

є дві форми мовлення – усна й писемна; 7) усне мовлення має допоміжні засоби вираження: інтонацію, міміку, жести; своєрідними допоміжними засобами спілкування є зорові умовні знаки і звукові сигнали [3].

У початкових класах дітям прищеплюється любов до рідного слова, до мови батьків, до рідного краю, Батьківщини. Діти мають усвідомити, що українська мова є мовою українського народу, що обов'язком кожного українця є знання й збагачення її. Показуючи, як люди користуються мовою, слід цілеспрямовано вводити термін «мовлення», розуміючи його як процес спілкування за допомогою мови, здійснюваний мовцем. Для того щоб висловлювати свої думки і почуття, людина використовує слова, поєднує їх між собою, утворюючи речення, а поєднанням речень будує зв'язні висловлювання (текст). Учні мають навчитися чітко вимовляти слова, виділяти більшою силою голосу ті частини речення, які є відповіддю на поставлене питання, тобто слова, які в даній ситуації мовлення є найвагомішими, найпотрібнішими для висловлення думки [1, с. 98].

У процесі шкільного навчання розширюються функції мовлення, яке виникає і розвивається як засіб засвоєння і передачі знань. Мовлення виявляє себе і як засіб формування особистості, самоутвердження її в колективі.

#### **Список використаних джерел**

1. Тернопільська В. І. Вплив ціннісних орієнтацій на формування соціально-комунікативної культури школярів / В. І. Тернопільська // Ціннісні орієнтації навчальної діяльності загальноосвітніх навчальних закладів у контексті сучасних вимог до освіти : наук, метод, зб. / за заг. ред.: О. А. Дубасенюк, В. І. Слінчук. – Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2008. – С. 97 – 101.
2. Слесик К. М. Формування умінь спілкування молодших школярів у позакласній навчально-виховній роботі: Дис...канд.пед.наук: 13.00.09 / К. М. Слесик. – Харків, 2002. – 256 с.
3. Українська мова. Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів 1-4 класи [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>, вільний.

**УДК 373.3.091.33-27.22:796:004**

ЛЕНДЕЛ Н.В,  
ВАСИЛИНКА М.І.

Мукачівський державний університет, Україна

### **КОМП'ЮТЕРНІ ТА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ В ПРАКТИЦІ РОБОТИ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

Найвагомішим чинником зміни стилю життя та інтересів людини сьогодні стала комп'ютеризація. Крім практичного використання в роботі та побуті, спостерігається захоплення комп'ютерними іграми, що швидко поширюється, особливо серед дітей молодшого шкільного віку. У зв'язку з цим комп'ютерні ігри потрібно розглядати як своєрідний соціально-психологічний феномен, що сьогодні посідає все помітніше місце в житті кожної людини.

Роль ігор, як навчального методу, дуже велика в початковій школі. Дитина починає грати у ранньому віці, коли ще не може виконати найпростішого трудового процесу. Гра – це природний стан дитини. Вона виявляє індивідуальні

особливості дитини, дозволяє визначити рівень знань і уявлень школяра. Ігрова діяльність приваблива тим, що в процесі її створюються сприятливі умови для задоволення інтересів, бажань, запитів, творчих устремлінь учнів. Видатний педагог ХІХ століття К. Ушинський зазначив: «Гра є не пустою забавою, це зміст життя дитини, її творча діяльність, потрібна для її розвитку. У грі дитина живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж сліди дійсного життя» [1].

Ігри стали предметом особливої уваги в працях Л. Виготського, О. Декролі, Д. Ельконіна, Л. Занкова, Я. Коменського, А. Макаренка, М.Монтесорі, Ж. Піаже, О. Савченко, В. Сухомлинського та ін. Із сучасних науковців педагогічної ниви у своїх дослідженнях грі приділяють увагу М. Вашуленко, О. Вашуленко, О. Прищепа та ін. Науковці зазначають, що гра займає значне місце в житті дітей. Вона є природним станом, потребою дитячого організму, засобом спілкування в спільній діяльності дітей. Гра створює той позитивний емоційний фон, на якому всі психічні процеси протікають найактивніше. Крім того, учням подобаються незвичність, іноді таємничість обстановки, що додають грі особливу цікавість. Радість доставляє і те, що в грі відкривається можливість колективних дій і колективного спілкування. Особливе місце серед усього розмаїття ігор належить інтелектуальним іграм. Інтелектуальна гра – це гра, в якій поєднання інтелектуальних емоцій і розумових операцій під час вирішення низки проблемних ситуацій, що виникають в процесі гри, дозволяє удосконалювати інтелектуальну самостійність індивіда [1].

Враховуючи сучасні процеси інформатизації суспільства і пов'язані з ним тенденції в освіті, педагоги-практики зацікавлені проблемою розробки якісних навчальних комп'ютерних програм, що мають забезпечувати необхідні принципи, прийоми та методи для того, щоб дати можливість педагогам і батькам з оптимальним результатом використовувати дидактичні можливості комп'ютерних програмних засобів.

