

DOI: <https://doi.org/10.32626/2309-9763.2021-30-126-140>

УДК 373.3.091.31-026.12-024.63:7

Борисова Тетяна Валеріївна,

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри музичного мистецтва

Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка

Кам'янець-Подільський, Україна

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5831-4745>

borisovakpkm@gmail.com

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА ЗАСОБАМИ ГРИ

Анотація. У статті досліджується актуальна у сучасному освітньому середовищі проблема активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. Розглядається низка наукових понять: «пізнавальна активність молодших школярів», «активізація пізнавальної діяльності молодших школярів», що забезпечує цілісність розуміння ключових аспектів визначеної проблеми і створює теоретичне підґрунтя для її ефективного практичного вирішення.

На основі розкриття специфіки мистецтва та мистецької діяльності акцентується твердження щодо широких можливостей інтегрованих уроків «Мистецтво» для активізації пізнавальної діяльності учнів.

Аналізується наукова література різних галузей наукового знання (філософії, культурології, психології, педагогіки) з питань потенціалу ігрової діяльності для гармонійного розвитку особистості дитини, зокрема для інтенсифікації процесів пізнання нею дійсності та мистецтва. Теоретично обґрунтовується доцільність використання на уроках мистецтва ігор як дієвих засобів активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів.

Розкриваються сутнісні аспекти ігрової діяльності молодших школярів, яка розглядається як мотиваційна і змістовно-процесуальна основа для активізації пізнавальної діяльності дітей на уроках мистецтва. Окреслюються основні чинники, що обумовлюють ефективність її застосування у освітньому процесі початкової школи, зокрема на уроках мистецтва.

Визначаються і характеризуються найбільш доцільні для активізації пізнавальної діяльності учнів групи ігор, які можуть застосовуватись у процесі опанування мистецькими знаннями, вміннями й навичками. Наводяться орієнтовні зразки ігор (предметних, художньо-творчих, художньо-конструкторських), здатних оптимізувати пізнавальну активність молодших школярів у царині різних видів мистецтва (театрального, образотворчого, музичного), окреслюються їх змістовно-процесуальні особливості. Висвітлюються елементи методичного інструментарію активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на інтегрованих уроках мистецтва засобами гри.

Ключові слова: молодші школярі; пізнавальна діяльність; активізація; уроки мистецтва; гра.

1. ВСТУП / INTRODUCTION

Постановка проблеми. Сьогодні, в умовах глобальних соціально-політичних, технологічних, культурно-освітніх трансформацій, перед нашою державою особливо гостро постає проблема формування нового покоління українців, які будуть здатними ефективно вирішувати важливі для суспільства задачі і вести країну шляхом прогресу, розвитку й процвітання.

Реалізувати ці завдання можуть лише активні, цілеспрямовані, спрагли до знань особистості, націлені на пізнання нового, такі, які шукають власні шляхи вирішення назрілих проблем, долають усталені стереотипи, не зупиняються на досягнутому, перебуваючи при цьому у безперервному процесі самоосвіти і самовдосконалення впродовж всього життя.

Однією із перших лабораторій, де формуються пізнавальні якості особистості, є початкова школа. Саме у ній закладаються підвалини світогляду дитини, формуються її ідеали, установки та цінності, якими вона керуватиметься у майбутньому, моделюється спосіб організації її подальшого дорослого життя. Крім того, у контексті реалізації особистісно-орієнтованого підходу початкова школа має не лише надавати учням необхідний обсяг предметних знань, умінь і навичок, але й розвивати їх індивідуальність, удосконалювати особистісні якості, формувати здатність до постійного пошуку нової інформації, прагнення до самоосвіти і самовдосконалення.

Про необхідність зосередження педагогічної уваги на вирішенні проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів, формування в них умінь здійснювати систематичну пізнавальну роботу у процесі навчання вказується у Концепції нової української школи, де однією із ключових компетентностей визнано «уміння навчатися впродовж життя». Ця компетентність передбачає «здатність до пошуку та засвоєння нових знань, набуття нових вмінь і навичок, організації освітнього процесу (власного і колективного), зокрема через ефективне керування ресурсами та інформаційними потоками, вміння визначати навчальні цілі та способи їх досягнення, вибудовувати свою навчальну траєкторію, оцінювати власні результати навчання, навчатися впродовж життя» [1].

Ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності молодших школярів є ігрова діяльність, яка за своєю природою близька до вікових потреб і прагнень дитини, а також містить дієві механізми, здатні позитивно впливати на інтелект, емоційну сферу, стимулювати допитливість, інтерес до навчання, творчі прояви тощо.

Значні резерви для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів містять інтегровані уроки мистецтва. Так, у процесі осмислення відображених у творах різних видів мистецтв художніх образів відбувається активне пізнання оточуючої дійсності, мистецька специфіка роботи стимулює дітей до самостійного пошуку нової інформації, здобуття нових знань і вмінь, які дозволятимуть їм більш успішно реалізовувати власні творчі наміри і прагнення. Відповідно, уроки мистецтва можуть виступати унікальним середовищем, що забезпечує ефективне вирішення питань активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Таким чином, проблема активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках мистецтва засобами гри є актуальною і потребує цілеспрямованого наукового опрацювання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема активізації пізнавальної діяльності молодших школярів є не новою для наукової думки. Різним її аспектам, зокрема й ігровому, у свій час присвячували наукові розвідки чимала кількість відомих філософів, психологів, педагогів.

