

DOI: <https://doi.org/10.32626/2309-9763.2020-29-101-110>

УДК 373.3.091.33-027.22:7

Аліксійчук Олена Станіславівна,

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри музичного мистецтва

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

м. Кам'янець-Подільський, Україна

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2494-8173>

olenaaliksiichuk@ukr.net

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА

Анотація. Стаття присвячена висвітленню проблеми активізації молодших школярів на уроках мистецтва засобами рольової гри.

Розглянуто дефініцію «рольова гра» в різних ракурсах, а саме: як педагогічно керовану форму оптимізації освітнього процесу на уроках мистецтва; як один з ефективних шляхів активізації молодших школярів щодо оволодіння обсягом знань зі шкільного предмета «Мистецтво», а також набуття ними художньо-емоційного досвіду та комплексу необхідних умінь та навичок; як один зі способів пізнання навколишньої дійсності учнями початкової школи.

Конкретизовано суть рольової ігрової діяльності, яка активізує навчальну, виконавську, творчу та пізнавальну діяльність учнів молодшого шкільного віку, стимулює розвиток інтересу до предмета. Розглядається питання формування художньо-ігрового образу у творчій діяльності молодших школярів. Описуються види рольових ігор (імітаційні, творчі, ігри-змагання); розкриваються основні функційні особливості використання рольових ігор в освітньому процесі (навчальна, виховна, комунікативна, розвиваюча, орієнтуюча, мотиваційна, компенсаторна, релаксаційна).

Уточнено організаційно-методичні правила проведення рольових ігор на уроках мистецтва: адаптація школяра відповідно до ігрової ситуації; моделювання поведінки відповідно до специфічної особливості виконуваної ролі тощо. Аналізуються етапи взаємодії між учнями та педагогом: підготовчий, інформаційний, творчо-діяльнісний, заключний (підсумковий). Пропонуються види нестандартних уроків мистецтва в початковій школі, які можна використовувати як базис для проведення рольових ігор (уроки-спектаклі, уроки в стилі «Індіана Джонс», «Бібліотекар» та ін.).

Визначено комплекс якостей, вмінь та навичок, які учні молодшого шкільного віку набувають у процесі реалізації рольової ігрової діяльності. Окреслено перспективу використання рольових ігор на уроках мистецтва в закладах загальної середньої освіти.

Ключові слова: рольова гра; освітній процес; активізація молодших школярів; види, структура, функції рольових ігор; урок мистецтва.

1. ВСТУП / INTRODUCTION

Оптимізація сучасного освітнього процесу спрямована на досягнення максимальної ефективності навчання, головною умовою якої є активізація мислення та пізнавальної діяльності молодших школярів без перевантаження учнів.

Для активізації молодших школярів педагогу потрібно створити на уроці мистецтва творчу невимушену атмосферу за допомогою використання спеціально підібраних засобів. Одним з ефективних засобів оптимізації навчальної діяльності молодших школярів є рольова гра. Рольові ігри не тільки активізують учнів молодшого шкільного віку, викликаючи в них інтерес до уроку «Мистецтво», а ще й реалізують низку важливих функцій (навчальну, виховну, комунікативну, розвиваючу, орієнтуючу, мотиваційну, компенсаторну, релаксаційну та ін.), сприяють формуванню мотивації щодо навчальної діяльності, емоційної розрядки, слугують засобом контролю знань тощо. Основним критерієм оптимальності процесу навчання є активність школярів на уроці мистецтва, результативність і якість їхньої діяльності.

На сьогодні проблема використання рольових ігор залишається актуальною й потребує подальшого дослідження, оскільки ігрові технології на уроках мистецтва сприяють активізації засвоєння знань, формуванню вмінь та навичок, активізації творчої та самостійної діяльності молодших школярів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблема оптимізації освітнього процесу на уроках «Мистецтво» в закладах загальної середньої освіти знайшла висвітлення в науково-методичному доробку вчених Л. Кондратової, Л. Левчук, Л. Масол, Л. Предтеченської, О. Рудницької, С. Соломахи, Т. Харламової та багатьох інших.

