

виражати свою уяву та креативність. У процесі таких ігор, діти вчаться використовувати різні матеріали та техніки, що сприяє розвитку їх художніх здібностей.

Окрім ігрового методу, існує безліч ігрових прийомів, які можна використовувати для активізації пізнавальних процесів у дошкільників. Використання іграшок є одним із найпоширеніших прийомів. Іграшки можуть бути не лише предметами для гри, але й інструментами для навчання. Наприклад, ляльки можуть використовуватися для навчання дітей правилам поведінки та взаємодії, а кубики – для навчання рахунку та чисел. Застосування загадок також є ефективним прийомом у розвитку логічного мислення та уяви дітей. Загадки про тварин, рослини або предмети побуту стимулюють дітей мислити креативно та аналітично.

Використання віршів та пісень є ще одним ефективним прийомом у розвитку мовлення та музичних здібностей дітей. Вірші допомагають дітям розвивати мову та пам'ять, а пісні – слух, ритмічне почуття та мовлення. Читання казок також є важливим елементом розвитку уяви, емоційної сфери та моральних якостей у дітей. Казки про добро і зло, про дружбу та взаємодопомогу навчають дітей цінностям та навичкам співпраці та взаєморозуміння [4, с. 128].

Таким чином, гра в дошкільному віці є не лише засобом розваги, але й потужним інструментом для пізнання та розвитку дітей. Використання різноманітних ігор сприяє комплексному розвитку різних аспектів особистості дитини, підвищуючи ефективність навчання в початковій школі.

Список використаних джерел

1. Бурова А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2013. 296 с.
2. Піроженко Т. О. Особистість дошкільника – перспективи розвитку: навчально-методичний посібник. Тернопіль: Мандрівець, 2010. 136 с.
3. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка: підручник. 2-ге вид., доповн. Київ: Академвидав, 2013. 464 с.
4. Карасьова К. В., Піроженко Т. О. Світ дитячої гри. Київ, 2010. 128 с.
5. Карук І. В. Гра-експериментування як засіб розвитку дослідницької активності дошкільників. *Інноваційна педагогіка*. 2020. №20. С. 142-146. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2020-20-2-30>
6. Карук І. В., Білик Т. С., Колеснік К. А. Дитяче експериментування як засіб розвитку пізнавальної активності старших дошкільників. *Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень*. 2019. №11 (14).
7. Karuk I. Game-experimentation as a means of improving the effectiveness of the educational process. *Sustainable Development: Modern Theories and Best Practices*. 2021. P. 34-36.
8. Karuk I., Kolesnik K., Kryvosheya T., Prysiazhniuk L., Shykyrynska O., Vyshkivska V., Komarivska N. The development of cooperation skills of senior preschoolers in the experimentation process. *Society. Integration. Education*. 2022. P. 404-414.
9. Karuk I., Kolesnik K., Kryvosheya T., Prysiazhniuk L., Shykyrynska O. Organization of group activities of older preschool children in the process of experimenting *Society. Integration. Education*. Rezekne, 2021. P. 729-743. DOI: <https://doi.org/10.17770/sie2021vol2.6247>.

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ СЕНДПЛЕЙ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ СЕНСОРНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Ольга Бородій, здобувач ступеня вищої освіти «магістр»

Науковий керівник: Т. М. Кривошея, кандидат педагогічних наук, доцент

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
(Україна)

USING THE SANDPLAY TECHNIQUE IN THE PROCESS OF FORMING THE SENSORY-COGNITIVE COMPETENCE OF MIDDLE SCHOOL CHILDREN AGE

Olha Borodii, master's student

Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University (Ukraine)

Анотація. У статті розкрито сутність технології сендплей, акцентується увага на важливості використання даної технології в процесі формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей середнього дошкільного віку.

Ключові слова: технологія сендплей, формування сенсорно-пізнавальної компетентності, діти середнього дошкільного віку.

Abstract. The article reveals the essence of sandplay technology, focuses attention on the importance of using this technology in the process of forming the sensory and cognitive competence of children of middle preschool age.

Key words: sandplay technology, formation of sensory and cognitive competence, children of middle preschool age.

Важливу роль у процесі формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей середнього дошкільного віку відіграє використання різних інноваційних технологій, серед яких особливе місце відводиться технології сендплей, яка передбачає взаємодію дитини чи дорослого з піском. Сам пісок, як матеріал, є дуже загадковим для дітей дошкільного віку, тому що він може приймати будь-яку форму, може бути легким, сипучим, сухим, вологим, за температурою може бути теплим, або холодним.

