

Отже, позаурочна робота з історії має великі можливості у формуванні історичної компетентності учнів засобами краєзнавства. На сучасному етапі ця проблема потребує подальшого осмислення і поступового запровадження у практику позаурочної роботи з історії в профільній школі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Венцева Н. Де народжується істина? / Н. Венцева // Історія в школах України. – 2004. – №7. – С. 12 – 17.
2. Мачехина О. Ролево-ігрове проектування в світле компетентностного підхода в образovanii / О. Мачехина // Преподавание истории в школе. – 2007. – №5. – С. 13 – 16.
3. Пометун О. І. Компетентнісний підхід в освіті й оцінювання навчальних досягнень учнів з історії / О. І. Пометун // Історія та правознавство. – 2004. – №23. – С. 2 – 3.
4. Пометун О. І. Компетентнісний підхід у сучасній історичній освіті / О. І. Пометун // Історія в школах України – 2007. – № 6. – С. 3 – 12.
5. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г. Фрейман – К.: Генеза, 2006. – 328 с.
6. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. Історія України. 10 – 11 класи. Профільний рівень. Суспільно-гуманітарний напрям, історичний профіль. – Режим доступу: [www/osvita.ua](http://www/osvita.ua)

УДК 373.5.016:17

Єпик Л.І.

кандидат історичних наук, доцент,  
Сумського державного педагогічного  
університету імені А.С.Макаренка

### ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ

*Стаття присвячена проблемі формування пізнавальної активності засобами дидактичної гри у ході навчання етики. Зазначено, що гра є природною потребою дітей, вона сприяє розвитку пізнавального інтересу, що є важливою умовою формування активності учня у навчально-пізнавальному процесі. У статті класифіковано дидактичні ігри на імітаційні та не імітаційні. Наведено приклади кожного з двох типів ігор.*

**Ключові слова:** дидактична гра, пізнавальна активність.

**Єпик Л.И.** Формирование познавательной активности учащихся средствами дидактических игр.

*Данная статья посвящена проблеме формирования познавательной активности учащихся средствами дидактических игр в процессе изучения этики. Отмечено, что игра является естественной потребностью детей, она способствует развитию познавательного интереса, который обеспечивает формирование активности учащихся в учебно-познавательном процессе. В статье рассмотрена классификация дидактических игр на имитационные и неимитационные, представлены примеры каждого из двух типов игр.*

**Ключевые слова:** изучение этики, дидактическая игра, познавательная активность.

**Єпик L.** Forming of pupils' cognitive activity with the help of educational games.

*This article is devoted to the problem of forming of pupils' cognitive activity with the help of educational games at the Ethics lessons. It is noted that game is a natural children's need, it promotes the development of pupils' cognitive interest, which guarantees the activity in the learning process. In the article the classification of games into imitative and unimitative is considered, the examples of each type are presented.*

*Summarizing the above, it can be argued that the use of games in learning ethics is an important condition of formation of cognitive activity of students. Among a significant number of classifications didactic games appropriate to their division on a simulation and not a simulation. Both types can be a stimulus for learning, contribute to the development of cognitive interest, what is of paramount importance for the education of active personality of the student.*

*In our opinion, can be promising to study the problem of formation of social activity of pupils by means of the game on the lessons of ethics.*

**Key words:** the educational game, cognitive activity.

**Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями.** Сучасне суспільство не може повноцінно існувати в умовах постійного соціального та науково-технічного розвитку без активності особистості. Завданням сучасної загальноосвітньої школи є виховання активної особистості. Тому проблема формування пізнавальної активності вимагає пошуку нових шляхів її вирішення, нових форм організації навчально-пізнавальної діяльності. На відміну від інших навчальних курсів, курс «Етика» спрямований на формування моральних цінностей і орієнтирів, культури поведінки. Логіка навчального матеріалу має таку структуру, де зберігається наступність і послідовність вивчення тем з урахуванням міжпредметних зв'язків (українська та зарубіжна література, образотворче мистецтво, історія, природознавство, естетика), дотриманням наступності між початковою школою, основною та старшою.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор, виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття.** Проблемі пізнавальної активності особистості присвячені дослідження І. Божович, В. Лозової, Г. Щукіної, та ін.. Окремі проблеми використання дидактичних ігор у процесі навчання у загальноосвітніх навчальних закладах відображені у працях К. Баханова, Б. Ельконіна, П. Каптерева, І. Лернера, П. Підкасистого та ін.. Питання використання гри на уроках етики висвітлюють О. Барнінець, О. Журба, О. Пометун та ін..