Вагомий внесок у розроблення шкільної програми «Мистецтво» належить дослідникам Н. Арістовій, О. Савченко, Р. Шиян, та ін. Психологи Л. Божович, І. Кон, Г. Кудіна, Г. Петрова досліджували специфічні особливості навчання та виховання школярів засобами синтезу різних видів мистецтва. Визначну роль мистецтва в процесі розвитку та становлення особистості вбачали М. Бахтін, І. Гончаров, Д. Джола, Б. Ліхачов, Б. Неменський, А. Щербо, Б. Юсов та інші.

У працях Г. Сковороди, К. Ушинського, В. Сухомлинського, П. Юркевич, Г. Тюрина, І. Метюша, К. Журби, Н. Долгої, Ж. Юзвак та багатьох інших закладено теоретико-методологічний базис виховання цілісної особистості засобами мистецтва. Вони вбачали у вивченні творів мистецтва важливий гуманістичний потенціал для формування морально-ціннісного досвіду в дітей та молоді.

Проблемі запровадження ігрових технологій в освітній простір було присвячено наукові праці вітчизняних та зарубіжних вчених. Видатні педагоги та психологи надавали важливого значення ігровій діяльності в розвитку творчих здібностей молодших школярів (Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтєв, А. Макаренко, К. Ушинський, О. Піщенко). Вони розглядали дидактичні ігри як засіб активізації освітнього процесу. Ігрову діяльність як засіб формування комунікативних якостей висвітлювали С. Тамбієва, І. Люлевич, А. Андрасян, Н. Коган, А. Кирилова, В. Крутій наголошували на значущості ігрових технологій у процесі активізації пізнавальної діяльності. Ефективність розвитку креативного мислення та формування самосвідомості засобами використання в освітньому процесі ігрових технологій досліджено в наукових роботах О. Гаврилова та О. Лебеденко.

Сучасні науковці та педагоги-практики розробили методичні посібники для роботи з молодшими школярами, у яких представлено велику кількість музичних ігор, у тому числі рольових (Н. Арістова, М. Батицький, Б. Бончак, Г. Букреева, Л. Кондратова, Л. Масол, О. Лобач, О. Лобова, О. Радинова, Г. Рігіна та ін.).

Однак, проблема вдосконалення методики викладання курсу «Мистецтво» в закладах загальної середньої освіти потребує подальшого обґрунтування та методичного забезпечення (зокрема, розробок, які б висвітлювали активізацію освітнього процесу засобами використання рольових ігор на уроках «Мистецтва» в початковій школі).

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ / AIM AND TASKS

Мета статті: розкрити значення та методично-організаційні особливості використання рольових ігор на уроці «Мистецтво» в початковій школі як засобу активізації молодших школярів та оптимізації освітнього процесу.

Завдання: розглянути погляди сучасних науковців щодо визначення поняття «рольова гра»; конкретизувати суть рольової ігрової діяльності на уроці мистецтва; описати види та функції рольових ігор; визначити організаційно-методичні правила проведення рольових ігор на уроках мистецтва; навести приклади застосування рольових ігор на нестандартних уроках мистецтва в початковій школі.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH FINDINGS

В умовах Нової української школи особливого значення набуває процес активізації, оновлення та збагачення освітнього простору. Цей процес насамперед потребує впровадження методів, прийомів, засобів активізації молодших школярів на уроках (зокрема на уроках мистецтва) [1]. Ефективним засобом активізації молодших школярів на уроці «Мистецтво» є рольова гра, адже виконуючи певні ролі (в уявних ситуаціях), учні проявляють свої творчі та акторські здібності, винахідливість, пізнавальну активність, набувають емоційного та життєвого досвіду, розвивають мовлення тощо. Впровадження рольових ігор є тим доступним шляхом, який поживляє хід уроку, допомагає дітям не тільки оволодіти необхідними знаннями, уміннями та навичками, а ще і сприяє процесу пізнання навколишньої дійсності.

