в контекст і намагатися не виходити за обмежувальні рамки малюнка. Домальовувати можна що завгодно і як завгодно, бланк при цьому можна обертати. Після того, як робота була виконана, учні придумували малюнкам назви. Можна було також написати особливості намальованого предмета або явища, функцію, яку виконує якийсь предмет.

У таблиці 2.2. представлена характеристика і рівні сформованості гнучкості мислення за діагностичним завданням «Фігури, що повторюються» (методика Е. Торренса).

Аналіз результатів експериментальної групи показав, що високий рівень показали 9,1% учнів, середній рівень виявився у 70,6%. Більша частина молодших школярів має низький 20,3% рівень гнучкості мислення.

В учнів контрольної групи високий рівень показали 8,7% учнів, середній рівень виявився у 70,5%, низький – у 20,8% молодших школярів.

Таким чином, у більшості учнів виявився низький рівень гнучкості мислення. Учні потребували більшого часу для переключення з одного виду діяльності на інший, малюнки були схожими або мали спільну тематику.

Таблиця 2.2

**Інтерпретація результатів за діагностичним завданням «Фігури, що повторюються» (методика Е. Торренса)**

Рівень сформованості гнучкості мислення	Характеристика гнучкості мислення	Бал
Високий	Учень виконав всі завдання, загальна кількість перетворених і несхожих один на одного малюнків значна, показав уміння перестроюватися з однієї ідеї на іншу, виявив несхожість з іншими учнями.	3
Середній	Учень виділив головне, виконав майже всі завдання, але деякі з малюнків мають щось спільне, тематику, вигляд, а також більше часу витратив, щоб перейти від однієї ідеї до іншої.	2
Низький	Малюнки не оригінальні, схожі один на одного, перетворення мінімальні. Витрачає багато часу, щоб придумати новий образ	1

З метою дослідження здатності учнів початкових класів продукувати більшу кількість ідей було застосовано методику «Завершення фігури».

Учнів було розсаджено один від одного на відстані. Потім роздали білі аркуші паперу, на яких було зображено незакінчені фігури. Учні мали домалювати незакінчені фігури, придумати назву до кожного малюнку. На виконання даної роботи відводиться 10 хвилин.

У таблиці 2.3. представлена характеристика і рівні сформованості продуктивності мислення за діагностичним завданням «Завершення фігури» (Е. Торренс).

Аналізуючи отримані результати експериментальної групи, можна зробити висновок, що на низькому рівні продукування ідей знаходиться 20,8% учнів, 70,6% – на середньому та 9,1% на високому.

Результати учнів контрольної групи наступні: на високому рівні продукування нових ідей знаходяться 8,7% учнів, на середньому – 70,5%, на низькому 20,8% школярів.

Таблиця 2.3

**Інтерпретація результатів за діагностичним завданням  
«Завершення фігури» (Е. Торренс)**

Рівень сформованості продуктивного мислення	Характеристика продуктивного мислення	Бал
Високий	Учень у роботі домалював всі десять незакінчених фігур, всі фігури вийшли цікавими, незвичайними, несхожими одна на одну. Учень застосував різні засоби для виконання завдання.	3
Середній	Учень виявив недостатньо високу продуктивність. Образи недостатньо різноманітні, є фігури схожі одна на одну. Для виконання даного завдання учень користувався в основному тільки кольоровими олівцями.	2
Низький	Деякі малюнки були незакінчені або повторювалися кілька разів. При виконанні завдання учень використав тільки простий олівець або кулькову ручку	1

Таким чином, більша частина учнів обох груп виявили низький рівень продукування нових нестандартних ідей. Такі учнів недостатньо продуктивні, фігури були об'єднані однією тематикою, а для виконання малюнків учнів використовували лише один вид матеріалів, наприклад олівці або кулькові ручки.

З метою дослідження здібностей детально, творчо розробляти існуючі ідеї та малюнки, яскраво проявляти себе у деталізації при виконання творчої роботи учням була запропонована методика «Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков).

Перед початком виконання завдання необхідно було створено сприятливу психологічну атмосферу. З учнями згадали загадки, вірші про букви і цифри. Далі було пропоновано придумати і домалювати на аркуші паперу цифри і букви так, щоб вийшли зображення будь-яких предметів або живих істот. Також можна придумати свої букви або цифри і домалювати їх. При виконанні роботи необхідно було приділяти велику увагу деталям, щоб вийшов дуже незвичайний малюнок.

У таблиці 2.4. представлена характеристика рівнів сформованості компоненту розробленість ідей відносно компоненту розробленість ідей за діагностичним завданням «Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков).

Таблиця 2.4

**Обробка і інтерпретація результатів за діагностичним завданням  
«Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков)**

Рівень сформованості компоненту розробленість ідей	Характеристика компоненту розробленість ідей	Бал
Високий	Учень у роботі допрацював всі запропоновані цифри і букви, малюнки вийшли цікавими, незвичайними, багато додав деталей. Також придумав свої цифри або букви і їх видозмінив, допрацював	3
Середній	Учень допрацював всі запропоновані цифри і букви, малюнки вийшли цікавими, але недостатньо деталізованими.	2
Низький	Учню не вдалося допрацювати всі запропоновані цифри і літери, отримані малюнки прості, з малою кількістю деталей	1

Аналізуючи отримані результати експериментальної групи, можна зробити висновок, що на високому рівні знаходиться 6,9% учнів, на середньому – 28,6%, на низькому – 64,5% школярів.

Результати учнів контрольної групи показали, що на високому рівні знаходяться 6,7% учнів, на середньому – 30,1%, на низькому 63,2% школярів.

Таким чином, учні обох груп у більшій кількості знаходяться на низькому рівні щодо уміння розробки нових ідей на основі вже існуючих. Ці школярів доробляли та змінювали запропоновані букви та цифри, але деталізували недостатньо.

Підсумкові результати констатувального етапу експерименту проводилися методом складання отриманих балів школярів за кожен вид діагностики.

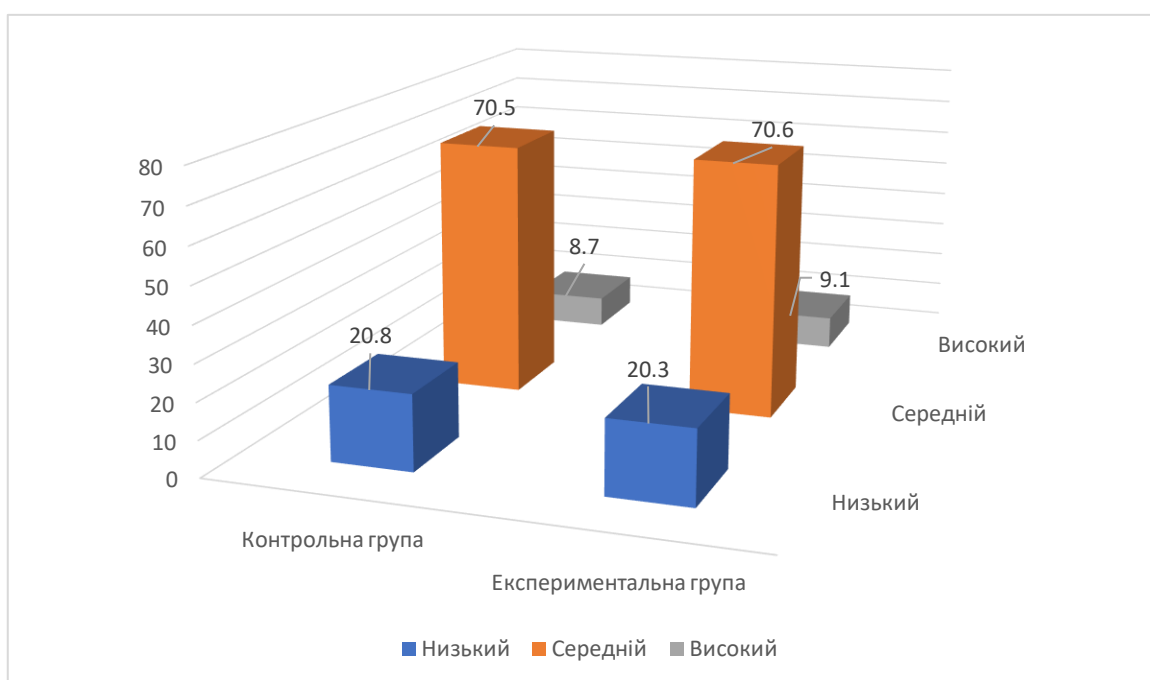


Рис. 2.1 Підсумкова діаграма констатувального етапу експерименту

Результати констатувального етапу експерименту (рис. 2.1) показали, що більша частина учнів обох груп виявили низький рівень творчих здібностей: контрольна група 20,8%, експериментальна група 20,3%. Високий рівень творчих здібностей у контрольній групі показали 8,7%

школярів, у експериментальній – 9,1% учнів. Середній рівень творчих здібностей виявився у 70,5% школярів контрольної групи та 70,6% учнів експериментальної групи. Тож подальша робота була спрямована на проведення спеціальної роботи для розвитку творчих здібностей молодших школярів. Для цього було обрано уроки інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

## **2.2. Упровадження комплексу ігор для розвитку творчих здібностей учнів початкової школи в інтегрованому курсі «Я досліджую світ»**

Формувальний етап експерименту було проведено з метою впровадження комплексу ігор під час уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ» як засобу формування творчих здібностей школярів. У впровадженні брали участь учнів 1-А класу, який було визначено експериментальним. 1-Б клас – контрольний – навчався без впровадження даного комплексу за звичайною навчальною програмою.