Так, питання дитячої гри як засобу пізнання дійсності досліджувались у працях античних філософів (Платона, Аристотеля) та представників філософської науки сучасності (Т. Надолінської, А. Тахо-Годі); культурологів (Й. Хейзінги); психологів (С. Рубінштейна, Д. Узнадзе); видатних педагогів (М. Квінтіліана, Я. Коменського, В. Сухомлинського, В. Шаталова) та інших.

Пізнавальна активність як інструмент розвитку й удосконалення дитячої особистості досліджувалась у теоретичних працях вчених психологічного напрямку наукових знань (Д. Ельконіна, А. Леонтьєва, Р. Ткача), наукових роботах педагогів (Г. Щукіної, В. Ільїна, Т. Шамової, Т. Зубкової, Д. Богоявленської, Л. Шарапи).

Технологічні аспекти активізації пізнавальної діяльності учнів засобами гри у початковій школі висвітлювались у наукових роботах вчених-педагогів (О. Аніщенко, І. Підласого, Я. Король, Н. Кудикіної, Л. Варзацької).

Особливості використання різних видів ігор на уроках мистецтва досліджувались О. Аліксійчук, Л. Кондратовою, Л. Масол.

Належно оцінюючи значний внесок цих вчених у наукову розробку проблеми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, у тому числі з використанням ігрових засобів, зазначимо, що не всі її аспекти було у повному обсязі досліджено. Так, наприклад, немає спеціальних наукових досліджень, присвячених теоретичному обґрунтуванню потенціалу гри як інструмента активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках мистецтва. Актуальними й досі залишаються питання розробки методичного інструментарію активізації пізнавальної діяльності молодших школярів засобами гри в умовах інтегрованого викладання мистецтва.

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ/ AIM AND TASKS

Метою статті виступає теоретичне обґрунтування педагогічного потенціалу ігор як ефективних засобів, здатних активізувати пізнавальну діяльність молодших школярів на уроках мистецтва, висвітлення елементів методичного інструментарію активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на інтегрованих уроках «Мистецтво» засобами гри.

Завданнями дослідження є: аналіз наукових джерел з проблеми активізації пізнавальної діяльності молодших школярів; з'ясування сутності понять «пізнавальна активність особистості», «активізація пізнавальної діяльності молодших школярів»; з'ясування педагогічного потенціалу гри як засобу активізації пізнавальної діяльності молодших школярів; визначення можливостей інтегрованих уроків «Мистецтво» для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів; висвітлення орієнтовних зразків

ігор та елементів методичного інструментарію їх використання на інтегрованих уроках мистецтва у початковій школі як засобів активізації пізнавальної діяльності учнів.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ/ RESEARCH FINDINGS

Ефективність освітнього процесу на початковому етапі навчання залежить перш за все від того, наскільки самі учні є активними у пізнанні нового, націленими на здобуття нових знань, вмінь, самостійними у пошуку нової інформації, наполегливими й цілеспрямованими у вирішенні навчальних завдань.

Такі твердження знайшли відображення відомому педагогічному принципі «активності і самостійності учнів у навчанні», одному із засадничих у теорії педагогіки.

Шляхи реалізації цього суттєвого педагогічного принципу у освітньому процесі ґрунтуються на усвідомленні сутності двох органічно взаємопов'язаних між собою понять «пізнавальна активність особистості», «активізація пізнавальної діяльності молодших школярів», які логічно витікають одне із одного. Пізнавальна активність особистості є кінцевою метою, на реалізацію якої спрямовуються інструменти педагогічного впливу, вона віддзеркалює остаточний результат докладання педагогічних зусиль, а активізація пізнавальної діяльності молодших школярів носить процесуальний характер і спрямовується на формування визначеного особистісного утворення.

Основою виокремлених понять виступає активність особистості, яка розглядається науковцями у наступний спосіб: «Активність особистості – одна з найважливіших якостей особистості, яка проявляється в діяльності зі зміни оточуючої дійсності у відповідності до власних потреб, поглядів, цілей, здатність до свідомої професійної та соціальної діяльності, міра цілеспрямованого, планомірного перетворення навколишнього середовища і самої себе на основі засвоєння багатств матеріальної і духовної культури. Активність особистості проявляється в творчості, вольових актах, спілкуванні» [2].

Педагогічні аспекти активності особистості розкрито у дослідженнях Л. Шарапи. Вчена вважає, що вона передусім «обумовлена внутрішнім заохоченням людини, розглядається в протиставленні з поведінкою, що залежить, головним чином, від зовнішніх впливів і «підлаштовується» під задані умови» [3].

Однією із форм активності особистості є пізнавальна або інтелектуальна активність, яка передусім пов'язується із мотивацією людини до пізнання нового. Саме інтелектуальну активність Д. Богоявленська визначає у якості основної ознаки креативної особистості, що вказує на її творчий потенціал [4, с. 55].

Пізнавальна активність особистості розвивається на основі цілісного акту пізнавальної діяльності, в межах вирішення певних навчально-пізнавальних задач. Як вважає психолог Д. Ельконін, пізнавальна активність розвивається завдяки накопиченню особистістю позитивного навчально-пізнавального досвіду [5]. Відповідно до точки зору іншого представника психологічної галузі А. Леонтьєва, «пізнавальна активність збуджується потребою молодшого школяра. Різноманіття людських потреб породжує і різноманіття видів діяльності для їх задоволення. На різних вікових ступенях оперативно змінюються види і характер діяльності» [6, с. 20].