На значущості ігрової діяльності в житті людини наголошував Е. Берн, який ґрунтовно досліджував теорію психологічних ігор та визначив їхні типи [2]. Ідея запровадження ігрової діяльності в загальну навчально-виховну систему належить К. Ушинському. Саме він перший висловив думку щодо теорії духовного розвитку та трудового виховання дитини в ігровій діяльності. К. Ушинський зазначав, що «у грі об'єднуються одночасне прагнення, відчуття й уявлення» [3, с. 216].

Науковець В. Черниш трактує поняття рольова гра як: «... ситуативно керовану форму організації навчальної діяльності учнів на уроках, що спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду. Рольова гра передбачає розподіл ролей між учнями та розігрування ситуації спілкування згідно із заданою темою й ролями учнів. Обов'язковим елементом рольової гри є розв'язання проблемної ситуації» [4, с. 7].

І. Дубровіна уточнює, що завдяки рольовій грі «відбувається входження дитини в художній світ твору та рольових взаємин, де учні виявляють і розвивають творчі й артистичні здібності» [5, с. 16].

М. Шуть феномен гри визначав як: синтетичну діяльнісну модель; метод опанування мистецтвом; основу творчості школярів тощо. Він вказував, що гра: «... є моделлю такого навчально-виховного процесу, де звичайні завдання стають творчими завдяки множині можливих ролей, функцій, ігрових подій, дій, шляхів наближення до мети, а головне – щоразу новому продукту» [6, с. 494–495].

На сьогодні науково-методична література містить велику кількість видових систематизацій рольових ігор. Для практики проведення рольових ігор на уроках мистецтва можна обрати одну з них, наприклад: творчі, імітаційні, ігри-змагання.

Відповідно до складності поставленого завдання розрізняють:

- керовані-контрольовані рольові ігри (педагог роздає дітям готові тексти, а діти їх відтворюють у грі);
- напівкеровані-контрольовані (педагог описує сюжет гри й дії, які учні мусять виконати);
- вільні-некеровані (педагог оголошує тему та розподіляє ролі, тим самим дає дітям можливість для прояву власної творчості, фантазії, креативності тощо);
- епізодичні (педагог на уроці організовує відтворення певного епізоду рольової гри) [7].

Рольовим іграм притаманна така властивість, як поліфункціональність. Під час освітнього процесу впровадження рольових ігор забезпечує реалізацію *таких функцій*: навчальну, виховну, комунікативну, розвиваючу, орієнтуючу, мотиваційну, компенсаторну, релаксаційну та ін.

Навчальна функція забезпечує закріплення опанованих учнями знань. У процесі застосування рольових ігор в учнів формується мотивація до навчальної діяльності на уроках мистецтва. Навчальну функцію можна назвати однією з провідних, яка об'єднує інші функції. Вона допомагає моделювати ігрову діяльність відповідно до поставленої мети.

Виховна функція спрямована на формування кращих якостей учнів молодшого шкільного віку, а саме: виховується дисципліна, самодисципліна, ввічливість, взаємодопомога, самостійність, відповідальність, уважне та коректне ставлення до однокласників та старших, вміння працювати в колективі, здатність адекватно проявляти ініціативу, активну життєву позицію тощо.

Комунікативна функція забезпечує створення дружної та злагодженої атмосфери в учнівському колективі, сприяє налагодженню емоційно-комунікативних стосунків, які формуються у творчому процесі пізнання феномену мистецтва.

Розвиваюча функція допомагає позитивно вплинути на активізацію та розвиток уваги, емоційно-образного сприймання, пам'яті, умінь і навичок дітей молодшого шкільного віку, здатність активізувати та розкрити здібності та задатки молодших школярів, доповнює процес гармонійного розвитку особистості учнів початкової школи.

Орієнтуюча функція полягає в процесі самоконтролю, оскільки учень набуває досвід усвідомлення позитивних та негативних рис власної поведінки, та адекватної характеристики вчинків дійових осіб рольової гри. Вона орієнтує учнів на самопізнання, пізнання навколишньої дійсності, визначення власного місця в мистецькому житті та суспільстві.