Комплекс ігор враховував представлені у розділі 1.1 компоненти творчості, показники, а також та рівні, представлені у розділі 2.1. Ігри були згруповані за компонентами творчості, які найкраще будуть розвиватися, використовуючи їх на різних етапах уроку. Представимо декілька ігор у таблиці 2.5. Основний об'єм дидактичного матеріалу подано у Додатку Г.

Безперечно, не можна стверджувати, що запропоновані ігри формують лише один компонент творчості учня, однак вони спрямовані більшою мірою на ці якості. Слід відмітити, що універсальними іграми-вправами, що мотивуватимуть до вивчення нового та стимулюватимуть розвиток творчих здібностей є загадки, ребуси, кросворди, вікторини, ігри з LEGO (додаток Д).

**Комплекс ігор для формування творчих здібностей під час уроків  
інтегрованого курсу «Я досліджую світ»**

Компонент	Зміст гри
1	2
Оригінальності мислення	<p align="center"><b>Гра «12 місяців»</b></p> <p>Гравці, що є «місяцями», розповідають про себе, тобто про особливості кожного місяця (яка погода, які зміни відбуваються в живій і неживій природі), про працю людей тощо. Інші гравці вгадують, що це за місяць.</p> <p align="center"><b>Гра «Склади букет»</b></p> <p>Учитель роздає учням предметні малюнки із зображенням квітів, потім вони мають з картинок скласти букети з лісових, садових чи польових квітів.</p> <p align="center"><b>«Природниче лото»</b></p> <p>Учні заповнюють поля на картках малюнками певної групи тварин: свійських чи домашніх, обирають місце існування цієї групи тварин.</p>
Гнучкість мислення	<p align="center"><b>Гра «Рослини»</b></p> <p>Вчитель готує для гри великі картинки, на яких зображено сад, город, поле, луки, ліс, клумба (на кожній зображено шість рослин, які діти знають), і 36 маленьких картинок з цими рослинами за допомогою двостороннього скотча на звороті. Великі малюнки використовують учні, а маленькі – вчитель.</p> <p>Учитель демонструє і називає рослини. Діти знаходять названу рослину на великій картинці і накривають її.</p> <p>Перемагає той учень, який перший повністю запам'ятає малюнок відповідними рослинами.</p>

1	2
	<p style="text-align: center;"><b>Гра «Так чи ні»</b></p> <p>Учитель називає риси характеру людини. Учні використовують картки, щоб повідомити про своє ставлення до них. Зелений - позитивний, червоний - негативний.</p> <p style="text-align: center;"><i>Мудрість, гуманність, смуток, щирість, дружба, грубість, скромність, жадібність, хамство, бережливість, чесність, доброта, жорстокість, співчуття, агресивність, вихованість, ввічливість, заздрість, тактовність, наклепництво, мужність, чуйність, старанність, брехливість, надія, віра, любов.</i></p>
Продуктивність мислення	<p style="text-align: center;"><b>Гра «Заселимо будиночки»</b></p> <p>Заселяємо емоції в два будинки. У першому ми поселимо позитивні, які допомагають нам жити, у другому – негативні, які нам заважають, пригнічують наше здоров'я і скорочують життя. (Діти називають відомі почуття, емоції, переживання і розселяються по будиночках.)</p> <p style="text-align: center;"><b>Гра «Дружимо з режимом дня»</b></p> <p>Кожен учень (група учнів) може підготувати постановку будь-якого режимного моменту (ранковий туалет, ранкова гімнастика, шкільні уроки, допомога батькам, підготовка до сну тощо).</p> <p>Учні, розглядаючи сцену пантоміми, відгадують, про який режимний момент йдеться. До інсценізації можна залучити весь клас: один учень каже, що треба показати, інші учні – показують рухами.</p>

1	2
Розробленість ідей	<p style="text-align: center;"><b>Гра «Режим дня»</b></p> <p>Учням роздаються картинки, що ілюструють етапи розпорядку дня учня: підйом, ранкова гімнастика тощо. Учитель зберігає першу картинку і починає гру: «Марійка (Миколка) прокинулась(-вся) і застелила(-в) ліжко», після чого кладе свій малюнок на набірному полотні. «Вона вмивається», — продовжує учень, який має відповідну картинку, також кладучи її на набірне полотно тощо.</p> <p style="text-align: center;"><b>Гра «Сніжинка»</b></p> <p>Залежно від теми, вивченої на уроці «Я досліджую світ» («Квітка», «Листочок», «Крапля»), учень відповідає на запитання, на парту якої «впала» сніжинка (квітка, листочок, краплина).</p>

Застосування загадок на уроках «Я досліджую світ» викликає інтерес у дітей, тому вони активно беруть участь у ході уроку, завдяки чому розвивається мотивація навчання, інтерес та творчий пошук. Загадка може застосовуватися у будь-якій частині уроку. Ребуси та кросворди залучають візуальні рецептори та дають можливість наочно бачити та уявляти досліджуваний об'єкт. Ігри з LEGO є комплексним засобом для розвитку творчих здібностей школярів. Окрім зорового зображення учні мають можливість проявляти конструкторські творчі вміння, розвивати дрібну моторику, уяву, просторове мислення.

### 2.3. Порівняльний аналіз результатів дослідження

На контрольному етапі експерименту було повторно застосовано методики виявлення рівня творчих здібностей учнів.

Проведемо аналіз результатів експериментальної та контрольної груп. Розбір результатів методики «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков) показав, що кількість школярів експериментальної групи, у яких виявився високий рівень компоненту оригінальності мислення, збільшився на 8,5% і становить 17,1%. У контрольній групі даний показник суттєво не змінився і становить 8,9%. Середній рівень компоненту оригінальності мислення після впровадження комплексу ігор у експериментальній групі показали 62,2% учнів, а у контрольній – 33,9%. Низький рівень показали лише 20,7% учнів експериментальної групи, що на 37,2% менше першого етапу експерименту. У той час як у контрольній групі цей показник зменшився лише на 1% і становить 57,2%.

Повторна діагностика гнучкості мислення, здатності швидко і легко знаходити нові рішення, перестроюватися з однієї ідеї на іншу та оперативно міняти напрями рішення проблеми показала, що високий рівень у експериментальній групі продемонстрували 19,8% учнів, а у контрольній – цей показник зменшився на 2% і становить 11,2%. Середній рівень гнучкості мислення показали 58,6% школярів експериментальної групи та 38,1% контрольної. Зазначимо, що результат контрольної групи не змінився. Низький рівень гнучкості мислення в експериментальній групі виявився лише у 21,6% учнів, а у контрольній групі – 50,7% (зменшився на 2%).

Аналіз результатів дослідження здатності учнів початкових класів продукувати більшу кількість ідей було застосовано методику «Завершення фігури» (Е. Торренс) показав, що відсоток учнів експериментальної групи з високим рівнем продуктивного мислення збільшився на 12,4% і становить 21,5%. У контрольній групі високий рівень даного показника виявили у

10,1% школярів, що на 1,4% більше попередньої діагностики. Середній рівень в учнів експериментальної групи склав 75,3%, що на 4,7% більше, а у контрольній групі збільшився лише на 1% і становить 71,5%. Учні з низьким рівнем продуктивного мислення виявилися 3,2% у експериментальній групі, що на 17,1% менше першого етапу дослідження, та 18,4% у контрольній групі, що на 2,4% менше попереднього етапу.

Результати методики «Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков) щодо дослідження здібностей учнів детально, творчо розробляти існуючі ідеї та малюнки, яскраво проявляти себе у деталізації при виконання творчої роботи показали, що високого рівня досягли 21,5% учнів експериментальної групи та 10,1% контрольної. Середнього рівня у експериментальній групі досягли 75,3% школярів. У контрольній групі цей показник становить 71,5%. Низький рівень розробленості мислення показали 3,2% школярів експериментальної групи. У контрольній групі цей показник змінився на 18,4%.

В узагальненому вигляді аналіз отриманих результатів показав, що у контрольній групі відбулись незначні зміни рівня творчих здібностей молодших школярів. Ці результати представлено у таблиці 2.6.

