

STUDENTS PARTICIPATION IN CULTURAL WORK AS THE MEANS OF CULTURAL EDUCATION OF INTERPERSONAL RELATIONSHIPS.

The participation of students in cultural works as the means of cultural education of interpersonal relationships is considered in the article. The cultural work as the part of extra scholastic activity in the university is discussed there too.

Key words: creative activity, extra-curriculum activity, culture of interpersonal relations.

УДК 372.3

Ковшар О.В.

**ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ДОШКІЛЬНИКІВ
ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

У статті автор розглядає поняття “пізнавальна активність”, “пізнавальний інтерес”, які формуються на основі ігрових технологій у дошкільників. Акцентує увагу на видах ігор та визначає рівні сформованості пізнавальної активності дошкільників.

Ключові слова: пізнавальна активність, пізнавальний інтерес, ігрові технології, рівні сформованості пізнавальної активності дошкільників.

У національній програмі “Освіта. Україна XXI століття”, державній програмі “Концепція педагогічної освіти” зазначається, що основна мета української системи освіти – створити умови для розвитку й самореалізації кожної особистості як громадянина України, сформувати покоління, здатне навчатися упродовж усього життя. Особливої актуальності в даному контексті набуває проблема формування пізнавальної активності особистості. Формування особистості починається в дитячому віці. Тому проблема формування пізнавальної активності дошкільника є актуальною в сьогоденні.

Провідною діяльністю дошкільника є гра, тому мета нашого дослідження полягає в визначенні, теоретичному обґрунтуванні й експериментальній перевірці педагогічних умов та рівнів формування пізнавальної активності дошкільників засобами ігрових технологій.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, щоб уточнити поняття пізнавальна активність; виявити рівні пізнавальної активності дошкільників; визначити шляхи формування пізнавальної активності вихованців засобами ігрових технологій.

В останні роки вченими багато зроблено по розробці в загальнодидактичному плані проблеми активізації творчої пізнавальної активності особистості (А. М. Матюшкин, М. І. Махмутов, І. Я. Лернер, М. Н. Скаткин, Т. В. Кудрявцев, В. Оконь і ін.), по формування пізнавальних інтересів (О.К.Дусавицький, Н.А. Побірченко, Г.І. Щукіна). На сторінках педагогічної печатки останнім часом з’являється цілий ряд публікацій, присвячених розглядові ряду ефективних прийомів і засобів активізації пізнавальної діяльності дошкільників.

Хоча в розробці цієї проблеми досягнуті значні успіхи, однак нині, у зв’язку з новими задачами, що виникли перед дошкільною освітою, вказані в базовій програмі “Я у Світі”, пошук способів і засобів, що активізують пізнавальну діяльність дитини, складає основний напрямок пошуків учених, методистів і вихователів. І тут головна вимога в роботі з дітьми – максимальна активізація їх діяльності і, насамперед, розумової діяльності. Пізнавальну активність слід розглядати як особистісну освіту, яка виражає інтелектуальний відгук на процес пізнання. Вона характеризується:

- пошуковою направленістю навчання;
- пізнавальним інтересом, прагненням задовольнити його за допомогою джерел як в навчанні, так і поза навчальною діяльністю;
- емоційним підйомом.

У поняття “пізнавальна активність” входить поняття “пізнавальний інтерес”. Проблема інтересу не нова. Значення його утверджували багато дидактів минулого. Головну функцію його всі вбачали в тому, щоб наблизити дитину до навчання, заохотити так, щоб навчання стало для неї бажаним. Ян Амос Коменський, зробивши революцію в дидактиці, вважав інтерес одним з головних шляхів створення умов навчання. Ж.Ж. Руссо, спираючись на інтерес вихованця до оточуючих його предметів і явищ, намагався побудувати доступне і приємне навчання. К.Д. Ушинський бачив в інтересі основний внутрішній механізм успішного навчання. Він показав, що зовнішній механізм не досягне потрібного результату. І.Ф. Герbart закликав вихователя не бути докучливим, а зупинити навчання на інтересах, притаманних дитині [8: 59-65].

На якій же основі зароджується і укріплюється інтерес до пізнання в навчально-виховному процесі. Головні умови, які сприяють укріпленню пізнавального інтересу: по-перше, це максимальна опора на активну мислячу діяльність вихованців. Фундаментом для розвитку пізнавальних інтересів є ситуація рішення пізнавальних задач, ситуація активного пошуку, роздумів, ситуація протиріччя суджень [4: 7].

