

3. Honeck R. A. Proverb in mind: the cognitive science of proverbial wit and wisdom. Psychology Press Book, 1997. 318 p.
4. Mieder W. Proverbs: A handbook. California : Greenwood Publishing Group, 2004. 304 p.
5. The free dictionary. Idioms and phrases. URL: <https://idioms.thefreedictionary.com>

## **ФУНКЦІЇ ГРИ У ВИВЧЕННІ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ТА ІСТОРИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

**Сухопара Ірина**

кандидат педагогічних наук, старший викладач

Кафедра початкової освіти

**Згонник Валерія**

здобувач вищої освіти магістерського рівня

Факультет педагогічної освіти

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

Гра є природною потребою дитини молодшого шкільного віку, яка задовольняє її потреби в пізнанні світу, розвитку, емоціях. Гра як навчальний інструмент початкової школи допомагає засвоювати знання, знайомитися з історичною, культурною спадщиною України, опановувати вміння та навички, способи поведінки в соціумі на засадах демократії, поваги, толерантності, конструктивної взаємодії, формувати цінності, розвивати мислення, мовлення, творчість, креативність, активність, збагачувати соціальний, емоційно-ціннісний досвід школярів під час вивчення громадянської та історичної освітньої галузі в початковій школі. Актуальним постає питання визначення функцій гри у вивчення громадянської та історичної освітньої галузі в початковій школі.

Проблема гри досить широко представлена в дослідженнях психологів Л. Виготського, Л. Венгера, Д. Ельконіна, О. Запорожця, Г. Костюка, О. Леонтєва, С. Рубінштейна, педагогів Ш. Амонашвілі, Л. Артемової, Н. Бібік, Н. Кудикіної, В. Менджерницької, Н. Менчинської, О. Савченко. Питання вивчення громадянської та історичної освітньої галузі в початковій школі під час уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ» розкрито в наукових і методичних матеріалах І. Андрусенко, Н. Бібік, Т. Воронцової, Т. Гарачук, Т. Гільберг, Т. Засекіної, В. Пономаренко та інших. Проте перевага надається висвітленню вивчення природничої освітньої галузі, аспекти впровадження гри під час вивчення громадянської та історичної освітньої галузі недостатньо представлені в сучасних розвідках дослідників.

Гру розуміють як «форму вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світу можливого й розгортається як

імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей» [4, с. 129]; «форму діяльності в умовних ситуаціях, яка спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, який зафіксовано у соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури» [2, с. 139]. У тлумаченнях гри вже закладено її значення для розуміння світу, себе, опанування соціального досвіду, що є завданнями громадянської та історичної освіти. Метою вивчення громадянської та історичної освітньої галузі в початковій школі є формування громадянської, соціальної компетентностей, власної ідентичності, осмислення зв'язків між минулим і сучасним життям, набуття досвіду життя в соціумі з урахуванням демократичних принципів [1]. Саме гра сприяє реалізації поставлених завдань, потенційних можливостей учнів початкових класів.

Гра під час вивчення громадянської та історичної освітньої галузі може бути впроваджена на певному етапі уроку, як одна з форм роботи і як весь урок у формі гри. Для першого варіанту доцільними будуть такі ігри, як народні, дидактичні, комп'ютерні, сюжетно-рольові, театральні ігри, інсценізації. Для другого варіанту можна запропонувати урок-казку, урок-подорож, урок-аукціон, урок-вікторину, урок-конкурс, урок-квест, ділову гру тощо.

Для визначення місця і ролі гри в освітньому процесі, доцільного впровадження і поєднання з іншою діяльністю молодших школярів важливо визначити функції гри. На думку Д. Ельконіна, ігри виконують такі функції, як: розважальну (розважити, надихнути, розбудити інтерес); комунікативну (освоєння діалектики спілкування); функцію самореалізації в грі як полігоні людської практики; терапевтичну (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності); діагностичну (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри); функцію корекції (внесення позитивних змін у структуру особистісних показників); функцію міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей); функцію соціалізації (включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського співжиття). О. Любченко визначає такі функції ігрової діяльності в навчально-виховному процесі початкової школи: навчальну; виховну; розважальну; комунікативну; релаксаційну; психологічну; розвиваючу [3, с. 15].

З урахуванням завдань вивчення громадянської та історичної освітньої галузі в початковій школі, можемо окреслити такі функції гри, як: дидактична; пізнавальна; ціннісна; соціальна; емоційна; розвивальна; корегувальна. Пояснимо їх розуміння детальніше.

Дидактична – сприяє засвоєнню нової інформації, знань, оволодінню навиками та вміннями, перевірці результатів, що передбачені метою уроку, завданнями вивчення освітньої галузі. Гра обирається вчителем відповідно до завдань уроку. Такими іграми можуть бути: дидактичні, комп'ютерні для закріплення знань, умінь, навичок; народні для ознайомлення з традиціями, культурою, минулим українського народу; сюжетно-рольові для формування вмій поведінки, розв'язання та передбачення ситуацій, що виникають в житті дитини та потребують обговорення і вирішення, ознайомлення з правилами

поведінки в громадських місцях; ділові – для ознайомлення з підприємницькою діяльністю, моделювання поведінки, дій для вирішення проблем.