Таблиця 2.6

#### Узагальнені результати контрольної групи

Рівень розвитку творчих здібностей	Констатувальний етап, %	Контрольний етап, %	Різниця між констатувальним і контрольним етапами, %
Низький	20,8	18,4	- 2,4
Середній	70,5	71,5	+ 1
Високий	8,7	10,1	+ 1,4

В експериментальній групі результати, отримані на контрольному етапі експерименту значно відрізняються від констатувального (див. табл. 2.7) у

позитивному зростанні кількості учнів, які досягли середнього та високого рівня та значному зменшенні учнів з низьким рівнем.

Таблиця 2.7

### Узагальнені результати експериментальної групи

Рівень розвитку творчих здібностей	Констатувальний етап, %	Контрольний етап, %	Різниця між констатувальним і контрольним етапами, %
Низький	20,3	3,2	- 17,1
Середній	70,6	75,3	+ 4,7
Високий	9,1	21,5	+ 12,4

Результати діагностичної роботи в експериментальній групі після впровадження комплексу ігор, у порівнянні з констатувальним етапом, змінилися так: низький рівень знизився на 17,1%; середній – збільшився на 4,7%; високий – зріс на 12,4%. Таким чином, більша частина учнів досягла середнього рівня творчих здібностей, у той час як в контрольній групі більша частина школярів так і залишилася на низькому рівні.

Отримані дані підтверджують, що застосування розробленого комплексу ігор.

З метою закріплення позитивного досвіду формування творчих здібностей учнів сформульовано методичні рекомендації педагогічному колективу щодо застосування ігор:

1. Уживати комплексний метод керівництва ігровою діяльністю, що передбачає два основних етапи:

- виникнення гри на основні вражень дітей у процесі ознайомлення із суспільними явищами, розвиток і поглиблення її за допомогою іграшок, ігор, предметів.

- активізація педагогічно доцільного змісту ігор – моральних уявлень, знань, творчості, самостійності – за сприянням рольового спілкування педагога з дітьми, введення правил колективної гри.

2. Формування якостей швидкості і гнучкості творчих здібностей школярів.

Для того щоб на вищому рівні сформувати в учнів якості швидкості і гнучкості творчості, педагогам необхідно організувати ігрову діяльність за принципом диференціації ігрових задач: сильним учням складні ігрові задачі, слабшим – легкі з послідовним ускладненням змісту.

3. Залучення школярів до оригінальності творчості.

Залучення учнів до оригінальності творчості є важливим видом діяльності для педагога. Якщо педагог буде давати завдання на рішення задач, пов'язаних із повсякденною діяльністю, то навчить учнів розумно підходити до поточних справ, цінувати час.

Педагогу слід приділяти увагу такій особливій формі організації освітнього процесу, як екскурсія. Вона має значні ресурси для розвитку творчості учнів, істотно розширює кругозір і знання школярів, викликає бажання оригінально мислити.

4. Виховання самостійності до різноманіття творчості.

Виховання самостійності в учнів можливо за використанням різних методів, прийомів і засобів. Проведення екологічних ігор, формування вміння жити в екологічному середовищі, проведення дискусій і розмов на економічні теми, пояснення учням як правильно вести себе в тій або іншій ситуації – це методи виховання в учнів критичного мислення, самостійності та прийняття певної творчої поведінки.

5. Розвиток навичок допитливості в творчості.

Необхідно розвинути у школярів такий вагомий навик як допитливість. Ігри є тим інструментом, з поміччю якого вона формується. Саме в грі відбувається тренування і засвоєння важливих життєвих якостей особистості. Наприклад, у процесі сюжетно-рольової гри учні виконують ролі дорослої людини, що є важливою якістю самовизначення і саморозвитку, допитливості.

6 Виховання навичок уяви особистості.

Для того щоб розвинути у дитині навички уяви, педагогу слід застосовувати ділові ігри, в яких учні навчаються розбиратися у різних соціальних ситуаціях, спілкуванню з іншими людьми.

7. Виховання потреб особистості до складності творчості і схильності до ризику в творчості.

Як для учнів, так і для вчителів, відвідування факультативів, природничих гуртків має велике значення. На заняттях відбувається всебічний розвиток особистості через вивчення теорії, читання літературних джерел, формується критичне мислення і ліквідуються прогалини в знаннях. За допомогою таких занять вчителі виховуватимуть у школярах засади моральності і творчості, бажання до творчості без боязні отримати негативний чи незапланований результат.

Узагальнивши результати дослідження, виділимо методичні рекомендації для вчителів щодо застосування ігор на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»:

1. Відповідність гри дидактичним цілям уроку.
2. Різноманітність ігор за змістом і формами проведення, ураховуючи:
  - рівень пізнавальної діяльності учнів (репродуктивний пошук, перенос знань і способів діяльності в нестандартну ситуацію);
  - рівень колективності (індивідуальні, групові, колективні);
  - характер організації (вчителем чи самими учнями).
3. Визначення місця гри у структурі уроку.
4. Активна творча позиція кожного учасника гри.
5. Доступність і привабливість гри для учнів (зрозумілі умови гри, цікава мета, зрозуміле обладнання).
6. Емоційність гри.

## Висновки до розділу 2

У результаті проведеного констатувального етапу експерименту щодо з'ясування стану сформованості творчих здібностей учнів початкових класів можна зробити такі висновки.

З'ясувавши сутність і особливість творчих здібностей й врахувавши вікові особливості учнів початкових класів, охарактеризовано *компоненти* творчих здібностей школярів: *оригінальність мислення, гнучкість мислення, продуктивність мислення, розробленість ідей.*

За цими показниками, які є ідентичні критеріям сформованості творчих здібностей, виявлено *рівні* сформованості творчих здібностей в учнів початкової школи: *низький, середній та високий.*

Для вирішення завдань констатувального етапу експерименту були використані наступні методи дослідження: «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков); методику «Фігури, що повторюються» (методика Е. Торренса); методику «Завершення фігури» (Е. Торренс); методику «Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков).

Теоретико-методичний аналіз проблеми формування творчих здібностей у молодших школярів та одержані результати констатувального експерименту посприяли в розробці Формувального експерименту. Основою експерименту передбачалося застосовування комплексу ігор, які згруповано за компонентами творчості. Так, комплекс складався з таких ігор: «Упізнай мене», «Знайди помилку», «Урожай», «Рослини», «Сад, город, поле, лука», «Я дерево», «Хто швидше збереться до школи», «Так чи ні», «Впізнай мене», «12 місяців», «Склади букет», «Знайди відповідність», «Справжній кухар», «Вигадана історія», «Природниче лото», «Режим дня», «Сніжинка», «Знайди пару», «Магазин», «Хто це?», «Заселимо будиночки» та інші. Також на різних етапах уроку застосовувалися універсальні ігри-вправи: загадки, ребуси, кросворди, вікторини, ігри з LEGO.

Результати діагностичної роботи в експериментальній групі після впровадження комплексу ігор змінилися так: низький рівень знизився на 17,1% та становить 3,2%, середній – збільшився на 4,7% та становить 75,3, високий рівень зріс на 12,4% і складає 21,5%. Таким чином, більша частина учнів досягла середнього рівня творчих здібностей, у той час як в контрольній групі більша частина школярів так і залишилася на низькому рівні.

Отримані дані підтверджують, що застосування розробленого комплексу ігор під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у експериментальній групі сприятиме підвищенню рівня творчих здібностей учнів початкової школи.

## ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження формування в учнів початкових класів творчих здібностей дозволили сформулювати такі висновки.

1. У сучасній філософській, психолого-педагогічній науці існують різні підходи до визначення сутності понять «творчість», «творчі здібності». В результаті теоретичного аналізу уточнено сутність поняття «творчі здібності учнів початкових класів», яке розуміємо як індивідуально-особистісні якості дитини, які визначають успішність виконання нею творчої діяльності різного роду.

2. Здійснено аналіз умов розвитку творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ». З'ясовано, що однією з умов розвитку творчості молодших школярів є активна ігрова діяльність, а також наявність різноманітних творчих завдань, надання школярам можливості виконувати завдання у групах. Ігрова діяльність характеризується такими суттєвими ознаками: наявність різноманітних творчих завдань, надання школярам можливості виконувати завдання у групах, застосування різнопланових ігрових прийомів і засобів. Досліджено, що гра є одним з найпоширеніших засобів і методів формування творчих здібностей. Вона не тільки є засобом зацікавлення школярів і створення продуктивного навчального середовища, але й включає такі елементи як суперництво, лідерство, непередбаченість ситуацій, завзяття. Гра, сама по собі, є творчим процесом, тому при застосуванні такого методу формуються творчі здібності школярів.

3. Підібрано діагностичні методики для визначення рівня творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ», які склалися з: діагностичного завдання «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков), методики «Фігури, що повторюються»

(методика Е. Торренса, адаптована А. Вороніним), методики «Завершення фігури» (Е. Торренс), методики «Створюємо зображення з цифр і фігур» (А. Савенков). Охарактеризовано компоненти творчих здібностей школярів: оригінальність мислення, гнучкість мислення, продуктивність мислення, розробленість ідей. На цій основі виявлено рівні сформованості творчих здібностей в учнів початкової школи: низький, середній та високий рівні.