Мотиваційна функція виявляється у формуванні чітких мотивів дітей щодо навчання, реалізації творчих ідей, міжособистісного спілкування, спонукає до пізнання світу мистецтва.

Компенсаторна функція означає, що в процесі рольової гри дитина має можливість проказати себе з кращого боку, проявивши свій талант до якогось виду мистецької діяльності. У процесі ігрової діяльності учні позбуваються комплексів, завдяки чому задовольняється потреба в реалізації бажання розкрити свої здібності та продемонструвати їх у колективі.

Релаксаційна передбачає зняття психологічної напруги, покращення настрою учнів, сприяє створенню комфортної творчої атмосфери, стабілізує внутрішній світ особистості, гармонізує психофізичний стан дітей молодшого шкільного віку.

Педагогу необхідно максимально активізувати реалізацію вищевказаних функцій в освітньому процесі, адже від цього залежить ефективність та успішність опанування учнями матеріалу з предмета «Мистецтво».

Рольова гра за своєю суттю є прикладом інтерактивної діяльності (взаємодії педагога та учнів), яка передбачає проведення таких **етанів**: *підготовчого* (оголошення теми, визначення мети та кінцевого результату, висвітлення ігрових обставин та умов, підбір необхідного інвентаря тощо); *інформаційного* (проведення бесіди, пояснення умов ігрових дій, пояснення алгоритму роботи учасників); *творчо-діяльнісного* (проведення рольової гри, педагогічне спостереження за ігровими діями дітей); *заключного (підсумкового)* (підсумкова бесіда, аналіз проведеної рольової гри, самооцінка учасників гри, обговорення результатів та окреслення перспектив проведення подальших рольових ігор).

Для досягнення максимального результату від проведеної рольової гри, варто дотримуватися таких організаційних **правил**:

- проведення ретельного інструктажу для учнів щодо умов та правил проведення гри;
- достатньо швидка адаптація учнів щодо входження в роль та уявну ігрову ситуацію;
- ігрові дії учасників, характер їхньої поведінки та спілкування мають відповідати рольовим образам максимально наближеним до реального життя;
- учні мусять уміти імпровізувати та проявляти творчий підхід щодо відтворення художнього образу відповідно до сюжету рольової гри.

Структура рольової гри містить такі **компоненти**: тема гри; ігрова ситуація; сюжет гри; розподіл ролей між учасниками; інструктаж; безпосереднє проведення рольової гри; моделювання ігрової ситуації; взаємодія між учасниками гри; використання інвентаря (за необхідності).

Відповідно до педагогічного завдання можна **класифікувати** запропоновані рольові ігри для використання в шкільній практиці у такий спосіб:

1. *Художні рольові ігри* спрямовані на висвітлення, аналіз та характеристику художніх образів творів мистецтва. Наприклад: «Гра перевтілення», «Ніч у музеї», «Індіана Джонс і його друзі», «Подорож музеями світу» тощо.

2. *Ділові рольові ігри* передбачають імітацію школярами професійної діяльності представників мистецької, культурно-просвітницької та інших галузей. Наприклад: «Зустріч із художником», «Зустріч із маестро», «Зустріч із поетом», «Конференція», «Бібліотекар» тощо.

3. *Ігри-драматизації* базуються на інсценізації та театралізації сюжету творів мистецтва. Наприклад: «Створюємо казку», «На гостини до маленького Моцарта», «Чарівне середньовіччя», «Таємниче бароко» тощо.

Для застосування рольових ігор на уроках мистецтва варто широко використовувати метод *інтеграції різних видів мистецтва* (синтез музичного, образотворчого мистецтва, танцю, літератури, театру тощо). Цей метод органічно співвідноситься з нестандартними уроками мистецтва (зокрема уроками-спектаклями). Уроки-спектаклі мають творчо-пізнавальне спрямування, на цих уроках у процесі імітованого театрального дійства діти ознайомлюються з мистецькими зразками видатних митців світу (різних видів, стилів і жанрів). Сприймання та усвідомлення деяких творів мистецтва здатне спричинити в молодших школярів певні труднощі. У цьому випадку можна запровадити серію рольових ігор: «Зустріч із художником», «Зустріч із маестро», «Зустріч із поетом» тощо.

