



РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Булана О.М.,

учитель вищої категорії, старший учитель,
учитель початкових класів Озерненської гімназії
Житомирського району
Житомирської області

Система освіти перебуває в стані реформування. Проблема формування різнобічної, активної, творчої особистості набуває особливої значущості. Важливим завданням є сприяння і забезпечення умов розкриття і розвитку потенціалу дитини, набуття нею таких якостей, як самостійність, критичне і творче мислення, уміння працювати з інформацією тощо. Мета освіти – формувати особистість, яка вміє і хоче вчитися. Необхідною умовою успішного навчання є зацікавленість. Головне завдання вчителя – домогтися того, щоб кожен урок сприяв розвитку пізнавальних компетентностей дітей, щоб учень працював активно та використовував цей час як відправну точку розвитку пізнавального інтересу та допитливості, щоб набуті знання міг застосувати в практичних життєвих ситуаціях.

Ж. Піаже зазначав: «Оскільки джерело розвитку всередині дитини, то навчання може бути успішним лише тією мірою, якою воно використовує досягнення розвитку конкретної дитини».

Молодший шкільний вік є періодом розвитку пізнавальних компетентностей: вони стають усвідомленими і довільними. У першокласників увага слабо організована, нестійка. Тому потрібна часта зміна завдань, звукові сигнали, цікаві нестандартні завдання у вигляді гри [5]. Мимовільна пам'ять розвинута добре, вона фіксує яскраві, емоційно насичені для дитини події її життя, отже використовуємо цікаві й захоплюючі матеріали, яскраві візуальні опори, емоційно збагачені ситуації.

«Розум у дитини знаходиться на кінчиках її пальців», – справедливо стверджував В. О. Сухомлинський. Деякі спеціалісти наголошують, що хороша моторика рук зараз – це відмінна увага, пам'ять і уява в майбутньому. Тому на уроках виконую чимало вправ для розвитку дрібної моторики. Гра «Гумки на пальчиках» полягає в тому, що за зразком учні мають відтворити послідовність кольорів гумок у себе на пальцях [2]. Практикую надягання гумок як на ліву руку, так і на праву. Гру можна урізноманітнити, додавши, наприклад, картонні гільзи від використання паперових рушників. Попросіть дітей створити колаж чи веселку. Або можна запропонувати учням продовжити логічний ряд, задавши певну послідовність кольорів. Вправа тренує не лише моторику, а й

розвиває сприймання. Гра «Веселі прищіпки» полягає в тому, що учні можуть створювати з них різні візерунки, предмети, іграшки, використовуючи шаблони з картону певної форми. Наприклад, півколо з причепленими на нього прищіпками нагадує їжака, коло жовтого кольору, оздоблене прищіпками такого ж кольору, схоже на сонце, хмаринка з картону з причепленими синіми прищіпками нагадує дощик і т. д. Можна запропонувати дітям «прикрасити» свій одяг прищіпками. Всі ці вправи бажано проводити в парах.

Часто використовую ігри з сенсорним матеріалом. Наповнення ігрової коробки: шишки, каштани, горіхи, жолуді, невеличкі камінчики, квасоля, шматки еластичної гуми, клапті хутра, щіточки для одягу з натурального ворсу, м'ячики з шипами, папір різної жорсткості, гофрований папір, абразивний будівельний папір, скляні кульки, дзвіночки, фольга, папір, що гучно шарудить, гребінці з пластиковими зубцями, прищіпки, баночки скляні, камінці малого та середнього розміру, гудзики тощо.

Гра зі стрічкою «Піймай рибку». Стрічка 4–5 м з поділками, відстань між якими 50 см. З одного краю прикріплена паличка, на яку намотують стрічку, а з іншого – петелька. Стрічка розмотана і зачеплена петелькою за гачок. Дітей ділять на дві команди і влаштовують змагання (за наявності двох чи більше таких стрічок). Діти стають один за одним, і гра починається. Потрібно намотати стрічку на паличку до певної поділки і передати паличку своєму товаришу. Виграє та команда, яка першою домотає стрічку до фінішу і «піймає рибку».