4. Розроблено та апробовано комплекс ігор для розвитку творчих здібностей учнів початкової школи у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Особливістю запровадженого комплексу було застосування ігор, згрупованих за компонентами творчості, а також універсальних ігор-вправ – загадок, ребусів, кросвордів, вікторин, ігор з LEGO.

Перевірка ефективності даного комплексу ігор показала, що у експериментальній групі збільшилася кількість учнів з високим та середнім рівнями творчих здібностей і зменшення з низьким. У контрольній групі результати майже не змінилися. Таким чином, застосування розробленого комплексу ігор під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» показало позитивний результат у формуванні творчих здібностей учнів початкової школи.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артемова Л.В. Соціалізація дитини в родині. *Дошкільне виховання*. 2004. № 3. С. 3-5.
2. Баєва Т. Ф. Інтелектуальні ігри та розваги для молодших школярів: навч.-метод. посіб. Ч. 2 : Математика. Кам'янець-Подільський : Абетка, 2005. 44 с.
3. Біла І.М. Психологія дитячої творчості. К.: Фенікс, 2014. 200 с.
4. Біла І. М. Здібності: дефініції та характеристики. Актуальні проблеми психології обдарованості та творчості: новітні розробки українських вчених: матеріали Міжнародної наукової конференції. Київ, 12 червня 2014 р. С. 13-20.
5. Богуш А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників. Мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Київ: Слово, 2008. 187 с.
6. Болгаріна В.С. Соціальна структура суспільства і соціалізація дитини. *Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді* : зб. наук. пр. Київ : Пед. думка, 2009. Кн.1. С. 31-37.
7. Бондаренко О.М. Розвиток творчих умінь учнів 4 класу під час вивчення тексту: кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «магістр» за спеціальністю 013. «Початкова освіта». Рукопис. Кривий Ріг, 2018. 101 с.
8. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор: посібник. К.: Ред. загальнопед. газ., 2004. С. 88.
9. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
10. Войтенко О.В. Виховання в учнів початкових класів цінностей здорового способу життя засобами ігрової діяльності. *Наукові записки Малої академії наук України. Серія «Педагогічні науки»*. 2019. Вип. 14. С. 37-39.

11. Воронцова Т. В., Пономаренко В. С. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 1–2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу: навч.-метод. пос. К. : Видавництво «Алатон», 2019. 128 с.

12. Воронюк І. В. Психологічні особливості реалізації творчого потенціалу молодших школярів/ Авторефдис. канд. психолог. наук спец.19.00.07 педагогічна та вікова психологія. К.: Нац.пед.ун-т ім.М. П Драгоманова, 2003. 20 с.

13. Габеркорн І. Готовність майбутніх вчителів до розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2012. № 43 (1). С. 19-26.

14. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1997. 421 с.

15. Горват М.В., Кузьма-Качур М.І. Активізація навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів у процесі формування природознавчої компетентності. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія «Педагогіка та психологія»*. 2019. Вип. 2 (10). С. 134–137.

16. Грошовенко О.П. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів в процесі вивчення курсу природознавства. *Вісник науково-методичних досліджень Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу* / гол. ред. Заболотний В.Ф. Вінниця 2012. С. 13-19.

17. Гуманізація процесу навчання в школі: навч. пос. / за ред. С. П. Бондаря. 2-ге вид., доповн. К.: Стислос, 2001. 256 с.

18. Державний стандарт початкової загальної освіти. URL: [http://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/08/NewSchool\\_Presentation-final\\_18-08-2017.pdf](http://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/08/NewSchool_Presentation-final_18-08-2017.pdf) (дата звернення 10.08.2021).

19. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; гол. ред. В.Г. Кремінь. К.: Юрінком Інтер, 2005. 1040 с.

20. Естетичне виховання дітей та молоді: теорія, практика, перспективи розвитку: збірник наукових праць / за ред. О. А. Дубасенюк, Н. Г. Сидорчук. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2012. 560 с.

21. Євтух М.Б., Сердюк О.П. Соціальна педагогіка : підручник. К. : МАУП, 2003. 232 с.

22. Закон України «Про освіту» URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення 11.08.2021).

23. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень / за ред. В.О. Моляко, О.Л. Музики. Житомир: Вид-во Рута, 2006. 320 с.

24. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: навчально-методичний посібник / упор. Т. В.Войцях. Черкаси: Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.

25. Інтегрований курс «Я досліджую світ». Навчання на основі запитів. URL: <https://edera.gitbook.io/glossary/metodiki-vikladannya-u-1-klasi/worldю>. 2018 (дата звернення 10.08.2021).

26. Карасьова К., Піроженко Т. Світ дитячої гри. К.: Шкільний світ, 2010. 127 с.

27. Клименко В. Умови творчого розвитку особистості. *Завуч*. 2003. №33. С. 11-14.

28. Ковтун О. В. Теоретичні аспекти поняття «загальномовленнєві уміння». *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету ім. К. Д. Ушинського (зб. наук. праць)*. Вип. 11-12. Одеса : ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 2010. С. 200–209.

29. Колкатіна Н.М. Розвиток творчих здібностей. *Початкове навчання та виховання*. 2009. № 19-21. С. 34-43.

30. Кондукова С. В. Особливості застосування гри в системі дошкільного сенсорного виховання дітей із загальним недорозвиненням мовлення. *Коренційна педагогіка. Вісник Української асоціації коренційних педагогів*. 2015. №1. С. 15-21

31. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/novaukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення 10.08.2021).

32. Коротіч Г. Проблема духовності в творчості М.О. Бердяєва. *Вісник Донецького національного університету економіки і торгівлі ім. М. Туган-Барановського*. № 2 (58), 2013, С. 85-95.

33. Кузьменко Ю.В., Жиляєва Л.С. Розвиток творчих здібностей дитини як передумова успішної соціалізації особистості. *Таврійський вісник освіти*. 2015. № 1 (49). С. 142–146.

34. Куліш І.М. Застосування дидактичних ігор у навчальному процесі. *Нові технології навчання: наук.-метод. збірник*. К. : НМЦ ВО, 2002. С. 174-175.

35. Кульчицька О.І. Творчі здібності та особливості їх прояву в дитячому віці. *Обдарована дитина*. 2000. №1. С.27-32.

36. Максименко С.Д. Генеза здійснення особистості. К.: ТОВ «КММ», 2006, 240 с.

37. Матвієнко О.В. Основи виховання моралі у молодших школярів. К.: «Стилос», 1999. 230 с.

38. Матюшкин А.М. Психологические предпосылки творческого мышления. *Мир психологии*. 2001. №1. С. 128-140.

39. Мартусь А. В. Використання дидактичних ігор на уроках природознавства. *«Біологічні дослідження –2014»*: збірник наукових праць V Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених і студентів. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 520-523.

40. Моляко В.О. Актуальні соціально-психологічні аспекти проблеми обдарованості. *Обдарована дитина*. 1998. №1. С.3-6.

41. Моляко В. О. Творчий потенціал людини як психологічна проблема. *Обдарована дитина*. 2005. № 4. С. 2-9.

42. Монтесори М. Руководство к моему методу. М.: 1916. 78 с.

43. Музика О.О. Мотивація творчої обдарованості. *Обдарована дитина*. 2003. №3. С. 2-9.
44. М'ясоїд П. «Паралелограм» Олексія Леонтєєва та основна проблема психології. *Психологія і суспільство*. № 1, 2006. С. 53-95.
45. Партола В.І., Смолянчук Н.В. Використання методу проектів у процесі викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ». *Новий колегіум*. 2019. № 1. С. 39-42.
46. Пригодін М. Формування творчих умінь майбутнього вчителя образотворчого мистецтва в процесі фахового навчання. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Серія «Теорія і методика мистецької освіти». 2019. Вип. 26. С. 120-124.
47. Прокопенко С.Г., Маєвська А.К. Екологічні ігри як засіб формування екологічної культури молодшого школяра: метод. реком. Ніжин: Вид-во «Міланік», 2008. 27 с.
48. Рагозіна В. Підготовка вчителя до розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Шляхи вдосконалення навчально-виховного процесу в початкових класах та дошкільних закладах*: зб. статей за матеріалами міжвузівської науково-практ. конференції. Полтава: Центр, 1996. С.12-19.
49. Роменець В.А. Психологія творчості. К: Либідь, 2001. 288с.
50. Рубінштейн С. Л. Про природу мислення і його склад: хрестоматія по загальній психології. Психологія мислення : статті С. Л. Рубінштейн. М., 1981. С. 71-77.
51. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи : підручник для студентів педагогічних факультетів. К. : Генеза, 1999. 368 с.
52. Савчин М. В. Вікова психологія. Київ, 2011. 384 с.
53. Саєнко Ю.О., Руденко Ю.А., Кравченко О.В., Забарюща А.А. Теоретичні аспекти використання лепбуків у процесі навчання учнів початкових класів (освітня галузь «Я досліджую світ»). *Topical issues of the development of modern science*. 2020. С. 443-446.