Друга умова формування пізнавальних інтересів особистості і цілому полягає в тому, щоб вести навчальний процес на оптимальному рівні розвитку дитини. Емоційна атмосфера спілкування, позитивний емоційний тонус навчального процесу є третім фактором.

У дітей одного віку пізнавальний інтерес може мати різний рівень свого розвитку і різний характер проявів, зумовлений різним досвідом, важливими шляхами індивідуального розвитку. Елементарним рівнем пізнавального інтересу можна вважати відкритий інтерес до нових факторів, цікавих явищ, які фігурують в інформації [1: 42].

Більш високим рівнем є інтерес до пізнання суттєвих явищ, складаючи більш глибоку їх внутрішню сторону. Цей рівень потребує пошуку, активного оперування набутими знаннями. На цьому рівні пізнавальний інтерес часто пов'язаний з рішенням задач прикладного характеру, в яких вихованця цікавить не скільки принцип дії, скільки механізм за допомогою якого все відбувається.

Ще більш високий рівень пізнавального інтересу складає інтерес дитини до причинно-наслідкових зв'язків, до виявлення закономірностей, до встановлення загальних принципів діючих в різних умовах.

Важлива умова формування пізнавального інтересу – ігрові технології навчання.

Ігрові технології навчання – це система взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів, спрямованих на досягнення запланованого дидактичного результату [6: 39].

Структурна модель ігрового навчання об'єднує в собі наступні складові: 1) суб'єкт педагогічної взаємодії; 2) об'єкт педагогічної взаємодії; 3) предмет по сумісній їх діяльності; 4) мета навчання; 5) засоби ігрової комунікації.

В основі ігрового навчання лежить гра. Вона представляє собою особливе ставлення дитини до оточуючого світу.

Функції гри обумовлюються її психологічними особливостями, виявленими та теоретично обґрунтованими в працях Л.С.Виготського, С.Л.Рубінштейна, Д.Б.Ельконіна, Г.П.Щедровицького та ін. Гра виступає своєрідною формою діяльності, за допомогою якої вихованець не тільки перетворює дійсність, а й вдосконалює свої особистісні можливості та здібності. Сутність гри полягає в тому, що в ній важливим є не стільки результат, скільки сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями.

Ігрова діяльність (гра) – різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування між людьми. Ігрова діяльність є свого роду дитячим моделюванням соціальних відносин. При вмілому і правильному керівництві з боку дорослих, ігрова діяльність формує емоційну, моральну та інтелектуальну сфери дитини, розвиває її уяву, сприяє фізичному вдосконаленню, виховує у дітей волю до дії та здатність до гальмування – якості, необхідні

людині в трудовій і суспільній діяльності [6: 139]. За змістом та цільовими установками ігри поділяються на рольові, навчальні (дидактичні) та імітаційно-моделюючі [3: 13].

До рольових навчальних ігор можна віднести гру-драматизацію в поєднанні з емоційною рефлексією, гру-змагання, гру з постановкою та дослідженням проблеми, ділову гру.

До імітаційно-моделюючих відносять ігри-вправи, ігри-ілюстрації, ігри з підсилюючим рольовим компонентом, ситуативні ігри [3: 75].

Використання в навчальному процесі системи завдань, які об'єднують у собі імітацію, гру та проблемні ситуації, дозволяє надати заняттям пошуковий характер, втягнути дитину в самостійну пізнавальну діяльність, змінити її положення зі звичного виконавця на активного учасника. Створення ігрових ситуацій у навчальному процесі та активний пошук шляхів та засобів їх рішення забезпечує накопичення дітьми соціального досвіду, розвитку їх як особистості та суб'єкту діяльності, а саме: розвиток інтелекту; розвиток емоційної сфери; розвиток стійкості до стресів; розвиток впевненості в собі та прийняття себе; розвиток позитивного ставлення до світу; розвиток самостійності; розвиток позитивної мотивації.

Аналіз робіт Н.П. Анікеєвої, П.М. Баєва, Н.В. Борисової, А.А. Вербицького, А.А. Соловйової й інших дозволив виділити основні моменти або основні вимоги, що висуваються до організації і проведення ігор. До них слід віднести: місце гри на заняттях, вибір гри, безпосередня організація гри, її проведення і підведення підсумків гри.

Кожна гра має певні цілі. Плануючи гру, вихователь повинен ясно усвідомлювати, які знання у дітей він буде закріплювати за допомогою цієї гри, які розвивати вміння і навички.