Педагогіка розглядає пізнавальну активність як особливий діяльнісний стан окремої особистості, що віддзеркалюється у її прагненні наполегливо і самостійно здобувати нові знання шляхом використання власних інтелектуальних ресурсів, виявляючи при цьому волювільності. Наприклад, О. Сушенцев визначає це поняття так: «Пізнавальна активність – це риса особистості, що виявляється у її ставленні до пізнавальної діяльності та передбачає стан готовності, прагнення до самостійної діяльності, спрямованої на засвоєння індивідом соціального досвіду, накопичених людством знань і способів діяльності, а також проявляється як пізнавальна діяльність» [7, с. 8].

На підставі висвітлених поглядів «пізнавальну активність молодшого школяра» ми трактуємо як важливе для підвищення ефективності навчально-пізнавальної діяльності особистісне утворення діяльнісного характеру, що комплексно охоплює мотиваційні, діяльнісні та емоційно-волювільні параметри, які відображаються у самостійності учнів, наявності у них пошуково-творчого підходу до оволодіння знаннями, вміннями й навичками, здатністю і прагненням до самоосвіти, саморозвитку й самовдосконалення у процесі навчально-пізнавальної діяльності.

Згідно із цим, «активізація пізнавальної діяльності молодших школярів» розглядається нами як педагогічно керований процес набуття учнями комплексу особистісних мотиваційних, діяльнісних, емоційно-волювільних властивостей, що дозволятимуть їм бути більш успішними у навчальній діяльності, задовольняти особисті пізнавальні інтереси, потреби і прагнення, самостійно вибудовувати і реалізовувати траєкторію власного інтелектуального, практичного, творчого розвитку.

Значний потенціал для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів має гра. Дослідженню феномену гри у становленні особистості людини, у пізнанні нею оточуючого світу присвячено досить широкий спектр праць видатних науковців.

Так, у свій час ще Платон вказував, що правильним шляхом у житті кожної людини є гра. Арістотель, в свою чергу, розглядав гру як джерело духовної рівноваги, гармонію душі й тіла. М. Квінтіліан вважав, що саме в іграх виявляються особливі нахили дітей і тому перевагу слід надавати тим із них, які розвивають розум та інтелект. Педагог розглядав гру у якості надзвичайно важливого дидактичного інструменту [9]. Філософ-просвітник Ж. Руссо також стверджував, що саме у грі закладаються основи набуття технічних навичок, опанування моральних законів та правил поведінки [8]. Культуролог ХХ ст. Й. Хейзінга, автор концепції «Людини граючої» вважав, що розгадка феномену гри полягає у вічному прагненні людини особистісно самоствердитися за рахунок пошуку нових світів [10, с. 74].

Вчені у галузі психології також стверджують, що гра була обрана самою природою для пізнання людиною навколишньої дійсності. Так, Д. Ельконін підкреслював, що гра належить до символічно-моделюючого типу діяльності, у якій операційно-технічна сторона є мінімальною (здійснюються спрощені операції, використовуються умовні предмети). Однак, саме гра створює можливості для такої орієнтації у оточуючому світі, якої жодна інша діяльність надати не може. Саме з огляду на ці переваги відомий психолог називав гру «гігантською скарбницею справжньої творчої думки людини майбутнього» [5].

С. Рубінштейн дотримується схожих переконань і стверджує, що гра виступає потужним інструментом розвитку особистості: «Гра – це перша діяльність, якій притаманна особливо значна роль у розвитку особистості, у формуванні її властивостей та збагаченні її внутрішнього змісту» [11, с. 492]. Психолог також розглядає гру як «спосіб реалізації потреб і запитів дитини у межах її можливостей» [11, с. 488] і акцентує увагу на тому, що гра не лише віддзеркалює реальність, а й, завдяки тісному взаємозв'язку з уявою, слугує засобом перетворення оточуючої дійсності: «У грі є й відсторонення від дійсності, однак є й проникнення у неї [11, с. 489].

Він також визначає гру як «сукупність осмислених дій, об'єднаних спільністю мотивів» [11, с. 485]. Д. Узнадзе також, порівнюючи гру з іншими формами поведінки, вказує, що гра виступає так званою інтерогенною формою поведінки, тобто такою, імпульсом до якої виступають внутрішні спонукальні мотиви особистості [12, с. 374].

Високо оцінювали можливості гри як засобу, що активізує навчально-пізнавальну діяльність дітей також представники світової та вітчизняної педагогіки. Так, у свій час ще Я. Коменський розглядав гру як основний засіб формування дитячої особистості і обґрунтував доцільність її застосування в освітньому процесі: «Діти, які будуть захоплені малюнками і увагу яких заповнить гра і жарти, набудуть понять про найголовніші речі у світі» [13, с. 109]. В. Сухомлинський також відзначав високий пізнавальний потенціал ігрової діяльності: «Гра це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра це іскра, що засвічує вогник допитливості» [14, с. 95].

У педагогічній спадщині педагога-реформатора В. Шаталова, у свою чергу, віднаходимо такі вказівки: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавальної цікавості дітей на всіх, без винятку, вікових рівнях. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягнеш, в іграх активні. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть. Їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного» [15, с. 31]. Г. Лемко дотримується суголосних переконань: «У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. В грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного» [16].

Таким чином, гра, ігрова діяльність завдяки органічній співвіднесеності із віковою природою дітей та широкому спектру функціональних можливостей, пов'язаних із активізацією інтелектуальної, емоційно-вольової, духовно-творчої сфер особистості, здатні здійснювати потужний вплив на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів.