54. Селевко Г. К. Игровые технологии / Г. К. Селевко // Школьные технологии. 2006. № 4. С.35.
55. Сірант Н. П. Естетичне виховання дитини в сім'ї як психолого-педагогічна проблема. *«Теорія і практика освіти в сучасному світі»*. Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2015. С. 24-27.
56. Сисоєва С.О. Творчий розвиток особистості: сутність, специфіка / Творчість у контексті розвитку людини: Матеріали міжнародної наукової конференції: Частина 2. Київ, 2003. 48с.
57. Скрипниченко О. Загальна психологія: навч. посіб. К.: АПН, 2001. с. 512.
58. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. М.: МИРОС, 2002. 56 с.
59. Типові освітні програми НУШ / розробн. О. Савченко, Р. Шияном. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli> (дата звернення 15.08.2021).
60. Федотова Н. Цікаві задачі з природничим змістом. *Початкова школа*, 2000. № 6. С. 8-10.
61. Хитяєва Л.П. Цікаві завдання з природознавства для початкової школи. Харків: Веста: Видавництво «Ранок», 2008. С. 9-12.
62. Чорна Л.Г. Психологічне забезпечення розвитку творчих здібностей учнів. *Обдарована дитина*. 2001. №5. С. 42-48.
63. Чорноус В. Проблеми підготовки сучасного вчителя : збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. 2012. Вип. 5. Ч. 1. С. 82-87.
64. Шевцова Г.Г. Молодший шкільний вік: традиції та інновації в дослідженнях. *Педагогічні науки: зб.наук.праць*. Випуск LXVIII, 2015. С. 134-138.
65. Явоненко М.В. Система творчих завдань міжпредметного характеру як засіб розвитку літературно-творчих здібностей молодших школярів : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09. Чернігів, 2007. 220 с.

66. Arrow J. How to Use Play for Learning. URL: <https://www.edutopia.org/article/how-use-play-learning> (дата звернення 31.08.2021).

67. Bazarbaeva K. K. Development of creative abilities of students of secondary school in the learning process (unpublished doctoral dissertation). Atyrau, 2008. 163 p.

68. Cohen J. Social, Emotional, Ethical, and Academic Education: Creating a Climate for Learning, Participation in Democracy, and Well-Being. *Harvard Educational Review*, July 2006, 76(2), pp. 201-237.

69. Denham S.A., Brown C. Plays Nice With Others: Social-Emotional Learning and Academic Success. *Early Education and Development*, 2010, 21(5), pp. 652-680.

70. Durlak J.A., Weissberg R.P., Dymnicki A.B., Taylor R.D., Schellinger K.B. The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning: A Meta-Analysis of School-Based Universal Interventions. *Child Development*, January/February 2011, 82(1), pp. 405-432.

71. Garry L. 50 Fun Games for Children in the Classroom. URL: <https://www.twinkl.co.uk/blog/10-15-20-50-fun-games-for-children-in-the-classroom> (дата звернення 28.08.2021).

72. Miller P.H. Theories of Developmental Psychology: 4d ed. New York: Worth Publishers, 2002. 518 p.

73. Mukazhanova R. A., Omarova G. A. Self-Cognition Teaching Methods for Schools: Teacher's Guide. Almaty, Bobek NSPWC, 2013. 176 p.

74. Mukhametshin A. A., Ushakova O. B., Mubarakshina F. D., Siluyanichev A.M. Development of Creative Abilities in Children Preschool and Younger School Age. *Universal Journal of Educational Research*. 8 (12A): 7741-7747, 2020. pp. 7741-7747.

75. Mynbayeva A., Galimovab N., Akshalovac B. Development of creative abilities in schoolchildren through self-cognition lessons. *The European Journal of Social and Behavioural Sciences EJSBS*. Volume XXI, Issue I. 2018. pp. 28-43.

76. Mynbayeva A., Smailova A. The use of art technologies as a means of forming students' self-esteem in the adaptation period. *Journal of Educational Sciences*, 3(46), 2015. pp. 120-130.

77. Ogunyemi A.O. Provocation and emotional mastery techniques as strategies for fostering creative thinking competence among Nigerian adolescents. *Journal of Social Science*, 22(1), 2010. pp. 25-32.

78. Payton J.W., Wardlaw D.M., Graczyk P.A., Bloodworth M.R., Tompsett C.J., Weissberg R.P. Social and Emotional Learning: A Framework for Promoting Mental Health and Reducing Risk Behavior in Children and Youth. *Journal of School Health*, May 2000, 70(5), pp. 179-185.

79. Peters S. I Didn't Expect That I Would Get Tons of Friends More Each Day: Children's experiences of friendship during the transition to school. *Early Years: An International Research Journal*, 2003, 23(1), pp. 45-53.

80. Wolska-Długosz M. Stimulating the development of creativity and passion in children and teenagers in family and school environment – inhibitors and opportunities to overcome them. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174. 2015. pp. 2905-2911.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Діагностичне завдання «Намалюй неіснуючу тварину» (А. Савенков)

Цей рисунковий тест дозволить вам провести діагностику інтелектуальних якостей дитини 7 - 10 років.

#### **Інструкція.**

Звернутися до дитини: «Зараз ти придумаєш тварину, якої в природі не існує і якої ти не бачив ні в книжках, ні в мультфільмах. Ти її намалюєш, назвеш і все про неї розкажеш».

Після того як дитина намалювала свою неіснуючу тварину, детально описала зовнішній вигляд (опис бажано записати!), придумав назву, потрібно запитати: «А тепер розкажи про спосіб життя цієї тварини. Як вона живе? З ким дружить? Що їй найбільше подобається? Вона чогось боїться?»

#### **Інтерпретація.**

Способи зображення неіснуючої тварини характеризують тип уяви, загальний підхід дитини до творчої задачі. Виділяються три основних способи зображення (не рахується «нульового» рівня, коли дитина малює реальну тварину – заєць, собака, крокодил, людина ...):

а) нова істота збирається з деталей реальних тварин (тіло ведмеда, заячі вуха, пташиний хвіст ...). Цей спосіб характерний для раціоналістичного підходу до творчої задачі;

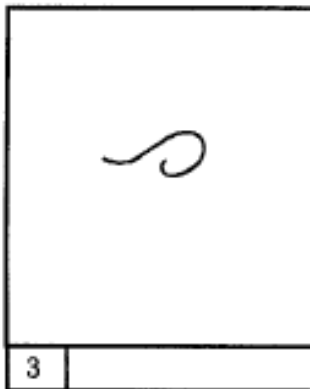
б) за образом і подобою існуючих тварин створюється цілісний образ нової, неіснуючої тварини (хоча вона може віддалено нагадувати дракона, слонопотама або щось ще). Цей тип зображення характерний для художньо-емоційного підходу до творчої задачі;

в) при власне творчому складі уяви створюється абсолютно оригінальна істота. Такий спосіб зображення зустрічається при будь-якому складі уяви – і раціональному, і художньому, якщо у людини є реальні творчі можливості.

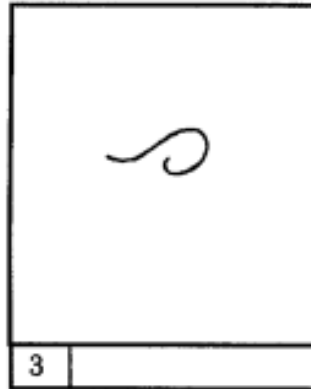
**Методика «Фігури, що повторюються» (методика Е. Торренса,  
адаптована А. Вороніним)**

Інструкція: Дорисуй незакінчені фігурки, постарайся придумати цікаві, несхожі, різноманітні сюжети. Придумай до малюнків назви.