Гра «Пальчикові вправи за партою» з лічильними паличками. Учасники кладуть долоню на парту, пальці щільно притиснуті один до одного. Між пальців встромляються лічильні палички. Потім обережно, щоб жодна паличка не випала, стискаємо кулак. Вправа називається «Їжачок». Те ж саме пробуємо з лівої руки.

Гра «Пінцети», в якій діти пінцетами перекладають шматочки мочалки в різні ємкості або на килимку біля себе викладають візерунок.

Гра «LEGO» «6 цеглинок» для 1 класу НУШ є універсальною для урізноманітнення сучасного навчання. На уроках математики за допомогою LEGO закріплюємо кольори, порядкову лічбу, вивчаємо склад числа, додавання і віднімання чисел без переходу через десятку, утворення двоцифрових чисел, периметр геометричних фігур. Під час уроків української мови «6 цеглинок» LEGO допомагали визначати частини тексту, слугували сигнальними картками для визначення звуків (голосні–приголосні, дзвінки–глухі і т. п.). Також підписували цеглинки назвами частин мови, наприклад «Іменник», «Прикметник», «Дієслово» тощо. Завдяки цеглинкам можна легко побудувати схему речення (вчитель диктує речення, а учні вибудовують його). Учителю легко проконтролювати та скорегувати таку роботу завдяки кольорам, чи правильно вони зробили, чи ні. На уроках природознавства за допомогою LEGO вивчали ланцюги живлення, розміщували за розміром (від найменшого до найбільшого і навпаки) континенти, океани, попередньо домовившись щодо кольорів.

Щоб учні могли користуватися набутими знаннями, щоб спонукати до самостійного розширення своїх знань, використовую лепбуки. Це спільна діяльність всіх учасників освітнього процесу, що дає змогу креативно підійти до засвоєння нового та закріплення вивченого. Спільна робота дає можливість радитися, вільно спілкуватися, виділяти головне, висловлювати свою думку, прислухатися до інших учасників і приходити до спільного висновку.

Гра для дітей є настільки природною, що вони готові гратися без упину. Дитина навіть не помічає, що оволодіває новими знаннями, запам'ятовує різні поняття, самостійно думає, розвиває фантазію, творчість, долає труднощі, вчиться орієнтуватися в незвичайних ситуаціях, працює в колективі. Гра викликає приємні емоції і дає роботу розуму. Тому в моєму особистому арсеналі є багато власних розробок різних видів ігор. Бо чітко розумію, що школа є часом зростання, відкриття, гри, усвідомлення себе, своїх можливостей. Дуже важливо не загубити те, що закладено природою в дитині, не відбити бажання думати, говорити, фантазувати, мріяти.

Для того, щоб учень міг краще розкрити свої здібності, свій навчальний потенціал і почувався комфортно, використовую різноманітні завдання. Диференційований підхід – основа особистісно орієнтованого навчання. Тому добираю індивідуальні завдання для кожного учня, планую роботу в парах, в групах. Моє, як вчителя, завдання – організувати діяльність так, щоб отримані на уроці знання були для дітей результатом власних пошуків. Щоб досягти позитивних результатів, створюю проблемну ситуацію або діти самі відшуковують проблему. Я тільки можу скерувати подальшу пошукову діяльність, націлити на самостійний пошук з кінцевим позитивним результатом. Інтелектуальну діяльність учнів можна стимулювати з допомогою запитань: «А як би ви вчинили у такій ситуації?». Заохочення, створення яскравих наочно-образних уявлень, навчально-пізнавальна гра, створення ситуації успіху, проблемної ситуації, спонукання до пошуку альтернативних рішень, виконання творчих завдань – це прийоми психолого-педагогічної підтримки діяльності учнів. А результативність залежить від майстерності вчителя. Головне пам'ятати, що учень є рівноправним партнером і заслуговує на те, щоб його чули і поважали його думку.