Серед усіх шкільних уроків найбільш оптимальними й природними для застосування ігрових форм роботи із школярами є уроки мистецтва. Це пояснюється творчим характером діяльності учнів на цьому уроці. А гра, як відомо, складає першооснову художньої творчості, незалежно від її різновиду. Ігрове начало, ігровий аспект завжди присутній у художньо-творчому процесі: у процесі музикування, постановки театрального дійства, хореографічній діяльності тощо. Відповідно,

інтегровані уроки мистецтва володіють значними ресурсами щодо використання ігор як засобів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.

Так, на уроках мистецтва, у процесі роботи над художніми образами діти більш глибоко пізнають оточуючий світ, намагаються зрозуміти вчинки й дії інших людей, розмірковують над законами життя і творчості, навчаються відчувати красу навколишньої дійсності і створювати прекрасне у власному житті. Гра допомагає оптимізувати ці процеси, робить їх більш захопливими й органічними дозволяючи «приміряти» на себе інші ролі, невимушено спробувати новий вид мистецької діяльності, пізнати більше деталей та нюансів у мистецтві, збагатити арсенал мистецьких знань тощо. Як зазначає Л. Масол: «Важлива грань мистецтва в тому, що його можна розглядати, як художньо-пізнавальну модель дійсності, своєрідну «гру в життя» [17, с. 89].

Відповідно, ігрову діяльність можна вважати своєрідним «пусковим механізмом» і, водночас, змістовно-процесуальною основою для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках мистецтва. Доцільність її застосування у освітньому процесі початкової школи обумовлено психологічною комфортністю для дитячої аудиторії, ідентичністю механізмів гри із природнім ігровим характером дитячої діяльності, здатністю у органічний спосіб акумулювати інтелектуальні, вольові, духовні резерви для пізнання учнями нових вимірів оточуючої дійсності, здобуття нових мистецьких знань і вмінь, реалізації пізнавальних інтересів, намірів і прагнень у мистецькій царині.

З метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на інтегрованих уроках мистецтва можна використовувати досить широкий спектр ігрових засобів. Однак, найбільшою дієвістю визначаються такі групи ігор (за класифікацією Н. Кудикіної) : предметні ігри (на основі використання певних предметів або іграшок), націлені на активізацію пізнання дітьми кольорів, форм, явищ мистецтва та оточуючої дійсності; творчі (без встановлених правил) та сюжетно-рольові ігри (засновані на розробленому заздалегідь сюжеті), які дозволяють опанувати механізмами різних видів творчої діяльності та пізнати нову інформацію, здобути нових знань через виконання певних ролей; дидактичні ігри (на основі визначених правил), орієнтовані саме на вирішення конкретних дидактичних, навчально-пізнавальних задач; технічно-конструкторські ігри, що дозволяють учням здобути певний досвід у тому або іншому різновиді художньо-практичної або художньо-творчої діяльності, виступають лабораторією для мистецько-творчої роботи учнів; ігри інтелектуального характеру (в основу покладено принцип змагальності), які спонукають дітей до виявлення власних прогалин у знанні мистецтва, мотивують до самовдосконалення, активізують інтерес до вивчення нової інформації, пов'язаної із мистецтвом, стимулюють мистецько-пізнавальну активність [18].

Наведемо орієнтовні зразки із вищезазначених груп ігор, які доцільно застосовувати у якості засобів, здатних активізувати пізнавальну діяльність молодших школярів у різних мистецьких царинах (музичній, образотворчій, екранній), які виступають змістовими лініями загальної дидактичної структури інтегрованого уроку «Мистецтво».

Так, ефективним засобом, здатним активізувати пізнавальну активність учнів у процесі опанування ними навчального матеріалу з музичного мистецтва, є предметна гра «Чарівний чаклун», яка може бути застосована як у процесі слухання музики, так і у процесі роботи над театралізацією музичної казки. Визначену гру варто пропонувати в рамках вивчення учнями матеріалу дитячих опер українських композиторів, музичних казок сучасних авторів, які широко представлені у навчальній програмі курсу «Мистецтво». Гра заснована на засадах інтеграції різних видів мистецької діяльності учнів (музичної, образотворчої, театральної). Метою застосування гри виступає активізація сприйняття і аналізу учнями музичного матеріалу, розвиток художньо-образного мислення, емоційної сфери, розширення спектру асоціацій щодо характеру музики, формування навичок реагування на її видозміни, розвиток самостійності, стимулювання творчо-пошукового підходу до вирішення поставлених завдань, до подальшого самовдосконалення у музичній царині.

Сутність гри полягає у наступному: кожному із учнів пропонується уявити себе Чаклуном, який за допомогою різних звичайних предметів у «чарівний спосіб» може перетворити звичайне приміщення класу на казкове місце, де відбуваються фантастичні події, діють казкові герої тощо.

Наприклад, вчитель пропонує дітям прослухати уривки із музичної казки А. Мігай «Вовк і семеро козенят» і на основі власних асоціацій щодо тих або інших музичних образів, характеру музики, сюжету казки тощо уявити будиночок, де жила коза з козенятами, і спробувати із заздалегідь підібраних і запропонованих вчителем для такої роботи предметів обрати такі, які найбільше відповідали б їх уявному казковому помешканню. Наприкінці гри учні колегіально обирають найтитолованішого Чаклуна, який зміг створити за допомогою звичайних предметів насправді казкову атмосферу, у якій могли би відбуватись казкові події.