Наприклад, під час уроку можна провести рольову гру «Подорож на машині часу», тобто створити поєднання реальних фактів із життя головного героя з фантастичними елементами. Педагог (або запрошений учень старших класів) може виконувати роль мистецького діяча, а діти будуть поціновувачами його таланту (ставитимуть питання, розповідатимуть про сучасне життя тощо). Це сприятиме виникненню інтересу до пізнання творчості митця та активізації учнів на уроці мистецтва.

Для закріплення знань про життя та творчість видатної особи, на одному з подальших уроків, можна провести рольову гру «Конференція» (молодші школярі виконуватимуть ролі науковців, дослідників). Усім дітям можна прикріпити «бейджики» учасника конференції. Кожен з учнів за допомогою педагога готує невелику доповідь, яка буде висвітлювати одну з творчих граней митця, його твори мистецтва, цікаві факти з життя тощо. Після завершення, необхідно підбити підсумок рольової гри.

Оскільки нестандартні уроки мистецтва можуть проводитись у різних формах (історичний екскурс, урок-казка, музично-літературна мандрівка, то можна запроваджувати рольові ігри у вигляді уявних зустрічей із видатними митцями світової художньої культури, наприклад: Шарль Перро, Брати Грім, Леонардо да Вінчі, Вольфганг Амадей Моцарт, Тарас Шевченко, Володимир Івасюк, Петро Чайковський, Ніколо Паганіні, Микола Лисенко та ін.

Для рольових ігор (за необхідністю) можна використовувати репродукції картин, портрети, автопортрети, зображення архітектурних споруд, світлини, афіші, фрагменти документальних та художніх кінострічок, а також варто пам'ятати про застосування творів музичного мистецтва. Музичні твори, створюючи фон рольової гри, дають можливість учасникам гри відчувати атмосферу відповідної епохи певної країни світу, це допоможе організувати творчу атмосферу в класі, сприятиме емоційному сприйманню та відтворенню художніх образів. Варто зазначити, що максимального ефекту можна досягти, комплексно використовуючи твори живопису, музичного мистецтва, а також костюмів певної епохи. Синтез різних видів мистецтв у рольовій грі дасть змогу реконструювати історичний період, який висвітлюється в ігрових діях. Наприклад, можна провести рольові ігри-екскурси «На гостини до маленького Моцарта», «Чарівне середньовіччя», «Таємниче бароко», «Подорож музеями світу» та ін., під час яких діти, переодягнувшись у костюми певної історичної епохи, характеризують твори музичного та образотворчого мистецтва, розігрують фрагменти сюжетів, які показані у творах мистецтва.

Для того, щоби на уроках (у процесі ігрової діяльності) учні були більш активними та підготовленими, можна практикувати рольову гру «Перевтілення» (яка добре зарекомендувала себе в практиці початкової школи). Наприклад, після прослуханого та інсценізованого твору дітям можна запропонувати таке завдання додому: обрати персонаж, придумати розповідь від обраного героя й на уроці розповісти. Молодші школярі можуть обирати образи: козаків, художників, музикантів, королів, принцес, різних звірів, птахів та комах (котика, лева, вовка, орла, бджілки та ін.). У цей процес можна залучити батьків молодших школярів (батьки можуть підготувати елементи костюмів). Варто зауважити, що це завдання діти можуть виконувати за бажанням.

Наприклад, персонажами гри «Перевтілення» можуть також бути герої українських народних казок, або дитячих опер: М. Лисенко «Зима і Весна», «Коза-Дерева», «Пан Коцький»; В. Степурко «Музична крамничка»; К. Стеценко «Лисичка, Котик і Півник», «Івасик-Телесик»; І. Кириліна «Вовк-чарівник»; М. Коваль «Вовк і семеро козенят»; Д. Клебанов «Лелеченя» та ін., адже ці твори містять яскраві сюжетні діалоги, які яскраво характеризують особистісні якості та поведінку головних героїв.