Інтерактивне навчання – це навчання в режимі діалогу. Метою такого навчання є створення умов, за яких дитина сама буде відкривати, здобувати знання, уміння, цінність та власну компетентність у різних сферах життя. Важливо, щоб кожна дитина мала змогу відповісти та бути почутою. Використовую такі інтерактивні методи, як зміна робочого місця, виконання записів, малювання; ставлення запитань, формулювання відповідей; доповнення відповідей, виступ, самостійний пошук розв'язання проблеми; «Моє ім'я», «Перше знайомство», «Хвилина мого життя», «Мені подобається...»; «Від А до Я», «Мої очікування», «Самооцінка», «Інтерв'ю»; «Виробимо правила». До технологій кооперативного навчання належать такі інтерактивні технології, як: робота в парах; ротаційні (змінні) трійки; два, чотири – всі разом; карусель; робота в малих групах; акваріум.

Метод мозкового штурму привчає учнів давати свої варіанти відповідей.

Метод конкретної ситуації – краще розв'язати одну задачу декількома способами, що сприяє розвитку в учнів критичного мислення, вчить аналізувати, узагальнювати, бачити різні варіанти подолання поставленої проблеми.

Метод евристичних питань спонукає учнів аналізувати.

Форум – нетрадиційний спосіб організації процесу обговорення певної теми, коли виступаючі можуть висловлювати свою позицію без обмеження часу за умови.

Метод інциденту – залучення учнів в математичних конкурсах, вікторинах, в олімпіадах, у міжнародній грі «Кенгуру», пробних тестах. Учні вчаться долати стресові ситуації, пасивність.

Ігровий метод. Рольова гра – метод навчання, коли учні грають визначені ролі в неформальній манері.

Ділова гра – одна з форм імітації конкретних ситуацій; передбачає організацію змагання між командами та розподіл ролей між учасниками.

Метод проєктів – виявлення, дослідницький пошук та вирішення групою учнів значимої для них проблеми/задачі з метою одержання реального результату.

Інтерактивні методи є активними методами навчання, так як розкривають творчий потенціал дитини, формують комунікативні навички. Вони спрямовані на: створення комфортних умов та сприятливого середовища для всіх учасників освітнього процесу; формування навичок роботи в командах; викликають пізнавальний інтерес до навчання та внутрішню мотивацію.

Навчити дітей мислити критично – означає правильно поставити запитання, спрямувати увагу в правильне русло, вчити робити висновки та знаходити рішення.

Моя мета: створити ситуацію успіху; надати можливість кожному відчувати радість досягнення, усвідомлення своїх здібностей, віру у власні сили; допомогти зрости в умовах успіху; дати відчувати радість від здолання труднощів; допомогти зрозуміти, що задарма в житті нічого не дається, завжди необхідно докласти зусиль. Наведу деякі прийоми створення «ситуації успіху»:

– «Радість класу» – емоційний відгук оточуючих на успіх учня класу, констатація будь-якого, навіть незначного, позитивного результату діяльності, навіювання дитині віри у себе;

– «Лінія горизонту» – перший успіх дитини одразу підхоплюється вчителем, пропонується повторити завдання на складнішому рівні, наче «відсуваючи» лінію горизонту;

– «Авансування» – учитель під час індивідуальної роботи виконує з учнем завдання, пояснюючи йому складні місця, а потім у класі дає аналогічне завдання, що самостійно виконується учнем, і він відчуває успіх.

Практика моєї роботи свідчить, що усвідомлення ситуації успіху самим учнем, розуміння її значущості виникає тільки після подолання дитиною своєї

боязкості, невміння, незнання, психологічного ураження та інших видів труднощів.

Кожна дитина має до чогось певні здібності. Моє завдання – відшукати їх, розвивати.

Урок має нести в собі позитивний заряд, повинен бути насичений красою, любов'ю і радістю, а особливо – уроки розвитку зв'язного мовлення, на яких діти вчаться висловлювати свої почуття, думки, будувати речення, писати перші твори. Тому я намагаюся на уроках дати учням можливість розвивати свій словник, збагачувати мовлення новими зворотами, образами, заглиблюватись у джерела народної творчості.