Досить ефективною для активізації пізнавальної діяльності молодших школярів у царині музичного мистецтва є гра «Лісові діджей». Ця гра сприяє розвитку у молодших школярів навичок аналізу характеру звучання музичного матеріалу, удосконалює вміння розрізняти темпи музики, динаміку, визначати емоційну основу музичного твору і, водночас, є для них надзвичайно захопливою, оскільки відповідає віковим запитам та інтересам і засновується на використанні популярних у цієї вікової категорії зразків сучасної танцювальної музики. Також пропонована гра розвиває у молодших школярів спостережливість, активізує увагу, посилює інтерес до вивчення музичного мистецтва, формує прагнення до подальшого удосконалення власних мистецьких знань і вмінь.

Зміст цієї гри полягає у наступному: кожному із дітей класу роздається декілька карток із зображенням лісових звірят (білочки, ведмедя, вовка, лисички, зайчика або ін.) і пропонується уявити себе діджеями на дискотеці лісових мешканців. При цьому діджей має визначити, якому із звірят (відповідно до його характеру) найбільше сподобалась би певна музика, під яку музичну композицію ці звірятка охоче б танцювали на лісовій дискотеці.

Так, спочатку вчитель обговорює із дітьми характер лісових мешканців. Потім орієнтує їх на правильне розуміння сутності ігрового завдання. Наприклад, запитує: «Якщо ведмідь є неповоротким, сильним, сміливим, то яка музика йому була б найбільше до вподоби: у швидкому темпі, чи повільна; танцювальна або маршова; весела чи сувора; тихенька, чи голосна?». Іншим варіантом можуть бути такі спрямовуючі запитання: «Як відомо, білочка має лагідну вдачу, вона весела, завжди швиденько перестрибує із дерева – на дерево. Поміркуйте, яка музика була б їй більше до душі: швидка чи повільна, голосна або тиха, ніжна або схвильована тощо».

Потім учитель вмикає, наприклад, записи відомих і популярних в учнівському середовищі естрадних пісень або фрагменти сучасної інструментальної (можливо й електронної) музики, а вони, уявляючи себе «діджеями», мають піднімати картки із зображенням тих персонажів, які, на їх думку, із найбільшим задоволенням танцюватимуть під пропоновану музику. Також кожен із учасників гри має пояснити іншим, чому саме ним було обрано той або інший музичний уривок, якими міркуваннями він керувався, чи відповідає та або інша танцювальна музика характеру певного лісового звірятка, що дозволяє їм так стверджувати.

Головний принцип у відборі музичного матеріалу – різнохарактерність музики (використання різних ритмів, темпів, цікавих музичних інструментів тощо), адже саме за цими параметрами і ознаками діти мають обирати музику, яка, на їх думку, найбільше сподобалась би лісовим звірятам на уявній лісовій дискотеці.

Дієвим засобом активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках мистецтва, зокрема у процесі вивчення музичного мистецтва, виступає художньо-творча гра інтегративного характеру «Дизайнер концертного костюму виконавця української пісні». Метою цієї гри виступає активізація художньо-образного мислення молодших школярів, розвиток творчих здібностей, уяви, фантазії, формування вмінь аналізувати різні нюанси музичного виконавства, характерні особливості виконавського репертуару, формування уявлень про цілісний сценічний образ музичного виконавця у єдності звукового й візуального аспектів тощо.

Учням пропонується самостійно створити ескіз власного «дизайнерського» костюму для одного із улюблених популярних виконавців українських пісень. Вчитель дає можливість учням прослухати декілька пісень у виконанні різних співаків, пропонує самостійно обрати пісню й виконавця, шляхом ретельного аналізу різноманітних нюансів манери музичного виконавства визначити, який саме костюм може найбільш вдало гармоніювати із голосом співака, з характером самої пісні (ніжна, сумна, спокійна, лірична, весела, бадьора, запальна тощо) і спробувати самостійно намалювати вбрання для уявного концертного виступу улюбленого виконавця, під час якого виконуватиметься саме ця пісня.

З метою активізації пізнавальної діяльності молодших школярів у царині екранних мистецтв доцільно застосовувати на уроках мистецтва гру «Знайди українське у мультфільмі». Ефективність її використання обумовлено широкими можливостями щодо розширення уявлень молодших школярів про специфіку мультиплікації як різновиду екранного мистецтва, формування позитивної мотивації до пізнання алгоритмів творення мультиплікаційних фільмів, а також розширення

обізнаності у царині української культури, національних традицій, народних обрядів тощо.

Сутність гри полягає у наступному: учням пропонується на уроці переглянути кілька фрагментів мультфільмів вітчизняного та закордонного виробництва і відгадати, який із них є українським. Наприклад, до перегляду пропонуються коротенькі фрагменти з мультфільмів: «Шрек», «Бембі», «Як козаки у футбол грали», «Курочка Ряба», «Маша і Ведмідь».

Потім вони мають вже більш ретельно визначити усі деталі, наприклад, українського побуту, національних костюмів, пісень тощо, які вказують, що дія мультфільму відбувається саме в Україні. Хто визначить найбільше таких деталей, той виграє у цьому ігровому змаганні і отримає звання «Кращого знавця української культури».

У якості домашнього завдання доцільно запропонувати знайти мультфільми українського виробництва, де б був зображений побут давніх українців, наші національні звичаї, обряди, народні свята тощо, які вони могли б принести до класу і «покласти» у колективний «Кошик українських мультфільмів», які, за бажанням, вчитель буде вмикати їм на уроках або під час перерв для перегляду.