Як уже відзначалося, вибір гри визначається навчально-виховними цілями. Друга важлива умова – доступність гри для дітей даного віку, відповідність їх потребам та інтересам. Важке завдання вбиває інтерес до гри; дуже легке сприймається як розвага й не приносить бажаного результату. Гра повинна бути посильною, але в той же час мати деякі труднощі, які потребують напруги уваги, пам'яті та ін.

Усі дидактичні ігри включають в себе мовні дії, іноді разом з рухами і мімікою, з використанням предметів, карток, малюнків та ін.

Перед тим, як розпочати гру, вихователь повідомляє, на якому матеріалі вона буде проводитися, іноді попереджує про можливі труднощі, за допомогою контрольних запитань дізнається про розуміння дошкільниками матеріалу, на якому побудована гра, повідомляє завдання і пояснює правила гри, показує зразок, як потрібно виконувати ігрові дії. Не можна починати гру, не впевнившись, що всі діти зрозуміли, що потрібно робити, що від них вимагається. В процесі гри вихователь допомагає при виникненні труднощів, іноді підказує рішення, направляє дії гравців.

Вихователь здійснює контроль за дотриманням правил гри. Іноді він призначає контролерів, якщо це потрібно по ходу гри. Враховуючи особливості тієї чи іншої гри, потрібно прагнути до того, щоб керували грою самі дошкільники. Керівництво дорослими по можливості повинно бути опосередкованим. Це дозволить виховувати самостійність, ініціативу, оволодівати організаційними уміннями, а гравці відчують більшу свободу дій, гра буде проходити більш ефективно і цілеспрямовано.

В процесі гри вихователь повинен виявляти максимум уваги, такту, доброзичливість, щоб недоречними зауваженнями не вплинути на активність та ініціативу дітей. Якщо відповідь неправильна, потрібно тактовно поправити дитину.

Особливу увагу потрібно приділити збудженим і вразливим дітям. Відмінною рисою гри є її добровільність. Тому творчі завдання не повинні бути обов'язковими для всіх, не потрібно примушувати їх виконувати, якщо дитина не хоче.

Важливо дотримуватися відповідного темпу і ритму ведення гри: швидкий – викликає відставання більшості дітей, повільний – породжує довге чекання своєї черги, втрату інтересу. Недопустимо в процесі гри робити чисельні зауваження дисциплінарного характеру. В грі діти повинні почувати себе вільно, пізнати задоволення від усвідомлення своєї самостійності. Вихователь слідкує за дотриманням правил гри, намагаючись не

допускати порушень. Тон повинен бути піднесений, жвавий, підштовхуючи дітей до шукання відповідей на запитання ігрової задачі [4: 10].

По закінченню гри підводяться підсумки, оголошуються переможці. Вихователь нагадує, який матеріал потрібно повторити, щоб на наступний раз отримати перемогу. Діти обговорюють результати гри. Це необхідно для отримання навичок самоконтролю, самооцінки.

Не слід дивитися на гру як на обов'язкове завдання. До використання гри в кожному випадку потрібно підходити творчо: вирішити, що буде корисно повторити. Вихователь може замінити умови гри, спростити або ускладнити завдання, враховуючи підготовленість дошкільників. Будь-яка гра повинна приносити дітям задоволення, радість.

Аналіз результатів проведеного дослідження розвитку та формування пізнавальної активності дошкільників засобами ігрових технологій допоміг виявити рівні розвитку пізнавальної активності дошкільників – високий, середній та низький.

Високий рівень пізнавальної активності характеризується тим, що дошкільники виявляють творчу активність, самостійність, стійкий інтерес, оригінальність, оптимальність у вирішенні завдань, позитивну мотивацію до діяльності, добре розуміють умови та правила гри, швидко включаються в ігрову діяльність.

Середній рівень розвитку пізнавальної активності мають діти, які виявляють реконструктивну активність (відповідальність, сумлінність, енергійність), стійкий інтерес виявляють лише в окремих видах діяльності, орієнтуються на оцінку, відчувають труднощі у розумінні правил гри, поступово включаються в ігрову діяльність.

Низький рівень розвитку пізнавальної активності притаманний дітям, які виявили лише виконавську активність, короткочасний інтерес, не розуміють правил ігрової діяльності, пасивно ставляться до участі в іграх.

З вищезазначеного можна зробити висновок, що ігрові технології навчання – це активна пізнавальна діяльність, у процесі якої діти під керівництвом вихователя, являючись учасниками ігрової діяльності, виявляючи ініціативу, самодіяльність та змагальність, оволодівають уміннями, навичками, виробляють активну поведінку, активну життєву позицію і творчий стиль діяльності.

