

МЕЛІТОПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОГДАНА ХМЕЛЬНИЦЬКОГО

Навчально-науковий інститут
соціально-педагогічної та мистецької освіти

Кафедра початкової і спеціальної освіти

КВАЛІФІКАЦІЙНА (ДИПЛОМНА) РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

на тему **«Розвиток пізнавальної активності молодших школярів у процесі
ігрової діяльності засобами LEGO»**

Виконала: здобувач вищої освіти
групи М 221-с денного відділення
спеціальність 013 Початкова освіта
Бабенко Яна Юріївна

Керівник: канд. пед. наук, доцент
Дубяга С.М.

Рецензент: д-р пед. наук, професор
Ляпунова В.А.

Запоріжжя – 2022 року

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	7
1.1 Сутність і особливості педагогічної технології.....	7
1.2 Ігрові технології як вид педагогічних технологій.....	18
1.3 Ігрова діяльність як засіб розвитку пізнавальної активності.....	23
1.4 LEGO-технологія як ігрова технологія.....	54
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА НА УРОКАХ НАВЧАННЯ ГРАМОТИ З РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ПРОЦЕСІ ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ (ЦЕГЛИНОК ЛЕГО)	61
2.1 Теоретичні передумови та хід експерименту.....	61
2.2 Зміст і методика навчання грамоти з використанням цеглинок ЛЕГО.....	69
2.3 Узагальнення результатів дослідження.....	77
ВИСНОВКИ	81
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	82
ДОДАТКИ	

АНОТАЦІЯ

Бабенко Яна Юрїївна. Розвиток пізнавальної активності молодших школярів у процесі ігрової діяльності засобами LEGO. – Мелітопольський державний педагогічний університет імені Б. Хмельницького, 2022. – Рукопис.

Метою дослідження є систематизація та поглиблення теоретичних і практичних знань учнів на уроках навчання грамоти за допомогою гри LEGO, удосконалення та набуття досвіду самостійної роботи, розвиток комунікативних, тактильних навичок, пам'яті, уваги, мислення, просторової уяви, дрібної моторики рук, що стимулює в майбутньому мовленнєвий розвиток і розумові здібності, швидке орієнтування в просторі, здатності зосередитися.

Об'єктом дослідження є освітньо-ігрова діяльність молодших школярів на уроках навчання грамоти.

Предметом дослідження є використання цеглинок LEGO на уроках навчання грамоти як ігрової технології для розвитку пізнавальної активності молодших школярів.

У ході дослідження проаналізовано наукову психолого-педагогічну та методичну літературу з теми дослідження, досліджено стан розробки даної проблеми в теорії та практиці сучасної школи.

Розглянуто поняття «ігрові педагогічні технології» та визначено особливості їх формування та розвитку. Для досягнення поставлених завдань була підібрана система ігор, узагальнено зміст понять «гра», «ігрова технологія» і «ігрова діяльність», сформульовано вимоги до проведення ігор на уроці; з'ясовані питання відбору ігор на конкретний урок тощо.

Виявлено можливості цеглинок LEGO як засобу розвитку молодших школярів. Представлено систему вправ з використанням цеглинок LEGO на уроках навчання грамоти й експериментально перевірено її ефективність.

Доведено, що застосування дидактичних вправ з використанням LEGO-елементів досить ефективно при проведенні занять (уроків) з навчання грамоти. Робота з конструктором LEGO дозволяє молодшим школярам у формі гри досягнути певних ідей, розвинути необхідні навички в житті. Використання наборів LEGO дозволяє за більш короткий час досягти позитивних результатів у навчанні та вихованні.

Ключові слова: педагогічна технологія, ігрові технології, пізнавальна активність, цеглинки LEGO, навчання грамоти.

SUMMARY

Yana Yurievna Babenko. Development of cognitive activity of younger schoolchildren in the process of game activity with LEGO tools. – Bohdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University, 2022. – Manuscript.

The purpose of the research is to systematize and deepen the theoretical and practical knowledge of students in literacy classes using the LEGO game, to improve and gain experience in independent work, to develop communicative, tactile skills, memory, attention, thinking, spatial imagination, fine motor skills of hands, which stimulates in the future speech development and mental abilities, quick orientation in space, ability to concentrate.

The object of the study is the educational and game activity of junior high school students in literacy lessons.

The subject of the study is the use of LEGO bricks in literacy lessons as a game technology for the development of cognitive activity of younger schoolchildren.

In the course of the research, the scientific psychological-pedagogical and methodical literature on the research topic was analyzed, the state of development of this problem in the theory and practice of the modern school was investigated.

The concept of "game pedagogical technologies" is considered and the peculiarities of their formation and development are determined. To achieve the set goals, a system of games was selected, the meaning of the concepts "game", "game technology" and "game activity" was summarized, the requirements for conducting games in the lesson were formulated; issues of selecting games for a specific lesson are clarified, etc.