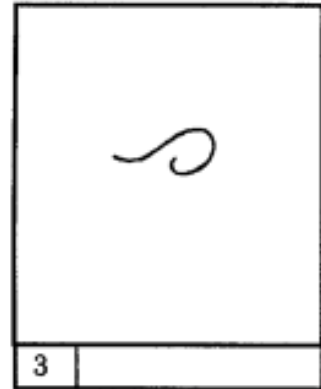
Картинка № 3



Картинка № 3



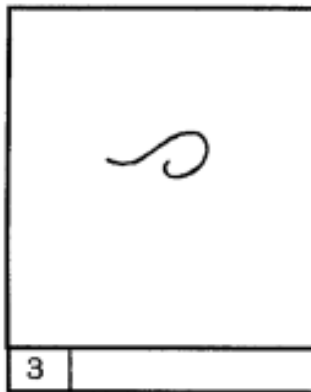
Картинка № 3



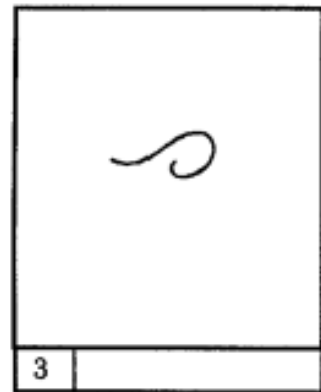
Картинка № 3



Картинка № 3

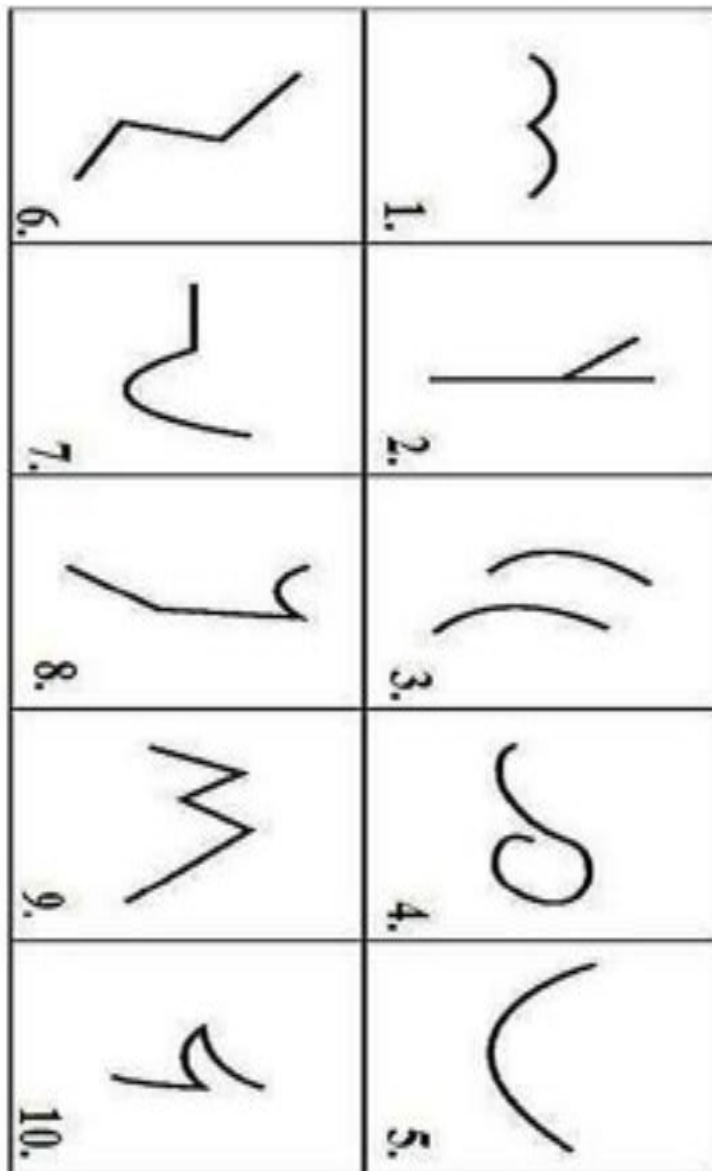


Картинка № 3



## Методика «завершення фігури» (П. Торренс)

Домалюй десять незакінчених фігур, а також придумай назву до кожного малюнку.



## Комплекс ігор для формування творчих здібностей під час уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

*Компонент: гнучкість*

### **Гра «Упізнай мене»**

Один учень (ведучий) розповідає про якусь тварину, описуючи її зовнішній вигляд, звички, чим вона харчується, але не називає її. Інші учні мають відгадати, яку тварину мав на увазі ведучий. Наприклад: «Вона маленька, сіренька, хвостик – як шило. Живе в нірці. Любить сир...» (Миша).

### **Гра «Знайди помилку».**

Учитель розповідає про якесь природне явище і навмисно припускається помилки. Учні уважно слухають і, якщо помітили помилку, плескають у долоні, привертаючи увагу.

### **Гра «Урожай»**

Учитель готує фішки двох кольорів та 2 кошики. За їх допомогою об'єднує учнів у дві команди. Одна з команд «збирає» в свій кошик овочі, інша – фрукти. Збирати можна макети, реальні предмети чи малюнки з їх зображенням. Перемагає та команда, яка швидше та вірно виконає завдання.

### **Гра «Рослини»**

Учитель готує для гри великі малюнки, на яких зображено сад, город, поле, луки, ліс, клумбу (на кожній зображено шість рослин, які знають діти), та 36 маленьких малюнків із цими рослинами із двостороннім скотчем на зворотному боці. Великі малюнки використовують учні, а маленькі – учитель.

Учитель демонструє та називає рослини. Діти знаходять названу рослину на великому малюнку та накривають її. Перемагає той учень, який першим повністю заповнить малюнок з відповідними рослинами.

### ***Гра «Сад, город, поле, лука»***

Учитель кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину.

Учень, який спіймав м'яч, має швидко відповісти, де вона росте: у саду, на городі, полі, лузі.

### **Гра «Я дерево»**

Учень розповідає про листочки, плоди, кору, квіти «свого» дерева. Інші гравці впізнають, що це за дерево.

### **Гра-змагання «Хто швидше збереться до школи»**

Варіант 1. На магнітній дошці розміщені різні предметні малюнки: іграшки, тварини, рослини, побутові речі, їжа, шкільне приладдя. До дошки викликають двох учнів, які за командою вибирають і відкладають речі, необхідні в школі. Перемагає той, хто швидше і правильніше виконає завдання.

Варіант 2. Між стільцями – 3-4 м. На одному із стільців викладені різноманітні предмети: навчальне приладдя, побутові речі, іграшки, їжа тощо. Учневі з усього розмаїття треба вибрати тільки речі, необхідні в школі, і перенести на другий стілець (у руки брати тільки по 1 предмету). Можна використати 2-3 пари стільців. Результат оцінюється за правильністю і швидкістю.

### **Гра «Так чи ні»**

Вчитель називає риси людського характеру. Учні картками сигналізують своє ставлення до них. Зелене – позитивне, червоне – негативне.

*Мудрість, дружба, грубість, скромність, жадібність, хамство, бережливість, агресивність, вихованість, ввічливість, заздрість, тактовність, наклепництво, мужність, гуманність, смуток, щирість, чуйність, старанність, брехливість, чесність, доброта, жорстокість, співчуття, надія, віра, любов.*

### **Гра « Впізнай мене»**

Гру доречно проводити під час закріплення знань з теми «План місцевості. Умовні знаки на плані місцевості».

Учитель готує 4 набори карток із умовними позначеннями до плану місцевості.

Перед початком гри учні об'єднуються в 4 групи за порами року.

Учитель починає читати загадки, а члени груп обирають правильні відповіді і підіймають картку на якій зображене умовне позначення, яке загадав учитель.

Правильні відповіді учитель записує на дошці.

Перемагає та команда, яка жодного разу не помилилась.

Не кінь, а біжить,

Не ліс, а шумить. (*Річка*)

Така я велика,

Що й кінця не маю,

Лежу собі тихо,

Нікого не займаю.

Тільки мені добрі люди

День і ніч топчуть груди. (*Дорога*)

Із-за гірки, з-під крутої,

Прокрадається норою,

Та й до моря утіка,

Навіть менше ніж ріка. (*Джерело*)

Всі пани скинули жупани,

А один пан не скинув жупан. (*Мішаний ліс*)

Стоїть корито,

Повно води налито. (*Ставок*)

Суцвіттям пахучим цвіте навесні,

А осінню стиглі плоди медяні

Дарує нам щедро тобі і мені. (*Сад*)

Йде від хати і до хати,  
 А з місця не зрушить. (*Стежка*)  
 Весною шумить,  
 Літом холодить,  
 А взимку гріє. (*Ліс*)  
 Умита вранці россою,  
 Раз на рік поголена косою.  
 А трава росте й росте,  
 Бо дерев нема ніде (*Лука*)  
 Над глибокою рікою  
 Вигнув спину він дугою.  
 Всі по ньому їдуть,  
 Всі по ньому йдуть,  
 А з собою не беруть. (*Міст*)  
 Нитка кам'яна  
 Підперезала міста й села. (*Шосе*)  
 Хоч не море він, не річка,  
 Але в ньому теж водичка.  
 Він біжить через лісок.  
 Називається... (*Струмок*).  
*Компонент: оригінальність*

### **Гра «12 місяців»**

Гравці, що є «місяцями», розповідають про себе, тобто про особливості кожного місяця (яка погода, які зміни відбуваються в живій і неживій природі), про працю людей тощо. Інші гравці вгадують, що це за місяць.

### **Гра «Склади букет»**

Учитель роздає учням предметні малюнки із зображенням квітів, потім вони мають з картинок скласти букети з лісових, садових чи польових квітів.