Такого типу ігри на основі мультфільмів, найбільш популярного для аудиторії молодших школярів різновиду екранного мистецтва, викликать позитивні емоції, мотивувать їх до більш глибокого пізнання мистецтва мультиплікації, історії і традицій свого народу, активізують пізнавально-пошукові інтереси дітей як у царині екранних мистецтв, так і у сфері вітчизняної традиційної культури і народного мистецтва.

Досить ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності молодших школярів у царині образотворчого мистецтва, зокрема у процесі опанування на уроці мистецтва навчального матеріалу образотворчої змістової лінії, є ігри типу «Аукціон», які стимулюють учнів до самостійного пошуку нової інформації, пов'язаної із образотворчим мистецтвом, спонукають їх до більш глибокого аналізу його засобів, елементів його художньої мови, до самостійного пізнання особливостей створення художніх зразків, розвивають здатність відстоювати власну точку зору, свою позицію щодо різних мистецьких явищ, творів мистецтва, а також приносять задоволення від успішно виконаної роботи.

Так, наприклад, в рамках вивчення образотворчої змістової лінії учні здійснюють аналіз-інтерпретацію творів відомих художників, які образотворчими засобами «оспівували» красу і велич української природи (Т. Яблонська «Квітуче дерево», «Пейзаж із човном», С. Шишко «Польові квіти», М. Приймаченко «Квітка папороті», В. Іванів «Прогулянка до сонця» тощо).

Після завершення визначеної роботи їм пропонується взяти участь у цікавому і незвичному «Аукціоні», де можна «придбати» одне із полотен, які аналізувались. Однак, у якості грошей потрібно буде «заплатити» своїми знаннями. Для цього необхідно вдома самостійно знайти цікаву інформацію про картину, її автора, історію написання тощо, а згодом, під час аукціону розповісти все, що вдалось дізнатись. Виграє той із учасників, хто збере і розповість всьому класу найбільше відомостей про

визначену картину. Також у якості нагороди за свої знання переможець отримує цінний зразок українського образотворчого мистецтва (ілюстрацію картини).

Ефективністю щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів у царині образотворчого мистецтва вирізняється художньо-конструкторська гра «Чарівна флористика». Метою цієї гри, окрім формування уявлень у сфері образотворчої кольористики і набуття навичок komponування кольорів, виступає стимулювання учнів до самостійного віднайдення різноманітних образотворчих засобів, елементів, які відповідали б їх естетичним смакам та художнім уподобанням, розвиток художньо-образного мислення, розвиток творчих здібностей учнів, формування позитивної мотивації до самовдосконалення у сфері образотворчого мистецтва, подальшого самостійного розширення обсягу своїх мистецьких знань і вмінь.

Так, наприклад, під час ознайомлення учнів із теплими та холодними кольорами на уроці мистецтва, їм пропонується уявити себе флористами (майстрами із виготовлення букетів) і створити власний букет із квітів, зображених на полотнах відомих вітчизняних та закордонних майстрів пензля. Для цього їм надаються кольорові вирізки із журналів, на яких зображено композиції із різноманітних квітів.

Клас розподіляється на дві групи: одні виготовляють букети у теплій кольоровій гамі, інші – у холодних відтінках кольорів. Діти мають вирізати квіти і скомпонувати відповідно свої букети. Та група, у букетах якої буде знайдено найменше помилок щодо кольорів, визначається переможцем. У процесі виконання цієї гри можна використовувати ілюстрації натюрмортів з квітами відомих українських художниць (К. Білокур, М. Примаченко), а також натюрморти зарубіжних майстринь пензля (наприклад, британських художниць М. Мозер, А. Візерс) або інші ілюстрації такого типу.

Така ігрова діяльність дає можливість кожному її учаснику відчувати себе справжнім творцем образотворчих «шедеврів», отримати насолоду від споглядання творів мистецтва живопису (натюрмортів), відчувати радість колективної творчості, задоволення від реалізації своїх особистих намірів і прагнень, що виступає могутньою рушійною силою у подальшому пізнанні учнями різних, раніше невідомих аспектів мистецтва й спонукає їх до більш глибокого осягнення механізмів мистецької діяльності.

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

Отже, у науковій розвідці порушується актуальна для сучасної науково-педагогічної думки проблема активізації пізнавальної діяльності молодших школярів засобами гри.

З метою поглиблення комплексного розуміння проблеми та віднайдення шляхів її вирішення проаналізовано значний обсяг наукової літератури представників різних галузей знань (філософії, культурології, психології, педагогіки).

На основі узагальнення наукових джерел конкретизовано сутність ключових понять: «пізнавальна активність особистості», «активізація пізнавальної діяльності молодших школярів».

З'ясовано, що гра володіє значними ресурсами щодо активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, оскільки органічно співвідноситься із віковою природою дитячої діяльності, здійснюється на основі внутрішніх спонукань і мотивів дитячої особистості, розкриває інтелектуальні, духовні, творчі резерви учнів та виступає потужним засобом у пізнанні ними оточуючої дійсності та світу мистецтва.

Встановлено, що уроки мистецтва володіють широкими можливостями для активізації пізнавальної діяльності учнів, оскільки сама специфіка мистецької роботи передбачає органічне залучення дітей до самостійного пошуку нової інформації, до здобуття нових знань, виховує вольові якості, цілеспрямованість у вирішенні різного роду завдань.