Однак, питання щодо використання ігор на уроках етики є недостатньо розробленим у педагогічній та методичній літературі. **Метою** статті є окреслити основні напрямки формування пізнавальної активності учнів засобами гри у процесі навчання етики

**Виклад основного матеріалу.** Етика як шкільний предмет передбачає певні особливості організації навчально-виховного процесу. На уроках етики вчитель якнайширше може використовувати різні методи навчання, серед яких головного значення набувають ігрові методи. Ю. Бабанський наголошує на тому, що гра є методом стимулювання в учнів інтересу до процесу навчання [1, с.353]. Інтерес виступає стимулом активності учнів, заохочує їх до виконання пізнавальних дій. Важливим напрямом підвищення якості навчання є розвиток у дітей пізнавальних інтересів. Збудження пізнавального інтересу за допомогою гри є закономірним процесом, оскільки людині за своєю природою подобається грати.

Гра стимулює в учнів пізнавальний інтерес – інтерес до глибокого усвідомленого пізнання. Вона може виступати як зовнішнім стимулом процесу засвоєння знань, так і засобом активізації навчально-пізнавальної діяльності [2, с. 29]. Якщо пізнавальний інтерес школяра має достатньо стійкий характер, в нього виховується потреба в пізнанні, яка виявляється в інтересі до самостійного придбання знань, до використання раціональних прийомів вирішення пізнавальних завдань. Стійкий пізнавальний інтерес допомагає учню долати ті труднощі, з якими він зустрічається в процесі пізнання нового, розвиває ініціативу, творчість, пізнавальну активність [6, с.130].

Дидактична гра – це творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників [9, с. 31]. За допомогою гри, навчальні завдання презентуються опосередковано, що допомагає учням подолати пізнавальні труднощі, виявляючи певний рівень самостійності та творчості [6, с.75-76]. Дидактична гра є ефективною мотивацією учіння.

Сутність дидактичних ігор полягає у вирішенні пізнавальних завдань, поставлених в цікавій формі. Саме вирішення пізнавальної задачі пов'язано з розумовою напругою, з подоланням труднощів, що привчає дитину до розумової праці. Одночасно розвивається логічне мислення дітей. Засвоюючи або уточнюючи в дидактичній грі той або інший програмний матеріал, діти вчаться спостерігати, порівнювати, класифікувати предмети по тих або інших ознаках; вчаться застосовувати чітку і точну термінологію, описувати предмет, називати його дії і якості; проявляють кмітливості, винахідливість [4]. Дидактична гра – гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом удосконалення пізнавальних умінь і навичок [3]. Дидактична гра складається з таких компонентів: ігровий задум, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, обладнання (наочності), результати гри.

За методикою проведення дидактичні ігри логічно поділити на чотири етапи, які визначають її послідовність:

- ✓ підготовчий – учитель представляє тему, знайомить з основними завданнями, дає загальну характеристику грі;
- ✓ уведення до ігри – учитель викладає сценарій гри, зупиняючись на ігрових правилах, ролях, ігрових діях, правилах підрахунку балів, приблизному типі рішень у ході гри.
- ✓ власне ігровий – учитель організовує проведення самої гри, в ході гри фіксує наслідки ігрових дій, слідкує за підрахунком балів, характером рішень, що приймаються;
- ✓ підсумковий – учитель разом з учнями проводить аналіз гри. Особлива увага приділяється співставленню імітації з відповідною галуззю реального світу, встановленню зв'язку змісту гри зі змістом навчального курсу. [5, с. 95].