Ігрова технологія сприяє розвитку пізнавальної активності дошкільників та формування у них пізнавального інтересу.

Подальшу роботу ми вбачаємо в розробці умов по підвищенню рівнів активності дітей молодшого дошкільного віку.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.– 1967. – 235с.
2. Гончаренко С. Український педагогічний словник. – К.: Либідь, 1997. –378с.
3. Кондрашова Л.В., Виевская М.Г., Савченко Л.О. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: учебное пособие. – Кривой Рог: КГПУ, 2001. – 194с.
4. Кондрашова Л.В. Методика подготовки будущего учителя к педагогическому взаимодействию с учащимися. – М.: Прометей,1990. – 159
5. Нікітін Б.П. Виникнення і розвиток творчих здібностей //Рад. школа. – 1989. – №7-8. – С.43-52.
6. Педагогічні технології/ О.С.Падалка, А.М.Нісімчук, І.О.Смолюк, О.Г.Шпак. – К.: Українська енциклопедія, 1995. – 253 с.

Ковшар О.В.

ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В статье автор рассматривает понятие познавательная активность, познавательный интерес, формирующиеся на основе игровых технологий у дошкольников. Акцентирует внимание на видах игр и определяет уровни формирования познавательной активности дошкольников.

Ключевые слова: познавательная активность, познавательный интерес, игровые технологии, уровни формирования познавательной активности дошкольников.

Kovshar O.V.

FORMING OF COGNITIVE ACTIVITY BY PRESCHOOLCHILDREN FACILITIES OF PLAYING TECHNOLOGIES

In the article an author examines a concept cognitive activity, cognitive interest, which are formed on the basis of playing technologies for under-fives. Accents attention on the types of games and determines the levels of formed of cognitive activity of under-fives.

Key words: cognitive activity, cognitive interest, playing technologies for under-fives, the levels of formed of cognitive activity of under-fives.

УДК 37.018 = 11

Корж Т.М.

АНОТУВАННЯ ЯК КОГНІТИВНА СТРАТЕГІЯ

Стаття присвячена навчанню анотування професійно орієнтованих текстів із позицій когнітивно-комунікативного підходу. Визначено цілі, завдання та принципи навчання анотування, розроблено комплекс вправ для формування навичок і розвитку вмінь анотування.

Ключові слова: анотування, навчальна анотація, когнітивно-комунікативний підхід, функціональні типи текстів, текстова матриця, інформаційні складники, лексична карта

У статті розглядається важлива проблема з методики навчання іноземних мов – анотування професійно орієнтованих текстів. Оскільки сучасна соціально-економічна ситуація в Україні, висока конкуренція на ринку праці ставлять фахівця в умови безперервної загальноосвітньої та спеціальної підготовки й перетворення процесу освіти на такий, що триває все життя, то цілком виправданий інтерес сучасної методики навчання іноземних мов до організації активної діяльності самих студентів, спрямований на засвоєння ними нових знань та вдосконалення вмінь, залучення їх до планування своєї навчальної діяльності, оволодіння ефективними стратегіями навчання й, зрештою, формування власного когнітивного стилю.

Анотування є тією гнучкою стратегією, що допомагає фахівцю прилучитися до новітніх джерел інформації, розвинути й поглибити навички й уміння розуміння професійно орієнтованих текстів і викладу їх короткого змісту в письмовій або усній формі. Під анотуванням ми розуміємо передачу основних думок першоджерела у вигляді зв'язного письмового або усного тексту, заснованого на виділенні макроструктури первинного тексту (ПТ).

Аналіз методик навчання анотування свідчить про те, що вони спрямовані переважно на роботу з зовнішніми структурами тексту (абзацами, групами абзаців, понадфразовою єдністю), алгоритмами встановлення логічної структури тексту тощо. Проте робота тільки з зовнішніми структурами не сприяє формуванню в студентів гнучких стратегій розуміння спеціальних текстів й не надає їм орієнтовної основи дій для знаходження основної інформації тексту.

Мета статті – розглянути проблему анотування з позицій **когнітивно-комунікативного (КК)** підходу, коли центр уваги дослідників перемістився з зовнішніх структур тексту на внутрішні, глобальні макроструктури, що лежать в основі структур представлення знань та беруть участь у процесі породження й інтерпретації текстів, як-то фрейм, концепт, схема, скрипт.

Когнітивною наукою було встановлено, що саме ці ментальні структури становлять концептуальний простір тексту, його тематичний зміст, схематичну форму ц мають важливе