Учні можуть спробувати активізувати свої творчі здібності в рольовій грі «Створюємо казку». Ця гра може проводитись у декілька етапів. Спочатку педагог пропонує учням створити казку на певну тематику. Діти оголошують свої варіанти назви казки й колегіально обирають одну з них. Потім педагог з учнями створюють сюжет казки. Учитель розпочинає розповідь, а діти й далі розвивають сюжетну лінію (педагог слідує за динамікою проведення цього етапу, корегуючи та спрямовуючи його). Після цього, педагог дає завдання учням намалювати головних героїв казки, представити свої малюнки увазі аудиторії та розповісти про них. Якщо є час, то можна розіграти сюжет казки (або її фрагмент).

Сучасних учнів досить важко зацікавити навчальним матеріалом, а рольові ігри є тією ланкою, яка поєднує емоції та інтерес дітей тим обсягом необхідних знань, які потрібно опанувати та запам'ятати. Молодшим школярам подобаються кінострічки та анімаційне кіно пригодницького жанру. У такому випадку, можна проводити нестандартні уроки в стилі «Індіана Джонс», «Бібліотекар» (це головні герої улюблених пригодницьких кінострічок, які подорожують різними країнами світу, відшукуючи та рятуючи для людства надзвичайно цінні твори мистецтва); «Ніч у музеї» (це фантастична історія, коли однієї чарівної ночі експонати історичного музею оживають, спілкуються між собою, розповідають про свою епоху тощо).

Ці уроки можна повністю провести у формі рольової гри. На уроках у стилі «Пригоди Індіани Джонса», «Бібліотекар», «Ніч у музеї» учні включаються в змодельовану ситуацію. Дітям потрібно швидко проаналізувати цю ситуацію і прийняти оптимальне рішення для розв'язання проблемного завдання.

Є декілька варіантів проведення подібних рольових ігор. Наприклад, розігрується уявна ситуація, коли втрачено твір мистецтва (його наче викрали), а Індіана з командою односторонців мусить його знайти й повернути до музею. Клас можна розділити на дві команди (одна команда – «Індіана Джонс і його друзі», а друга команда, це їхні «суперники»). «Суперники» задають команді «Індіани» різноманітні проблемні запитання, головоломки, загадки, намагаються їх заплутати, а «Індіана з друзями» має розв'язати всі питання і знайти втрачений твір мистецтва. Потім команди обмінюються ролями.

Урок у стилі «Бібліотекар» також базується на відомому дітям образі популярного пригодницько-історичного серіалу. Такий урок можна провести в шкільній бібліотеці. Цей урок має велику кількість варіантів проведення, розглянемо один із них. Наприклад: учитель оголошує, що втрачено відомості про відомого митця (художника, скульптора, композитора) та його твори і пропонує всім учням класу зіграти роль «бібліотекарів» для того, щоби віднайти «втрачену» інформацію. Педагог з учнями організовано переходять до бібліотеки. Бібліотекар (заздалегідь проінформований) грає роль помічника. Він зустрічає учнів, розсаджує їх за столами, роздає дітям енциклопедії, альманахи, журнали (також заздалегідь підготовлені). Діти грають роль «дослідників бібліотекарів». Вони ознайомлюються з доступною для їхнього вікового рівня інформацією та по черзі виступають, висвітлюючи задану педагогом тему. Наприкінці підводяться підсумки.

Останнім часом усе більшої популярності набирають нестандартні уроки під назвою «Ніч у музеї». Такі уроки мають декілька варіантів проведення. Наприклад, їх можна проводити безпосередньо в самому музеї міста, у шкільному кабінеті-музеї (за наявності), у класі (створивши простір «віртуального музею»). Оскільки учні ще не мають достатнього досвіду спілкування з творами мистецтва, то важливим завданням педагога є ретельна підготовка та контроль за проведенням цього уроку.