The possibilities of LEGO bricks as a means of development of younger schoolchildren have been revealed. A system of exercises using LEGO bricks in literacy lessons is presented and its effectiveness is experimentally verified.

It has been proven that the use of didactic exercises using LEGO elements is quite effective when conducting literacy classes (lessons). Working with a LEGO constructor allows younger schoolchildren to achieve certain ideas and develop the necessary skills in life in the form of a game. Using LEGO sets allows you to achieve positive results in education and upbringing in a shorter time.

Key words: pedagogical technology, game technologies, cognitive activity, LEGO bricks, literacy training.

РЕФЕРАТ

Тема дипломної роботи «**Розвиток пізнавальної активності молодших школярів у процесі ігрової діяльності засобами LEGO**».

Здобувач вищої освіти **Бабенко Яна Юріївна**.

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент **Дубяга Світлана Миколаївна**.

Дипломна робота виконувалась з вересня 2021 року до грудня 2022 року.

Місце виконання: індивідуальні заняття з керівником дипломної роботи на кафедрі початкової і спеціальної освіти, бібліотека Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького.

Дипломна робота складається з реферату, вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (63 джерела), 12 додатків.

Актуальність теми. Реформаційні процеси, що відбуваються в системі освіти України, зумовлюють необхідність перегляду вимог до побудови навчально-виховного процесу в школі. У Концепції «Нова школа. Простір освітніх можливостей» сказано: «Нова українська школа буде працювати на засадах особистісно орієнтованої моделі освіти. У рамках цієї моделі школа максимально враховує здібності, потреби та інтереси кожної дитини, на практиці реалізуючи принцип дитиноцентризму». Отже, навчальний процес слід будувати на таких стратегіях і технологіях, із застосуванням яких відбуватиметься саморозвиток особистості учня.

Одним із видів інноваційних технологій є ігрові технології. Їх використання на уроках у початковій школі відповідає природним потребам дитини, адже за своєю природою гра – це найвластивіша форма життєдіяльності дітей. У дитячому віці саме в грі відбувається вільний розвиток особистості. У грі за власними правилами діти відчувають себе дійсно вільними і усвідомлюють власне життя як свій вибір. Можна говорити і про те, що гра є специфічною формою прояву активності та саморозвитку дитини. Гра в навчанні – це спосіб зробити серйозну роботу цікавою. Гра розвиває психологічну гнучкість, розкутість, комунікабельність, емоційно-вольовий вплив. Дитина має в грі право на помилку. Вона ж є засобом розвитку дитячої уяви, розвиває пізнавальні здібності, емоційний бік особистості, збагачує словниковий запас. Гра – іскра, що запалює вогник допитливості, зацікавленості та вимагає концентрації уваги учнів, напруження їх сил. Вона має здатність організувати життя дітей, наповнити його змістом. Ігри – одне з найсильніших виховних засобів у руках суспільства. Саме у грі виявляються і розвиваються різні сторони дитячої

особистості, задовольняється багато інтелектуальних та емоційних потреб, складається характер.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити процес навчання цікавим і захоплюючим. У Концепції «Нова школа. Простір освітніх можливостей» читаємо: «...навчання буде організовано через діяльність, ігровими методами як у класі, так і поза його межами...».

Видатний педагог Василь Олександрович Сухомлинський промовив фразу, яка стала основою всього того, що містить у собі гра. Він ніби закликав: «Навчайте граючись, а граючись навчайте». Ось такий простий вираз, а містить у собі неабияку таємницю.

ЛЕГО – одна з найвідоміших і поширених нині педагогічних систем, яка використовує предметно-ігрове середовище навчання і розвитку дитини.

Основним видом діяльності школярів є гра. Робота з конструктором ЛЕГО дозволяє молодшим школярам у формі гри досягнути певних ідей, розвинути необхідні навички в житті. Використання наборів ЛЕГО дозволяє за більш короткий час досягти позитивних результатів у навчанні та вихованні. Кожна дитина любить і хоче гратися, але не кожен може навчитися робити це самостійно. А коли іграшка порівнюється з міні-предметами реального світу, то дитина доповнює своє уявлення про навколишнє середовище. Маніпулюючи з елементами ЛЕГО, дитина вчиться добра, творчості, радості.