Використання піску в роботі з дітьми з терапевтичною метою вперше застосувала на початку XX століття Маргарет Ловенфельд. У своїй практиці психологиня використала два підноси, один з яких був наповнений піском, а другий водою. Також у доступі для дітей були різні фігурки та іграшки. Діти із задоволенням створювали свій світ за допомогою цих всіх матеріалів та мали змогу гратись у світі піску та води.

Данну інновацію також досліджував відомий швейцарський психолог, філософ та педагог Карл Густав Юнг та його послідовниця Дора Калфф. З 1950 року Дора Калфф та її наставник Карл Густав Юнг спільно проводять дослідження, в результаті якого створюють теоретичний фундамент пісочної терапії. Карл Густав Юнг стверджував, що у піску закладена позитивна енергія, яка вивільняється і проникає у середину дитини. Таким чином позитивна енергія через дотики до піску передається до організму. А сама Дора Калфф вказувала, що спостерігаючи за дитиною, яка грає з піском, можна побачити її психічний стан. Перший досвід використання піскової терапії стосувався саме дітей із мовленнєвими, інтелектуальними, афективними та поведінковими порушеннями і розглядався як невербальний вид терапії, метою якої є створення відчуття безпеки знаходження у середовищі.

На теренах України технологія сендплей почала використовуватись в освітньому процесі ЗДО з кінця XX століття (А. Гречишкіна, Н. Коваленко, Н. Дмитрішена, Л. Зазуліна, І. Карабаєва, С. Половецька та ін.) [1; 3; 4; 8]. Зараз ця технологія використовується без будь-яких обмежень для усіх: і дорослих, і дітей (від 3 років). У ході творчої гри з піском активізуються самозцілюючі резерви дитячої психіки, які виявляються за певних умов у процесі терапії (Е.Вейнріб). Пісок поглинає негативну психічну енергію людини, стабілізує її емоційний стан і гармонізує психоемоційне самопочуття дитини.

У контексті всебічного розвитку сенсорно-пізнавальна діяльність відіграє важливу роль у формуванні особистості дитини середнього дошкільного віку. Дитяче натхнення у комбінації з технологією сендплей може дати потужний результат у вигляді розвитку різних сенсорних систем, за допомогою яких у дітей середнього дошкільного віку формуються сенсорні еталони. Під час гри з піском дитина не боїться експериментувати, оскільки пісок не

можна зламати. Використовуючи фантазію, дошкільник з легкістю буде створювати щось своє, відтворювати всі свої задуми на піску.

За програмою «Дитина» формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей середнього дошкільного віку передбачає формування уявлення про сенсорні еталони: форму, колір, розмір, звуки, запахи, та про способи обстеження об'єктів і предметів довкілля; збагачення уявлення дітей про кольори: *червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий, а також білий, чорний, сірий*; вправлення у змішуванні білого та основних кольорів для отримання відтінку основного кольору, вправлення у називанні відтінку від найтемнішого до найсвітлішого; формування уміння розрізняти звуки та запахи у навколишньому світі, визначати смаки *солодкий, солоний, кислий, гіркий*; вправлення у розрізненні предметів за кольором, формою, величиною та її параметрами (довжиною, висотою, шириною, товщиною); розрізнення та називання геометричних фігур – *круг, квадрат, овал, прямокутник, трикутник*; розвиток уміння відновлювати фігури із частин; вправлення у упізнаванні цілого за фрагментами (*хто заховався за куцем, чий хвіст виглядає з-під паркана, чий будиночок тощо*); вправляти у використанні сенсорних еталонів для оцінки властивостей предметів: *курчатко пухнасте, машина синя, морозиво холодне, кошик важкий*. [2].

Використання технології сендплей в освітньому процесі ЗДО сприяє ефективному засвоєнню дітьми 5-го року життя сенсорних еталонів. На думку Т.Кривошеї, граючись у піску, реалізуючи свій задум, дитина здобуває життєвий досвід, навчається взаємодіяти з однолітками, висловлювати свої думки та підтримувати діалог, презентувати свої споруди, передавати власні почуття, реалізовувати свій задум. У дошкільника інтенсивніше розвиваються мовлення, пізнавальні процеси. Маніпулювання з піском сприяє розвитку фантазії, образного мислення, відпрацюванню точності рухів [5, с.114].

На піску можна організовувати з дітьми такі різновиди ігор:

1. Ігри для розвитку тактильно-кінестетичної чутливості і дрібної моторики рук та зниження психо-емоційного напруження («Чутливі пальчики і долоньки», «Чарівні візерунки») (створення візерунків відбитками пальчиків, кулачків, долоньок).