### ***Гра «Знайди відповідність».***

Залучіть батьків до виготовлення «Тематичного барабану», на якому можуть бути зображені пори року, тварини і їх їжа, малюнки і назви рослин. Учням необхідно знайти відповідність рухаючи по колу «Тематичний барабан».



### ***Гра «Справжній кухар»***

Учитель готує малюнки продуктів необхідних для приготування чи натуральні продукти. Дітей об'єднують в команди «Борщ», «Рагу», «Фруктовий салат». Серед продуктів необхідно пропонувати й ті, що не потрібні.

Учитель пропонує учням приготувати борщ, овочева рагу чи фруктовий салат та презентувати його.

### ***Гра «Вигадана історія»***

Учитель готує 4 набори зображень, або предметів, які відносяться до вивченої теми та ховає їх у «таємничу скриньку».

Під час гри представники 4 команд дістають із «таємничої скриньки» тематичні картинки, не пов'язані між собою. Необхідно, керуючись отриманими зображеннями, скласти захоплюючу розповідь за вивченою темою. Робота в групах відбувається протягом 10 хвилин. Під час розповіді історії оживлюють за допомогою зображень на дошці.

### ***«Природниче лото»***

Учні заповнюють поля на картках малюнками певної групи тварин: свійських чи домашніх, обирають місце існування цієї групи тварин.



*Компонент: розробленість*

### **Гра «Режим дня»**

Учням роздають малюнки, що ілюструють етапи режиму дня школяра: підйом, ранкову гімнастику і т.д. Учитель залишає в себе перший малюнок і розпочинає гру: «Марійка (Миколка) прокинулася (-вся) і прибрала (-ав) свою постіль», після чого кладе свій малюнок на набірне полотно. «Вона вмивається», - продовжує учень, у якого відповідний малюнок, теж виставляючи його на набірне полотно, і т.д.

### **Гра «Сніжинка».**

У залежності від теми, яку вивчають на уроці «Я досліджую світ» («Квіточка», «Листочок», «Краплинка»), відповідає на запитання той учень, на парту якого «впала» сніжинка (квіточка, листочок, краплинка).

### **Гра «Знайди пару»**

Учнів об'єднують у дві команди: одній роздають листя, іншій – плоди. За сигналом учителя учні стають парами у такий спосіб, щоб листя відповідало плодам. Правильно дібрана пара проходить крізь «чарівну браму» (двоє учнів – експертів піднімають догори зчеплені руки). Якщо завдання виконано неправильно, «брама» зачиняється.

Об'єктами для гри можна обрати:

- малюнки коріння та бадилля;
- малюнки тварин та роздруківки їх назв;
- малюнки тварин та їжі, яку вони їдять;
- малюнки тварин та їх слідів;
- малюнки грибів та їх назви.

### **Гра «Магазин»**

Учитель готує для гри муляжі чи зображення овочів та фруктів.

Діти в «магазині» обирають товари самостійно, але «касир – учитель» пропускає їх тільки за умови, якщо вони назвуть їх та віднесуть до певної групи. Якщо відповідь не задовольняє касира, він не пропускає покупця, який у цьому випадку радиться з дітьми і більш детально й точно відповідає на запитання касира.

Діти можуть об'єднуватися по двоє-троє для спільної покупки. Тоді вони розповідають про неї разом. Схвалюється відповідь, у якій використані вірші, загадки, прислів'я.

*Компонент: продуктивність*

### **Гра «Хто це?»**

Учні по черзі беруть у вчителя (ведучого) картинки із зображенням тварин, але так, щоб діти не бачили, що на них намальовано. Той, хто витягнув картинку, імітує голос і рухи зображеної на ній тварини, а решта учнів мають відгадати, що це за тварина.

### **Гра «Заселимо будиночки»**

Заселяємо будиночки емоціями. У перший поселимо позитивні, які допомагають нам жити, у другий – негативні, що заважають нам, пригнічують наше здоров'я та скорочують життя.

*(Діти називають відомі їм почуття, емоції, переживанні і поселяють у будиночки.)*

### **Гра «Заселимо будиночки»**

Заселяємо будиночки емоціями. У перший поселимо позитивні, які допомагають нам жити, у другий – негативні, що заважають нам, пригнічують наше здоров'я та скорочують життя.

*(Діти називають відомі їм почуття, емоції, переживанні і поселяють у будиночки.)*



### **Гра «Три однакових листки»**

Учитель разом з учнями готує для гри натуральні об'єкти чи предметні малюнки. Гру проводять восени під час екскурсії. Учитель демонструє дітям лист з певного дерева, куща. Дітям слід знайти по три подібних листочка. Перемагає той, хто виконає завдання вірно і першим.

### **Гра «Дружимо з режимом дня»**

Кожний учень (група учнів) може підготувати інсценування якого-небудь режимного моменту (ранковий туалет, ранкова гімнастика, заняття у школі, допомога батькам, приготування до сну тощо).

Учні, дивлячись на сценку-пантоміму, відгадують, про який режимний момент ідеться. До інсценування можна залучити весь клас: один учень говорить, що треба показати, учні – показують рухами.

### **Гра «Правила для учнів» (За віршем С. Маршака)**

*(Учитель читає, а учні виконують відповідні рухи.)*

Спитає вчитель – треба встати, *(Встають.)*

дозволить сісти – тихо сядь. *(Сідають.)*

Сказати хочеш – не шуми, *(Притискають палець до рота.)*

а тільки руку підніми. *(Піднімають руку.)*

У школі парту бережи, *(Витирають, погладжують парту.)*

І на парті не лежи. *(Лягають на кришку парти головою.)*

Щоб урок минув не марно, *(Сідають, підпирають руками голову.)*

Треба сісти рівно, гарно, (*Випрямляються, руки складають на парті.*)  
 Не базікать на уроках, (*Показують долонькою язик, який теліпається.*)  
 Як папуга чи сорока. (*Махають руками – крилами.*)

### ***Гра «Закінчи речення».***

Учням пропонується переписати речення і доповнити їх словом із протилежним значенням.

- У лісі ростуть дерева великі й....
- Восени деякі птахи летять у вирій, а ... повертаються.
- Річки бувають глибокі й....
- Улітку дні довгі, а взимку....
- Сонце – найбільша планета Сонячної системи, а найменша

планета – це ...

Діти оцінюють свою роботу, враховуючи охайність і правильність.

### ***Гра «Орнамент із листя»***

Учитель готує для гри листя дерев.

На початку гри учитель викладає візерунок із листочків в певній послідовності (наприклад, два листочки берези, один листочок клена, три листочки тополі тощо). Учні продовжують викладати самостійно подібну послідовність.

Гру можна провести у формі змагання чотирьох команд, які учитель об'єднав за порами року. Перемагає та команда, яка перша правильно виконала завдання.

*Компонент: розробленість*

### ***Гра «Хто де живе?»***

На набірному полотні виставлено зображення будинку і дерева.

Учитель роздає учням предметні картинки із зображенням тварин і пропонує «розселити» тварин там, де вони живуть: свійських – біля будинку, диких – біля дерева.

### ***Гра «Заборонене слово»***

Ведучий (вчитель) ставить запитання, а гравці (учні) відповідає. Відповіді можуть бути різними, лише не можна вимовляти одне заборонене слово, про яке ви попередньо домовилися, наприклад слово «Ні!». Попередьте учнів, що потрібно бути надзвичайно уважними, оскільки ви намагатиметесь їх спіймати на цьому слові. Після того можна ставити запитання, наприклад: «Ти спиш у ванні?», «Сніг білий?», «Ти вмієш літати?», «Ти любиш солодощі?», «Ти вмієш ремонтувати холодильник?» тощо. Учень повинен знайти таку форму відповіді, щоб дотриматися правил гри. Помилкою вважається, якщо назване заборонене слово або на запитання немає відповіді. У такому випадку хід переходить до наступного гравця.

### **Гра «Що спочатку, а що потім?»**

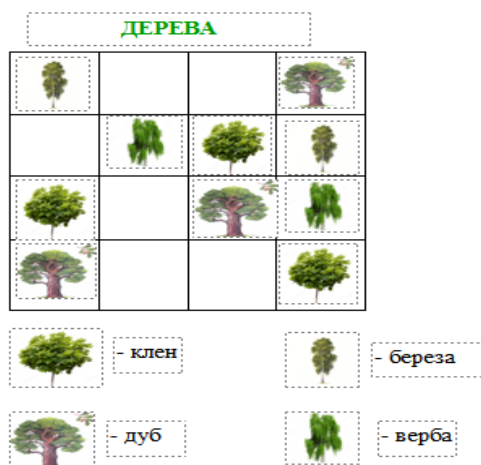
Учитель готує малюнки для фруктів, ягід чи овочів різної зрілості (наприклад, ягода зелена, червона, чорна). Можна використовувати плоди, які вже вивчали ( абрикос, перець, смородину, помідор, вишню).