Діапазон інтелектуальних ігор надзвичайно широкий. На основі аналізу психолого-педагогічної літератури, враховуючи психологічні особливості ігрової діяльності, у яку включається дитина, науковці пропонують таку класифікацію інтелектуальних ігор:

1) вікторини та конкурси типу «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Своя гра» тощо. Інтелектуальні ігри подібного роду ставлять за мету не тільки і не стільки перевірити, але і стимулювати подальший загальний, культурний, комунікативний розвиток з метою безперервного розвитку учасника ігрового інтелектуального процесу.

2) «розумові вправи». До таких ігор можна віднести різноманітні головоломки і маніпуляції з цифрами: завдання-маршрути; хитрі цифри; ігри із словами; навчальне лото, навчальне доміно; ребуси числові, ребуси буквені, послідовності, кросворди, чайнворди та інші;

3) настільні ігри: шахи, шашки, ерудит, карткові ігри;

4) комп'ютерні ігри. Під комп'ютерною грою звичайно розуміється комп'ютерна програма, що служить для організації ігрового простору і організації взаємозв'язку між гравцями або сама виступає в ролі партнера по грі. Виділяють

такі жанри комп'ютерних ігор: ігри-дії (від англ. Action); симулятори (від англ. Simulation); стратегії (від англ. Strategy); спортивні; пригодницькі (або квести, від англ. Quest); ролеві ігри; головоломки, логічні ігри, пазли (від англ. Puzzle) [2].

Таким чином, видатні вітчизняні методисти і педагоги відстоюють потребу впровадження у освітній простір початкової школи різних ігор, як важливого засобу навчання і виховання дітей. Як показує практика, у процесі проведення, до прикладу, інтелектуальної гри у дітей розвивається самостійність мислення, творчі задатки, кмітливість, винахідливість, виникає інтерес до навчання.

#### **Список використаних джерел**

1. Яременко Н. Проблема організації ігрової діяльності з учнями основної школи у вітчизняних психолого-педагогічних дослідженнях ХХ ст. / Н. Яременко // Рідна школа. – 2014. – № 9. – С.23 – 30.
2. Гладун М. Інформатика та інформаційні – технології в навчальних закладах / М. Гладун // Комп'ютерна гра для дітей молодшого шкільного віку. – 2013. – № 1. – С. 19 – 25.
3. Калошин В. Ф. Виховна робота в школі / В. Ф. Калошин // Інноваційні методи виховання. – 2008. – №2 (39). – С. 35 – 41.

**УДК 373.3.016:74:159:955**

ЛЕШКО Х.Ю.,  
МАЙБОРОДА І.Е.  
Мукачівський державний університет, Україна

#### **РОЗВИТОК ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ПРОЦЕСІ ОБРАЗОТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Здатність людини мислити в образах створила таке унікальне явище, яке ми називаємо мистецтвом. Створення художніх образів вимагає від митця максимальної активізації художньо-образного мислення. В свою чергу, для того, щоб «зчитувати», «осягати» художні образи мистецтва, людина повинна також мати сформоване художньо-образне мислення. Саме воно має непересічне значення для повноцінного, цілісного сприйняття світу, для становлення системи цінностей особистості, формування її переконань, поглядів. Тому проблема формування художньо-образного мислення дітей є важливою і потребує глибокого та ґрунтовного вивчення. Розглядаючи образне мислення як єдність об'єктивного і суб'єктивного, можна стверджувати, що воно є обов'язковим засобом пізнання світу. Його об'єктивно-суб'єктивний характер особливо яскраво виявляється в образотворчій діяльності людини.

Проблемам образного мислення присвячені наукові праці з психології мистецтва, художньої творчості й художньо-естетичного сприймання (Р. Арнхейм, М. Бахтін, Л. Виготський, Р. Грегорі, В. Кузін, А. Моль, Ю. Полуянов, Я. Пономарьов, В. Роменець, Б. Юсов, М. Ярошевський), розвитку художньо-творчих здібностей різних вікових груп (Г. Біда, В. Бехтерев, І. Кабищ, В. Кіреєнко, Е. Кульчицька, М. Ростовцев), організації творчої роботи школярів (І. Волков, Є. Ігнат'єв, Г. Лабунська, Б. Неменський, Т. Олійник, Т. Сущенко).

Художню діяльність характеризують два способи мислення – образне і раціонально-понятійне, причому перше є основою для розвитку другого, передую



# МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: [www.msu.edu.ua](http://www.msu.edu.ua)

E-mail: [info@msu.edu.ua](mailto:info@msu.edu.ua), [pr@mail.msu.edu.ua](mailto:pr@mail.msu.edu.ua)

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>