Наведено орієнтовні зразки ігрових засобів, здатних активізувати пізнавальну діяльність молодших школярів у царині музичного, образотворчого, екранного мистецтва та окреслено елементи їх методичного забезпечення («Чарівний чаклун», «Лісові діджеї», «Дизайнер концертного костюму виконавця української пісні», «Знайди українське у мультфільмі», «Аукціон», «Чарівна флористика»).

Досліджувана у науковій розвідці проблематика є досить багатогранною. Зважаючи на це, *перспективними* для подальшого наукового опрацювання виступають такі її аспекти: систематизація ігрових засобів у відповідності до потреб розвитку молодших школярів у різних сферах мистецької діяльності (музичній, образотворчій, театральній, хореографічній), комплексна розробка моделі психолого-педагогічного супроводу ігрової діяльності учнів, віднайдення алгоритмів використання потенціалу мистецьких ігор у процесі вивчення інших уроків гуманітарного спрямування у початковій школі тощо.

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

1. Концепція Нової української школи. Доступно: <<https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola>> [Дата звернення 10 Березня 2021].
2. Психологічний словник / Автор-укладач В. В. Синявський, О. П. Сергеєнкова / За ред. Н. А. Побірченко. Доступно: <http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/5980/3/O_Serhieienkova_IL.pdf> [Дата звернення 10 Березня 2021].
3. Шарапа, Л. І., 2001. Активність особистості. *Енциклопедія Сучасної України: електронна версія [веб-сайт]* / гол. редкол.: І.М. Дзюба, А.І. Жуковський, М.Г. Железняк та ін.; НАН України, НТШ, Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. Доступно: <http://esu.com.ua/search_articles.php?id=43539> [Дата звернення 11 Березня 2021].
4. Богоявленская, Д. Б., 2002. *Психология творческих способностей*: учеб. пособие для студ. высш. учебн. заведений, Москва: Издательский центр «Академия», 320.

5. Эльконин, Д. Б. *Психология обучения младшего школьника*. Доступно: <<http://psychlib.ru/mgppu/EPr-1997/EPR-2391.htm#p239>> [Дата звернення 10 Березня 2021].
6. Леонтьев, А. Н., 2007. *Лекции по общей психологии*: учебное пособие. 4-е издание, стереотипное, Москва: Смысл: Академия, 511.
7. Сушенцев, О. Є., 2010. Педагогічні умови активізації пізнавальної діяльності учнів основної школи на уроках трудового навчання: *автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.02*. Ін-т педагогіки АПН України, Київ, 20.
8. Лосев, А. Ф., 1991. *Философия. Мифология. Культура*, Москва: Политиздат, 525.
9. Надолинская, Т. В., 2013. *Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики*. Доступно: <<https://www.edscience/jour/article/view/299/293#>> [Дата звернення 10 Березня 2021].
10. Хейзинга, Й., 1997. *Ното Ludens: статьи по истории культуры* / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова, Москва: Прогресс-Традиция, 416.
11. Рубинштейн, С. Л., 2000. *Основы общей психологии*, Санкт-Петербург: Издательство «Питер», 712.
12. Узнадзе, Д. Н., 1997. *Психологические исследования*. Москва: Наука, 450.
13. Кратохвил, М. В., 1991. *Жизнь Яна Амоса Коменского*: кн. для учителя: пер. с чеш., Москва: Просвещение, 191.
14. Сухомлинський, В. О., 1976. *Вибрані твори : в 5 т.* / [редкол.: О. Г. Дзевєрін та ін.], Київ: Рад. шк., т. 3: *Серце віддаю дітям; Народження громадянина; Листи до сина*, 668.
15. Шаталов, В. Ф., 1980. *Педагогическая проза. Из опыта работы школ Донецка*, Москва: «Педагогика», 94.
16. Лемко, Г. І., 2008. *Значення гри для виховання дитини*. Доступно: <http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm> [Дата звернення 12 Березня 2021].
17. Масол, Л. М., 2019. *Навчально-методичний посібник «Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 1-2 класах на засадах компетентнісного підходу*, Київ: Генеза, 208.
18. Кудикіна, Н. В., 2003. *Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія*, Київ: КМПУ, 272.

ENHANCEMENT OF JUNIOR PUPILS' COGNITIVE ACTIVITY AT ART LESSONS BY MEANS OF GAMES

Tetiana V. Borysova,

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/0000-0002-5831-4745>
borisovakpkm@gmail.com

Abstract. This article deals with the relevant in modern educational environment issue of enhancement. A number of scientific notions are considered, notably “junior

pupils' cognitive activity", "enhancement of junior pupils' cognitive activity" that enables the uniformity of construing the key aspects of the defined problems and creates the theoretical basis for its effective practical solving.

The statement about wide opportunities of integrated lessons of Art for the enhancement of junior pupils' cognitive activity is emphasized on the basis of the explaining of the specificity of art and art activities.

We analyzed the scholarly literature on different branches of science (Philosophy, Cultural Studies, Psychology and Pedagogics) on the issue of the potential of gaming activities for harmonious development of children's personalities, especially for intensification of the cognition processes of reality and art by children. We theoretically substantiated the expediency of introduction of games at the Art lessons as an effective means of junior pupils' cognitive activity enhancement.

Basic aspects of junior pupils' game activity are considered, this activity is viewed as a motivating and meaningful process which is a basis for children's cognitive activity enhancement at the lessons of Art. We outlined the main factors that enable the effectiveness of its implementation in the educational process of junior school, especially at the Art lesson.