Прийоми, які я використовую під час складання учнями казок, віршів, загадок, потішок:

– «Фантастичні гіпотези». Ця техніка виражена у формі запитання: «Що було б, якби...?»;

– «Довільне додавання префіксів». Одним із способів словотворчості є деформування слова за рахунок підключення фантазії. Наприклад: бінокль – тринокль, антипарасолька, трикорова, замкіт, віцепес, суперсірник. Особливо продуктивними є нові префікси: макро-, міні-, максі- (мікропотам, максіковдра);

– «Створення лімерика» – це цікавий прийом узагальненої нісенітничі. Діти самі можуть скласти лімерик, виконуючи такі операції: вибір героя; зазначена риса характеру, яка виражена дією; реалізація присудка; вибір кінцевого епітета;

– «Конструювання загадки». Цей прийом стимулювання дитячої творчості у концентрованій формі відображає дитячий досвід пізнання дійсності;

– «Придумування історії з шостим словом». Дітям пропонують слова, на основі яких вони вигадають яку-небудь історію. Наприклад: п'ять слів, що підказують сюжет казки «Червона Шапочка»: дівчина, ліс, квіти, вовк, бабуся; з шостим словом, наприклад, вертоліт. (Історія може бути такою: коли вовк стукав до бабусі, його помітив вертоліт ДАІ й почав переслідувати злочинця, поки той не потрапив до рук мисливців.);

– «Казка навиворіт». Цей метод цінний не тільки для розвитку пародіювання, за його допомогою також можна визначити вихідну точку для вільної розповіді, яка самостійно розгортається в будь-якому іншому напрямку;

– «Створення «вінегрету» з казок». Суть цього методу полягає в тому, що події з різних казок переплігаються й розгалужуються за новим сюжетом. Цей метод дасть задоволення дитині від фантазування засобами слова.

До уроків «Я досліджую світ» я добираю вправи для стимулювання пізнавальних інтересів учнів. При цьому даю дітям можливість вільно висловлювати свої припущення, а потім критично аналізувати і відбирати правильні відповіді. Головне – не кінцева відповідь, а сам процес розумової роботи, різні варіанти досягнення результату. Природа пошуку в усіх випадках одна: дати відповідь на питання «Як?», «Чому?», виявити допитливість.

Виникнення інтересу до математики в учнів залежить від методики її викладання. Основне завдання уроків математики полягає не тільки в тому, щоб дати учням глибокі знання, а й у тому, щоб навчити їх застосовувати вивчене в практичних життєвих ситуаціях, навчити творчо мислити, аналізувати, робити узагальнення. Для вдосконалення обчислювальних навичок намагаюся добирати цікавий і пов'язаний із життям матеріал, спрямований на формування життєвих компетенцій учнів (дидактичні та сюжетні ігри; задачі у віршах; задачі-жарти; ребуси; ігрові та цікаві ситуації; корисні вправи «Цікава математика в царстві геометричних фігур»).

Сучасне життя розвивається бурхливими темпами, тому відбулися вагомі зміни у системі освіти. Вчитель уже не може бути єдиним джерелом інформації. Настала необхідність переходу від «передачі знань» до «навчання вчитися», «навчати жити». Сучасному учневі не так треба подати тему, як навчити осмислювати її, а він вже потім шукатиме інформацію, яка допоможе розв'язати проблему. Отже, повернути учням інтерес до навчання, зробити навчання цікавим, посилити бажання учитися, на мою думку, сприяти вирішенню поставлених перед освітою завдань мають інтерактивні методики та технології навчання. Поєднання пошуково-дослідницької діяльності з інтерактивними та інформаційно-комунікаційними технологіями дає можливість інтегрувати освітній процес.

Список використаних джерел та літератури

1. Бех І. Д. Молодший школяр як особистість : методичний посібник для вчителів/ упор. О. Я. Савченко. Київ : Початкова школа.
2. Здравчева Т. М. Розвиток дрібної моторики в 1 класі НУШ.
URL: <https://vseosvita.ua/webinar/rozvitok-dribnoi-motoriki-v-persomu-klasi-nus-124.html>.
3. Савченко О. Я. Розвиток пізнавальної самостійності молодших школярів. Київ, 1982.
4. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. Київ : Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
5. Танабаш А. О. Розвиток пізнавальних компетенцій : методичні рекомендації. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-rozvitok-piznavalnih-emociynih-ta-povedinkovih-kompetenciy-v-osvitnomu-pozashkilnomu-zakladi-178156.html>.