Урок «Ніч у музеї» також проводиться у формі рольової гри. Наприклад, педагог проводить попередню роботу з учнями, роздавши кожному з них світлини, на яких зображено твори живопису, скульптури тощо. Діти вдома разом із батьками готують костюми, або елементи костюмів наближені до одягу персонажу твору мистецтва. На уроці педагог пропонує кожному учневі оголосити назву твору мистецтва, його автора, розповісти про сам твір мистецтва, головного героя картини, його епоху тощо, а потім учень намагається відтворити художній образ обраного твору (спочатку статично, а потім у русі). Наступним етапом цієї гри є спілкування учасників гри «експонатів музею»: вони можуть ставити питання один одному, обмінюватися враженнями тощо.

Учителю дисципліни «Мистецтво» варто робити записи проведених рольових ігор на електронні носії не тільки для зберігання, а і для спільного перегляду та обговорення з учнями.

Рольові ігри формують увагу, творчу уяву, образно-емоційне сприймання, їх можна використовувати вже з перших уроків курсу «Мистецтво», враховуючи вікові особливості учнів, їхній емоційний та життєвий досвід, а також тему, яка відповідає вимогам шкільної програми.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ / CONCLUSIONS AND PROSPECTS FOR FURTHER RESEARCH

Рольові ігри сприяють не тільки активізації формування знань, вмінь та навичок молодших школярів на уроках «Мистецтва», а ще й мають велике виховне та розвиваюче значення, а саме:

- розкривають творчий потенціал учнів;
- розвивають фантазію, уяву, увагу, концентрацію, пам'ять і свідому реакцію, вміння володіти собою, імпровізувати й керувати своїми емоціями; сприяють позбавленню від комплексів;
- розвивають мовленнєвий апарат, виразність мовлення, дикцію, координацію і пластику рухів;
- ефективно розвивають мовлення, збагачують словниковий запас, діти молодшого шкільного віку набувають впевненості, логічності у висловлюванні своєї думки;
- формують комунікативні навички; учні навчаються швидко знаходити спільну мову з однолітками, стають більш відкритими в спілкуванні, навчаються взаємодіяти в команді, відчувати й підтримувати інших;
- виховується самодисципліна, активізується зосередженість, формується вміння брати на себе відповідальність;
- забезпечується релаксаційна функція;
- відбувається тренування пам'яті, покращується успішність у школі, помітно розширюється кругозір, розвиваються інтелектуальні здібності учнів, відбувається різнобічний, гармонійний розвиток особистості.

Рольові ігри є одним із найефективніших засобів активізації освітнього процесу, які збагачують та урізноманітнюють методичну структуру уроку «Мистецтво», формують інтерес до пізнавальної активності та задовольняють потреби учнів у розвитку інтелектуальної, мотиваційної, емоційної, естетичної та інших сфер.

Перспективи подальших досліджень. Ця стаття не вичерпує повністю висвітлення проблеми феномену рольової гри, що націлює на проведення подальших досліджень. Зокрема, перспективне вивчення запропонованої проблематики можна проводити в ракурсі дослідження потенціалу психолого-педагогічних механізмів розвитку творчих здібностей школярів засобами рольових ігор, а також розроблення системи використання ігрових технологій та їхніх комбінацій в освітньому процесі в усіх класах закладів загальної середньої освіти, а також у вищій школі та на курсах підвищення кваліфікації.

5. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ТРАНСЛІТЕРАЦІЯ / REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Концепція Нової української школи. Доступно: <<https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>>. [Дата звернення 14 Жовтня 2020].
2. Берн, Е., 2016. *Ігри, у які грають люди*. Пер. з англ. К. Меньшикової, Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 256 с.
3. Ушинський, К.Д., 1983. *Людина як предмет виховання*. Досвід педагогічної антропології, *Вибрані педагогічні твори: У 2т. пер. з рос.*, Київ: Рад. Школа, Т. 1, с. 192–471.
4. Черниш, В.В., 2010. Організація та проведення рольових ігор на уроках іноземної мови, *Іноземні мови*, № 4, с. 7.
5. Дубровіна, І.В., 2017. Проблемно-моделюючі ігри в музичному навчанні молодших школярів, *Мистецтво та освіта*, № 1 (83), с. 16.
6. Шуть, М. М., 2012. Музичні ігри як інноваційна технологія навчання молодших школярів творчості. Доступно: <<https://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2012/27/82.pdf>>. [Дата звернення 10 Жовтня 2020].
7. Щукин, А. Н., 2007. *Лингводидактический энциклопедический словарь: более 2000 единиц*, Москва: Астрель: АСТ: Хранитель, 746 с.