За відсутності універсальної класифікації дидактична гра не має чітко визначеного місця в системі методів навчання. Дослідники класифікують ігри за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю дітей, ігровими діями і правилами організації та взаємовідносинами дітей, за роллю вчителя. Одна із відомих класифікацій дидактичних ігор, запропоновано О.Сорокіною, за якою виокремлюють:

- 1) ігри-подорожі – відображають реальні факти і події через незвичайне: просте – через загадкове, складне – через переборне, необхідне – через цікаве;
- 2) ігри-доручення – ігрове завдання та ігрові дії в них ґрунтуються на пропозиції що-небудь зробити;
- 3) ігри-припущення – їх ігрове завдання виражене в назвах: «Що було б ...?», «Щоб я зробив, як би ...?» та інші. Вони спонукають дітей до осмислення наступної дії, що потребує вміння зіставляти знання з обставинами або запропонованими умовами, встановлювати причинні зв'язки, активної роботи уяви;

4) ігри-загадки – розвивають здатність до аналізу, узагальнення, формують уміння розмірковувати, робити висновки;

5) ігри-бесіди – основою їх є спілкування вихователя з дітьми, дітей між собою, яке постає як ігрове навчання та ігрова діяльність. Цінність таких ігор полягає в активізації емоційно-розумових процесів [7, с. 67].

Відповідно до характеру ігрових дій В.Аванесова поділяє дидактичні ігри на:

- 1) ігри-доручення – ґрунтуються на інтересі дітей до виконання дій;
- 2) ігри з відгадуванням загадок – вибудовуються вони на з'ясуванні невідомого;

3) сюжетно-рольові дидактичні ігри – ігрові дії, передбаченні у них, полягають у відображенні різних життєвих ситуацій, у виконанні ролей;

4) ігри у фанти або в заборонений «штрафний» предмет – вони пов'язані з цікавими для дітей ігровими моментами [7, с. 72].

З метою виявлення ефективності дидактичних ігор у формуванні пізнавальної активності на уроках етики, було здійснено аналіз ігор, що містяться в науково-методичній літературі. Було визначено, що усі ігри в їх величезній різноманітності можна поділити на два типи:

- ті, основу яких складає сюжетно-рольовий компонент;
- ті, в яких змагальна та умовна ознаки переважають над іншими.

Це дає підстави взяти за визначальний елемент гри наявність або відсутність імітації, тобто ігри можуть бути імітаційними та неімітаційними. Неімітаційні ігри не забирають багато часу і сили на підготовку, не вимагають вивчення додаткової літератури, залучають весь клас, є мобільними і нетривалими. Їх можна використовувати у ході проведення уроків будь-яких типів та на різних рівнях пізнавальної діяльності учнів: репродуктивному, конструктивному, творчому [2, с. 37]. У неімітаційних іграх важливим стимулом є елемент змагання, в якому збільшується активність дитини, воля до перемоги. Неімітаційні ігри вимагають особливої обережності. Необхідно передбачити ситуації, пов'язані з психологічними особливостями учнів, складні непосильні завдання можуть налякати дітей. Необхідно дотримуватися принципу від простого до складного. Проте коли учневі вдасться виконати завдання, подолавши перші труднощі, він, відчувши радість, буде готовий перейти до складнішої гри. Серед неімітаційних ігор, які у процесі викладання етики вчитель може використовувати, слід відзначити:

- ✓ «Три речення», в якій учні мають дати відповіді на питання чи переказати зміст трьох реченнями;
- ✓ «Бліцопитування»;
- ✓ «Дерево пізнання», учні у ході знайомства з новим матеріалом мають скласти кілька питань до нього;
- ✓ графічні ігри – кросворди, чайнворди, кросворди-анограми, букваринти, шаради, ребуси тощо [2, с. 37].

Імітаційні ігри сприяють активізації розумової діяльності: пошук шляхів вирішення поставленої проблеми, стимулювання до імпровізації, відстоювання власної позиції, сприяють пошуку додаткових джерел інформації, їх систематизації [2, с. 47].

Імітаціями називають процедури з виконання певних простих дій, які відтворюють імітують будь-які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію, чітко виконуючи інструкцію. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв'язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників. На уроках етики доцільним є використання таких імітаційних ігор: спрощене судове слухання, громадське слухання, драматизація тощо [8, с. 43].

Відомі дослідники викладання суспільнознавчих дисциплін О. Пометун та І. Пирожченко пропонують використовувати симуляції у ході вивчення етики. Симуляції – це створені вчителем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному культурному житті. Це своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених і відомих ролей та кроків, які повинні здійснити виконавці: судові, парламентські, збори, засідання комісій, дебати тощо [8, с. 44].

Такі методи діяльності сприяють формуванню у школяра позитивного ставлення до навчання, розвивають уміння пристосовуватися до роботи в групі (колективі) і забезпечує високу активність кожного учня і колективу в цілому.