Пізнавальна – викликає інтерес до пізнання нового, сприяє розвитку пізнавальної активності молодших школярів завдяки новим викликам, що постають в ході гри, бажанню дізнатися більше, розширюють кругозір. Ігри-подорожі, ігри-аукціони, квести, настільні ігри, театралізації, інсценізації будуть допомагати здобувачам початкової освіти більше дізнатися про минуле й сучасне України, інших країн, про історичні, культурні, мистецькі пам'ятки, важливі події в історії Української держави, відомих діячів.

Ціннісна – формує ціннісні ставлення молодших школярів до себе, до інших, до минулого і сучасного України, до історичної, культурної спадщини. В ході гри учні ознайомляться з національними надбанням держави, народу, краще пізнають традиції, обряди звички українського народу, що відображають його ментальність, цінності, які викликають повагу, гордість, відбувається привласнення національних і загальнолюдських цінностей через народні ігри, інсценізації історичних подій. В ході сюжетно-рольових, ділових ігор відбувається привласнення демократичних, особистісних цінностей.

Соціальна – спрямована на збагачення соціального досвіду, оволодіння навичками, потрібними учням в соціумі, формування вмінь спілкуватися, взаємодіяти, працювати в команді, знаходити спільне рішення, вирішувати проблемні ситуації, діяти за правилами, виявляти лідерські якості, брати відповідальність, виявляти чесність, справедливість, кмітливість, винахідливість, креативність. Сюжетно-рольові, ділові, театральні ігри допоможуть учням опанувати соціальні навички, виявити сильні та слабкі сторони, сприятимуть власній ідентичності.

Емоційна – забезпечує потреби молодших школярів в емоціях, сприяє збагаченню емоційного досвіду, розвитку емоційного інтелекту. Всі ігри, які організуються під час освітнього процесу: знімають емоційну напругу, що викликана напруженням під час отримання, обробки, засвоєння інформації; сприяють створенню психологічно комфортної атмосфери; викликають в учнів емоції радості, захоплення, захвату, здивування, впевненості, задоволення собою в разі успіху, перемоги і розчарування, розпачу, невдоволення в разі неуспіху; допомагають адекватно виражати, краще усвідомлювати, керувати власними емоціями та впізнавати, розуміти емоційний стан однокласників. Широкий спектр емоцій під час уроку несуть квести, сюжетно-рольові, театральні, настільні, народні ігри, уроки-подорожі, уроки-казки, уроки-аукціони, уроки-вікторини, уроки-конкурси.

Розвивальна – спрямована на розвиток психічних процесів, допомагає розвивати пам'ять, мислення, мовлення, увагу, сприймання, творчість, фантазію. Гра в невимушеній формі спонукає до розвитку, вимагає застосування необхідних навичок. Кожна гра передбачає творчість дитини, сприяє розвитку її креативності, вияву оригінальності, становленню індивідуальності.

Корегувальна – допомагає виявити сильні та слабкі сторони школярів щодо спілкування, взаємодії з однокласниками, розуміння правил поведінки та

запропонувати інші варіанти, змінити поведінку за допомогою персонажів, правил, умов гри.

Визначення і розуміння функцій гри допоможе спрямувати ігрову діяльність молодших школярів на досягнення ними результатів з вивчення громадянської та історичної освітньої галузі.

### Список використаних джерел

1. Державний стандарт початкової освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. №87 // База даних «Законодавство України». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text> (дата звернення: 10.09.2021).
2. Кудикіна Н. В. Гра. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; гол. ред. В. Г. Кремень. Київ: Юрінком Інтер, 2021. С.139–140.
3. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. Початкова освіта. 2015. № 8. С. 14–17.
4. Сігов К. Гра / Філософський енциклопедичний словник. Довідкове видання / [за ред. В. І. Шинкарука]. К. : Абрис, 2002. С. 129.

## ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМИ МЕНТИМЕТЕР НА ШКІЛЬНИХ УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

**Староста Олександр Іванович**

доктор філософії з філології, асистент  
Кафедра української та зарубіжної літератур  
і методик їх навчання  
Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка, Україна

Пандемія COVID-19 поставила перед світовою вчительською спільнотою нові виклики, подолання яких призвело до істотного прогресу у сфері дистанційного навчання. Із початку поточного десятиліття дослідники відзначають зростання ролі відкритих онлайн-платформ не лише в аспекті здобуття певного рівня освіти й мінімізації освітніх втрат, а й у питанні розвитку цифрових навичок як необхідної надбудови більшості компетентностей [1]. В Україні сфера дистанційної освіти зазнала низки трансформацій після початку повномасштабного вторгнення Росії, ставши для багатьох регіонів та навчальних установ не альтернативною, а основною формою здобуття освіти. Вивчаючи її поточний стан, українські фахівці відзначають низку переваг онлайн-платформ, які покращують умови реалізації різних форм навчання та видів діяльності, надають нові інструменти контролю знань, розширюють можливості ілюстративного супроводу уроку тощо [2, с. 146–147].