ROLE-PLAY AS A MEANS OF ENHANCEMENT JUNIOR PUPILS' ACTIVITIES AT THE ARTS LESSONS

Olena Aliksiichuk,

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Music
Kamianets-Podilskyi Ivan Ohienko National University
Kamianets-Podilskyi, Ukraine
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2494-8173>
olenaaliksiichuk@ukr.net

Abstract. In the article, the issue of enhancement of junior pupils' activities at the Arts lessons by means of role-play is considered.

We addressed the definition of the term “role-play” from various views, notably as a pedagogically guided form of optimization of the educational process at the Arts lessons; as one of the effective ways of enhancement junior pupils' activities to master the scope of knowledge envisaged by the school subject “Arts” and to acquire artistic and emotional experience and the complex of necessary skills; as one of the ways of learning about the actual reality by the pupils of the primary school.

The importance of role-play enhancing educational, performance, creative and cognitive activities of junior pupils and stimulating the development of interest to the subject is elaborated. We considered the problem of formation of artistic and game image in the creative activity of the junior pupils. We also described the types of role-play (imitative, creative and competitive); we defined the main functional peculiarities of the usage of the role-play in the educational process (instructive, educational, communicative, developing, orienting, motivating, compensatory and relaxing ones). Organizational and methodological rules of conducting the games at the Arts lessons are defined: adaptation of the pupil to the game situation; modelling the behaviour according to the peculiarities of the performed role, etc. We analyzed the stages of interaction between the pupils and the teacher: preparatory, informative, creative and activity, concluding or summarizing. We proposed the following kinds of unconventional lessons in the primary school, which can be used as a basis for conducting the role-play (lessons-performances, lessons in the style of “Indiana Jones” or “Librarian”, etc.).

The complex of qualities and skills that can be acquired by junior pupils in the process of performing game activities is defined. The perspective of the implementation of the role-play at the Arts lessons in the educational process of the secondary school is specified.

Keywords: role-play; educational process; enhancement of junior pupils' activities; types; structure and functions of role-play; Arts lesson.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. *Kontsepsiia Novoi ukrainskoi shkoly* [The concept of the New Ukrainian school]. Dostupno: <[https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna% 20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf)> .
2. Bern, E. 2016. *Ihry, u yaki hraiut liudy* [Games people play], Kharkiv: Knyzhkovyi Klub “Klub Simeinoho Dozvillia”, 256 s.
3. Ushynskiy, K.D., 1983. *Liudyna yak predmet vykhovannia. Dosvid pedahohichnoi antropologii* [The Human As a Subject of Education: Pedagogical Anthropology], *Vybrani pedahohichni tvory: U 2t. per. z ros.*, Kyiv: Rad. Shkola, T. 1, s. 192–471.
4. Chernysh, V.V., 2010. *Orhanizatsiia ta provedennia rolovykh ihor na urokakh inozemnoi movy* [Organization and conduction of role-play at foreign language lessons]. *Inozemni movy, № 4, s.7.*
5. Dubrovina, I. V., 2017. *Problemno-modeliuiuchi ihry v muzychnomu navchanni molodshykh shkoliariv* [Problem-and-modelling games in teaching music to junior pupils], *Mystetstvo ta osvita, № 1 (83), s. 16.*
6. Shut, M. M., *Muzychni ihry yak innovatsiina tekhnolohiia navchannia molodshykh shkoliariv tvorchosti* [Musical games as an innovative technology og teaching art to junior pupils]. Dostupno: <<https://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2012/27/82.pdf>> [Data zvernennia 10 Zhovtnia 2020].
7. Shhukin, A. N., 2007. *Lingvodidakticheskij jenciklopedicheskij slovar': bolee 2000 edinic*, Moskva: Astrel': AST: Hranitel', 746 s.