The groups of games which are expedient for the enhancement of children's activities and can be applied in the process of mastering art knowledge and skills are defined and described.

The examples of games (subject, artistic-creative and artistic-constructive) that can optimize junior pupils' cognitive activities in arts (theatre, painting and music) are presented and their instructive and procedural peculiarities are outlined. The article shows the elements of methodological tools of junior pupils' cognitive activity enhancement at the Art lessons by the means of games.

Keywords: junior pupils; cognitive activity; enhancement; Art lessons; game.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. *Kontseptsiiia Novoi ukrainskoi shkoly* [The Concept of New Ukrainian School]. Dostupno: <<https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola>> [Data zvernennia 10 Bereznia 2021].
2. *Psykhologichnyi slovnyk* [Psychological dictionary]. Avtor-ukladach V. V. Syniavskiy, O. P. Serheienkova / Za red. N. A. Pobirchenko. Dostupno: <http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/5980/3/O_Serheienkova_IL.pdf> [Data zvernennia 10 Bereznia 2021].
3. Sharapa, L. I., 2001. *Aktyvnist osobystosti* [The Activeness of a personality]. *Entsyklopediia Suchasnoi Ukrainy: elektronna versiiia [veb-sait]* / hol. redkol.: I.M. Dziuba, A.I. Zhukovskiy, M.H. Zhelezniak ta in.; NAN Ukrainy, NTSh. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy. Dostupno: <http://esu.com.ua/search_articles.php?id=43539> [Data zvernennia: 11 Bereznia 2021].

4. Bogoiavlenskaia, D. B., 2002. *Psihologiiia tvorcheskih sposobnostei* [Psychology of creative abilities]: ucheb. posobie dlia stud. vyssh. uchebn. Zavedenij, Moskva: Izdatelskii centr «Akademiia», 320.
5. Elkonin, D. B. *Psihologiiia obucheniiia mladshego shkolnika* [Psychology of teaching of junior pupils]. Dostupno: <<http://psychlib.ru/mgppu/EPr-1997/EPR-2391.htm#p239>> [Data zvernennia 10 Bereznia 2021].
6. Leontev, A. N., 2007. *Lekcii po obshhei psihologii* [Lectures on general Psychology]: uchebnoe posobie. 4-e izdanie, stereotipnoe, Moskva: Smysl: Akademiia, 511.
7. Sushentsev, O. Ye., 2010. Pedahohichni umovy aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti uchniv osnovnoi shkoly na urokakh trudovoho navchannia [Pedagogical conditions of activation of cognitive activity of secondary school pupils at the lessons of Handicrafts]: *avto-ref. dys. na zdobuttia nauk. stupenia kand. ped. nauk: 13.00.02*. In-t pedahohiky APN Ukrainy, Kyiv, 20.
8. Losev, A. F., 1991. *Filosofiiia. Mifologiiia. Kultura* [Philosophy. Mythology. Culture], Moskva: Politizdat, 525.
9. Nadolinskaia, T. V., 2013. *Igra v kontekste istorii filosofii, kultury i pedagogiki* [Game in the context of the history of Philosophy, Culture and Pedagogics]. Dostupno: <<https://www.edscience/iour/article/view/299/293#>> [Data zvernennia 10 Bereznia 2021].
10. Heizinga I., 1997. *Homo Ludens: stati po istorii kultury* [Homo Ludens: articles on the history of culture]. Per. s gol. D. V. Silvestrova, Moskva: Progress-Tradiciia, 416.
11. Rubinshtein, S. L., 2000. *Osnovy obshhei psihologii* [The basics of general Psychology], Sankt-Peterburg: Izdatelstvo «Piter», 712.
12. Uznadze, D. N., 1997. *Psihologicheskie issledovaniia* [Psychology researches], Moskva: Nauka, 450.
13. Kratochvil, M. V., 1991. *Zhizn Iana Amosa Komenskogo* [The life of Yan Amos Komenskyi]: kn. dlia uchitelia: per. s chesh, Moskva: Prosveshhenie, 191.
14. Sukhomlynskyi, V. O., 1976. *Vybrani tvory: v 5 t. / [redkol.: O. H. Dzeverin ta in.]*. Kyiv: Rad. shk., t. 3: *Sertse viddaiu ditiam; Narodzhennia hromadianyna; Lysty do syna* [I give my heart to the children; The birth of the citizen; The letters to the son Works, 3, 5], 668.
15. Shatalov, V. F., 1980. *Pedagogicheskaia proza. Iz opyta raboty shkol Donecka* [Pedagogical prose. From the work experience of Donetsk schools], Moskva: «Pedagogika», 94.
16. Lemko, H. I., 2008. *Znachennia hry dlia vykhovannia dytyny* [The importance of games in the upbringing of children]. Dostupno: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm [Data zvernennia 12 Bereznia 2021].
17. Masol, L. M., 2019. *Navchalno-metodychnyi posibnyk «Nova ukrainska shkola: metodyka navchannia intehrovanoho kursu «Mystetstvo» u 1-2 klasakh na zasadakh kompetentnisnogo pidkhodu* [Teacher's book "New Ukrainian School: methods of teaching of integrated course of Arts in the 1-2nd grades at the competence-based approach], Kyiv: Heneza, 208.
18. Kudykina, N. V., 2003. *Ihrova diialnist molodshykh shkolariv u pozaurochnomu navchalno-vykhovnomu protsesi* [Game activity of junior pupils in extra-curricular educational process]: monohrafiia, Kyiv: KMPU, 272.