Учитель роздає дітям малюнки. За сигналом діти, які мають однакову рослину різної зрілості, об'єднуються в групи.

У кожній групі вони мають розташуватися з малюнками від незрілого плоду до зрілого. Перемагає та група, яка в правильній послідовності та швидше стане в ряд.

### **Гра «Судоку»**

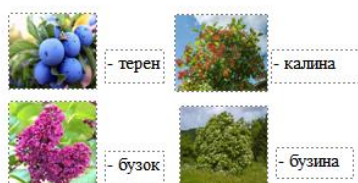
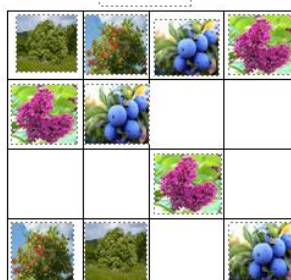
Учитель робить заготовки картинок з пропущеними клітинами по типу судоку. Діти повинні заповнити пропущені клітинки.



### ТРАВ'ЯНИСТІ РОСЛИНИ



### КУЩІ



### Гра «Вилучи зайвого»

Учитель називає ряд тварин, учні виділяють їхні спільні ознаки, вилучаючи зайву:

- 1) сонечко, колорадський жук, метелик, **павук**, мурашка, клоп-солдатик (не комаха);
- 2) зозуля, лелека, горобець, соловей, **летюча миша**, чапля (не птах);
- 3) ведмідь, вовк, білка, лисиця, летюча миша, **акула** (не звір).

### **Гра «Хто літає?»**

Гравці сидять або стоять напівколом, вчитель пояснює: «Я буду говорити: птах літає, метелик літає, а ви щоразу піднімаєте руку. Будьте уважні: я можу назвати неправильну дію (наприклад, кіт літає) – тоді в руку не піднімаєте».

Спочатку вчитель говорить повільно, даючи час на роздуми, а потім пришвидшує темп.

Виграє дитина, яка жодного разу не помилилася.

### ***Гра «Потрібно – не потрібно»***

Учитель говорить: «Я хочу посадити овочі на городі. Морква потрібна?».

Діти відповідають: «Потрібна».

Учитель перераховує ягоди, фруктові рослини та овочеві, а учні обирають саме ту культуру, яка відповідає певній групі рослин. Перемагає той учень, який жодного разу не помилився.

**Приклади загадок, ребусів, кросвордів та ігор з LEGO під час  
уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ»**

**Загадки на уроках «Я досліджую світ»:**

1. Люблю я дуже мишок,  
На них полюю уночі.  
В холодну, люту зиму  
Люблю погрітись на печі. **(Кіт)**
2. Молочком я ласую,  
Пісеньки співаю.  
Весь день я сплю,  
А вночі – гуляю. **(Котик)**
3. Вірним другом для людей  
Все життя служу.  
Все навкруги: дім, подвір`я,  
І вночі, і вдень – вірно стережу. **(Собака)**
4. Не корова , а з рогами.  
Не вівця, а вся м`яка.  
Каже наша мама:  
«Піду здою я молочка» **(Коза)**
5. Імен багато є у нього:  
І Бусол, і Веселик,  
А ми його зємо давно  
Це наш.....**(Лелека)**
6. По подвір`ю ходять,  
Діточок з собою водять.

Все сичать та гелгочуть,  
 Мабуть, їсти хочуть. (Гуси)

### Зимова вікторина для 1-го класу.

1. Хто малює чудові візерунки на вікнах?
2. Як називається сильний вітер зі снігом?
3. Крил не має, а літає?
4. Назвіть зимові місяці.
5. Скільки днів у лютому цього року?
6. Як змінилися дерева взимку?
7. Як розрізнити взимку хвойні та листяні дерева?
8. Упізнай птахів. Чи можна їх побачити взимку у твоєму рідному краї?

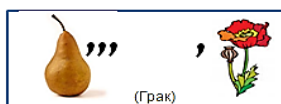
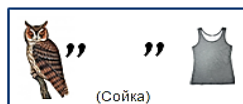
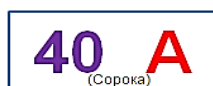
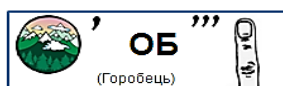


9. Яких квітів назбирала дідова дочка із казки «12 місяців»?

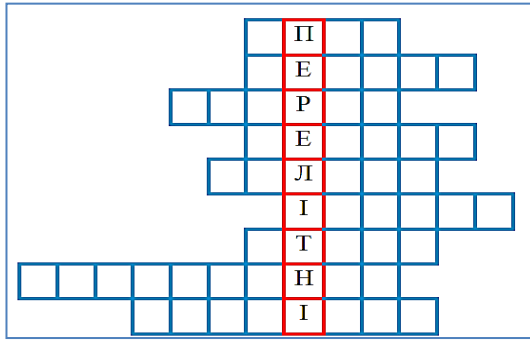


10. Намалуйте веселого сніговика.

### Ребуси



## Кросворд



1. У садочку понад тином  
я зробив йому хатину.  
Він навколо обдивився,  
засміявсь і оселився.

(Шпак)

2. Що за диво, що за птах  
Наганяє жабам жах?  
На одній нозі дрімає  
І на хаті хатку має.

(Лелека)

3. Понад хмарами літає,  
Пильно здобич виглядає.  
Як побачить її – вмить  
Камінцем униз летить.

(Яструб)

4. Білосніжні, гарні птиці  
Дім будують на водиці,  
Дуже схожі на гусей,  
Обережні до людей!

(Лебеді)

5. Ось вечірньої години  
Заховались в кущ малини.  
Та на дуду голосну

Грають пісню чарівну.

(Солов'ї)

6. Гарна пташка, золотава,

Має пір'ячко яскраве.

Все співає, не мовчить,

А бува, як кіт, кричить.

(Іволга)

7. Летіли гості,

Сіли на помості,

Без сокири і лопати ,

Поробили собі хати

(Птахи)

8. У полі вранці першим прокидається,

У піднебесі заливається.

Згори ніжна пісня ллється.

Відгадай, як птах той зветься?

(Жайворонок)

9. Маленька, чорненька, співає, щебече,

Під стріхою з глини зліпила гніздечко,

Роздвоєний хвостик, як ножички, має.

Що це за пташина?

Хто пташку цю знає?

(Ластівка)

## Ігри з LEGO

### 1. Гра «Давайте знайомитись!»

**Мета:** Вправляти дітей у вмінні з'єднувати цеглинки LEGO, розповідати про себе та свої вподобання, створювати позитивний емоційний фон у групі та сприяти налагодженню товариських стосунків між однокласниками.

**Матеріал:** цеглинки LEGODUPLO, пластинка 8x8

**Хід вправи:**

Запропонуйте дітям (підгрупа 5-8 чол.) сісти у півколо на килимку. Всередині розташуйте цеглинки LEGODUPLO різного кольору та форми.

Запропонуйте першій дитині поставити на пластинку будь-яку одну цеглинку, назвавши при цьому своє ім'я, та передати пластинку своєму сусідові. Так роблять усі діти по колу. Вчитель пропонує роздивитися отриману модель. На що вона схожа?

Завдання і запитання (ускладнення, розширення):

- Яку цеглинку поставила Маша?
- А хто поставив синю цеглинку?
- Скільки всього цеглинок у нашій моделі? А скільки нас?
- Хто поставив однакові цеглинки?
- Чи можете ви знайти такі ж цеглинки, як у Каті?
- Катя поставила цеглинку червоного кольору. Чи подобається вам цей колір? Які ще кольори ви любите?

*(При повторенні вправи в майбутньому можна попросити промовляти свій настрій, свою улюблену іграшку, заняття тощо)*

**2. Гра «Мій будиночок»**

**Мета:** Розвивати увагу, пам'ять.

**Матеріал:** набір конструктора ЛЕГО, плати за кількістю гравців.

**Хід гри:**

Ведучий будує, яку-небудь споруду (не більше восьми деталей). Протягом невеликого часу діти запам'ятовують конструкцію, потім споруда закривається, і діти намагаються по пам'яті побудувати таку ж. Хто виконає правильно, той виграє і стає ведучим.

**3. Гра «Цеглинки-чарівниці»**

**Мета:** Вчити порівнювати величину предметів за допомогою «мірки», вимірювати споруду шляхом збільшення кількості деталей. Розвивати конструктивні навички.

**Матеріал:** цеглинки конструктора ЛЕГО, малюнок багатоповерхівки.

**Хід вправи:**

Діти об'єднуються у групи і створюють макет багатоповерхівки. Кожна група готує запитання або завдання. Вчитель пропонує групам обмінятися макетами і відповісти на запитання, перевіряючи свою відповідь. Наприклад:

– *Скільки кубиків потрібно, щоб побудувати таку саму багатоповерхівку ?*

– *Скільки кубиків потрібно, щоб побудувати багатоповерхівку на 3 кубики вище (нижче)?*