**Висновки.** Узагальнюючи все вищесказане, можна стверджувати, що використання ігор у процесі навчання етики є важливою умовою формування пізнавальної активності учнів. З-поміж значної кількості класифікацій дидактичних ігор доцільним є їх розподіл на імітаційні та не імітаційні. Обидва типи є стимулом навчання, сприяють розвитку пізнавального інтересу, що має першочергове значення для виховання активної особистості учня.

На нашу думку, перспективним може бути дослідження проблеми формування суспільної активності учнів засобами гри на уроках етики.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Бабанский Ю. Педагогика / под ред. Ю.К. Бабанского. – М. : Просвещение, 1983. – 608 с.
2. Барнінець О. Використання ігор на уроках історії / О.В. Барнінець. – Харків : Вид. група «Основа», 2011. – 141с.
3. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко. – М., 1991.
4. Игры и упражнения в обучении шестилеток : пособие для учителя / под ред. Н.В. Седж – Минск. : Нар. асвета, 1985. – 136 с.
5. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе исследования игр, дискуссий (анализа зарубежного опыта) / М.В. Кларин – Рига : Пед. центр "Эксперимент", 1995. – 176 с.
6. Лозова В.І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів / Харк. держ. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. – 2-е вид., доп. – Харків : «ОВС», 2000. — 164 с.
7. Пехота О.М. Освітні технології : навч. посібник / О.М. Пехота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.. – К. : А.С.К., 2002. – 255с.
8. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. Посібник / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192с.
9. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посібник для студентів вищ. навч. закл. / П.М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004 – 206 с.

**УДК 371.13.**

**Крамська С.Г.**  
кандидат педагогічних наук, доцент,  
Сумського державного педагогічного  
університету імені А.С.Макаренка

#### **ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МУЗИКИ**

*Стаття розкриває сутність соціальних і біологічних чинників, що впливають на розвиток та формування особистості. Обґрунтовуються рівні музичної сформованості особистості та розкриваються особливості процесу їхнього формування.*

**Ключові слова:** *формування особистості, музична сформованість особистості.*

**Крамская С.Г.** *Социология формирования личности музыканта.*

*Статья раскрывает сущность социальных и биологических факторов, влияющих на формирование личности. Обосновываются уровни музыкальной сформированности личности и раскрываются особенности процесса ихнего формирования.*

**Ключевые слова:** *формирование личности, музыкальная сформированность личности.*

**Kramskaya S.** *Sociology of formation of the personality of the musician.*

*The article reveals the essence of social and biological factors that influence the formation of personality. Justified levels of musical development of the individual and the peculiarities of the process of their formation.*

*Criteria of formation of future teachers of music are defined in the diagnostic process of artistic development of the individual in the context of the scientific and pedagogical research. They are divided into three groups:*

- *criteria of value orientations;*
- *evaluation criteria artistic phenomena;*
- *the criteria for self-evaluation of personal relationship to artistic phenomena.*

*Value orientation, aesthetic evaluation and self-assessment are closely linked as an integrated functional education and together determine the General level of musical and aesthetic development of personality.*

**Keywords:** *personality development, the well-formedness of musical personality.*

**Постановка проблеми.** Сучасні науковці, аналізуючи особливості розвитку сучасної науки, фіксують різке зростання інтересу до проблеми людини.

На думку видатного психолога сучасності Ананьєва Б.Р., яку він висловив у своїй основній монографії про людину, одна з цих особливостей полягає в тому, що проблема людини перетворюється в загальну проблему всієї науки в цілому.

Диференціація наукових дисциплін, що вивчають людину, про яку говорив Ананьєв Б.Р. – відповідь наукового знання на різноманітність зв'язків людини зі світом, тобто суспільством, природою, культурою. В системі цих відносин людина вивчається і як особина зі своєю програмою формування, як суб'єкт і об'єкт історичного розвитку – особистість, як продуктивна сила суспільства, разом з тим, ще й як індивідуальність. [1]

З точки зору одних авторів, особистість формується і розвивається відповідно до її вродженими якостями і здібностями, а соціальне оточення при цьому грає дуже незначну роль. Представники іншої точки зору – Аверін В.А. [2], Рубінштейн С.Л. [3], ін. відкидають вроджені внутрішні риси і здібності особистості, вважаючи, що особистість – це деякий продукт, який повністю формується в ході соціального досвіду