Проблему ігрової діяльності молодшого школяра з точки зору її розвивального впливу на особистість дитини молодшого шкільного віку представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л.Виготський, О.Запорожець); психологічній теорії діяльності (Л.Виготський, О.Леонтьєв, С.Рубінштейн та ін.); теорії навчально-пізнавальної діяльності (Н.Бібік, Г.Костюк, В.Сухомлинський, О.Савченко та ін.); психологічній теорії ігрової діяльності (Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Леонтьєв); теорії соціальної детермінованості ігрової діяльності (П.Блонський, Л.Венгер, Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Запорожець та ін.), теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н.Анікеєва, Л.Артемова, Л.Благонадежина, Л.Виготський, Д.Ельконін, Р.Жуковська, О.Запорожець, Я.Коменський, В.Котирло, Н.Кудикіна, Г.Люблінська, В.Менджеріцька). Наполегливо працюють у напрямі цієї проблеми відомі вчителі – новатори Ш.Амонашвілі, М.Гузик, С.Ільїн, В.Краковський, С.Лисенкова, В.Шаталов та ін. Дидактичне значення гри доводив К.Д.Ушинський. Педагогічний феномен гри розкрили у своїх працях А.С.Макаренко та В.О.Сухомлинський.

Метою дослідження є систематизація та поглиблення теоретичних і практичних знань учнів на уроках навчання грамоти за допомогою гри ЛЕГО, удосконалення та набуття досвіду самостійної роботи, розвиток комунікативних, тактильних навичок, пам'яті, уваги, мислення, просторової уяви, дрібної моторики рук, що стимулює в майбутньому мовленнєвий розвиток і розумові здібності, швидке орієнтування в просторі, здатності зосередитися.

Об'єкт дослідження – освітньо-ігрова діяльність молодших школярів на уроках навчання грамоти.

Предмет дослідження – використання цеглинок ЛЕГО на уроках навчання грамоти як ігрової технології для розвитку пізнавальної активності молодших школярів.

Метою дослідження є систематизація та поглиблення теоретичних і практичних знань учнів на уроках навчання грамоти за допомогою гри ЛЕГО, удосконалення та набуття досвіду самостійної роботи, розвиток комунікативних, тактильних навичок, пам'яті, уваги, мислення, просторової уяви, дрібної моторики рук, що стимулює в майбутньому мовленнєвий розвиток і розумові здібності, швидке орієнтування в просторі, здатності зосередитися.

Відповідно до мети, об'єкта і предмета дослідження окреслені наступні **завдання:**

1. Проаналізувати наукову психолого-педагогічну та методичну літературу з теми дослідження, дослідити стан розробки даної проблеми в теорії та практиці сучасної школи.

2. Розглянути поняття «пізнавальна активність», «ігрові педагогічні технології» та визначити особливості їх формування та розвитку.

3. Виявити можливості ігрових педагогічних технологій і зокрема, цеглинок ЛЕГО як засобу розвитку розвитку пізнавальної активності молодших школярів.

4. Експериментальним шляхом перевірити ефективність використання цеглинок ЛЕГО на уроках навчання грамоти як засобу розвитку розвитку пізнавальної активності молодших школярів.

5. Представити систему вправ з використанням цеглинок ЛЕГО на уроках навчання грамоти.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети і розв'язання завдань використовувалися теоретичні методи: вивчення та аналіз тематичної літератури, вивчення та узагальнення педагогічного досвіду; емпіричні: спостереження, бесіда, аналіз навчально-методичної літератури з окремої

проблеми, бесіди з учителями, методистами, учнями; статистична обробка результатів дослідження.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в систематизації та поглибленні знань про використання ігрових технологій в освітньому процесі на уроках навчання грамоти і, зокрема цеглинок ЛЕГО відповідно до Концепції НУШ як засобу розвитку пізнавальної активності.

Практичне значення роботи полягає в тому, що теоретичні висновки, експериментальні дані й науково-методичні матеріали, які містяться в дослідженні, спрямовані на розвиток пам'яті, уваги, мислення, уяви, що стимулює в майбутньому мовленнєвий розвиток і розумові здібності молодших школярів, можуть використовуватись вчителями початкових класів.

У ході дослідження проаналізовано наукову психолого-педагогічну та методичну літературу з теми дослідження, досліджено стан розробки даної проблеми в теорії та практиці сучасної школи.

Розглянуто поняття «ігрові педагогічні технології» та визначено особливості їх формування та розвитку. Для досягнення поставлених завдань була підібрана система ігор, узагальнено зміст понять «гра», «ігрова технологія» і «ігрова діяльність», сформульовано вимоги до проведення ігор на уроці; з'ясовані питання відбору ігор на конкретний урок тощо.

Виявлено можливості цеглинок ЛЕГО як засобу розвитку молодших школярів. Представлено систему вправ з використанням цеглинок ЛЕГО на уроках навчання грамоти й експериментально перевірено її ефективність.

Доведено, що застосування дидактичних вправ з використанням ЛЕГО-елементів досить ефективно при проведенні занять (уроків) з навчання грамоти. Робота з конструктором ЛЕГО дозволяє молодшим школярам у формі гри досягнути певних ідей, розвинути необхідні навички в житті. Використання наборів ЛЕГО дозволяє за більш короткий час досягти позитивних результатів у навчанні та вихованні.