2. Пізнавальні ігри (математичні: «Числа і цифри» (діти «відкопують» сховані в піску предмети, класифікують їх, рахують, порівнюють), граматичні: „Хто заховався?” (Знайти в піс-ку фігурки, назва яких починається на заданий звук. Скласти речення з цими словами).

3. Ігри на ознайомлення з навколишнім світом: створення ландшафту, проведення дослідів з водою, піском, магнітами, виготовлення пісочних годинників.

4. Художньо-мовленнєві ігри («Казки Піщаної країни» (моделювання з піску казкових сюжетів з використанням дрібних предметів, розповідання казок та оповідань).

5. Ігри на розвиток творчого потенціалу («Театр на піску» - розігрування сюжетів казок за допомогою іграшок та природного матеріалу) [5].

Отже, технологія сендплей містить потужні можливості для формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей середнього дошкільного віку, розвитку комунікативних якостей, логічного мислення, творчих здібностей, гармонізує емоційно-вольову сферу дошкільників, підвищує ефективність процесу освіти і виховання дітей.

Список використаних джерел

1. Гречишкіна А., Коваленко Н. Сендплей – гра з піском. *Палітра педагога*. 2010. № 4. С. 10-14.

2. Дитина: Освітня програма для дітей від двох до семи років / наук. кер. проєкту В.О. Огнев'юк ; авт. кол.: Г.В. Беленька, О.Л. Богініч, В.М. Вертугіна [та ін.] ; наук. ред. Г.В. Беленька ; Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 440 с.

3. Дмитрішєна Н. Малюнки на піску або чарівний пісок у дитячих руках. *Психолог дошкільця*. 2013. №1. С.31-34.

4. Карабаєва І. Пісок як матеріал для розвитку творчості та навчання дітей. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2010. № 5. С 21- 25.

5. Кривошея Т. М. Заняття з піском як засіб соціалізації дітей дошкільного віку. *Наукові записки. Серія: Початкове навчання* : зб. матер. наук.-практ. конф. викл. і студ. Вінниця, Вінницький державний педагогічний університет ім. М. Коцюбинського, 2011. Вип. 9. С. 112-117.

6. Кривошея Т. М. Підготовка майбутніх вихователів до використання технологій дошкільної освіти у процесі формування елементарних математичних уявлень. *Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти в контексті європейських освітніх стратегій* : збірник матеріалів науково-практичної конференції викладачів і студентів інституту педагогіки, психології і мистецтв (Вінниця, ВДПУ ім. М.Коцюбинського, 6-8 квітня 2016 р.) /за ред. Г.С.Тарасенко; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, інститут педагогіки, психології і мистецтв. Вінниця: ТОВ «Нілан-ЛТД», 2016. Вип. 5. С. 291–293.

7. Кривошея Т.М. Сучасні підходи до логіко-математичного розвитку дітей старшого дошкільного віку. *Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти в контексті європейських освітніх стратегій* : збірник матеріалів науково-практичної конференції викладачів і студентів ІППМ. Вінниця: ФОП Корзун Д.Ю., 2012. С. 110 – 116.

8. Пісочна терапія в роботі з дошкільниками / Упоряд. Шик Л.А., Дикань Н.І., Гладченко О.М., Черкасова Ю.М. Харків. : Основа, 2010. 127 с.

9. Karuk, I., Kolesnik, K., Kryvosheya, T., Prysiazhniuk, L., Shykyrynska, O. V. (2021). Organization of group activities of older preschool children in the process of experimenting. SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference. Volume II. School Pedagogy. Preschool Pedagogy. May 28th-29th, 2021. Rezekne, Rezekne Academy of Technologies, 2021, p.729-743. DOI: <https://doi.org/10.17770/sie2021vol2.6247>

10. Karuk, I., Kolesnik, K., Prysiazhniuk L., Kryvosheya, T., Shykyrynska, O., Vyshkivska, V., Komarivska, N. (2022). The development of cooperation skills of senior preschoolers in the experimentation process. SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference. Volume I, May 27th, 2022. 404-414. DOI: <https://doi.org/10.17770/sie2022vol1.6838>

ХУДОЖНЬО-МОВЛЕННЄВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЯК ПРЕДМЕТ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Марина Боролюк, здобувач ступеня вищої освіти «магістр»

Науковий керівник: І. В. Карук, доктор філософії, старший викладач
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського (Україна)

SPEECH AND ART COMPETENCE OF PRESCHOOL CHILDREN AS A SUBJECT SCIENTIFIC RESEARCH

Maryna Boroliuk, master's student

Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University (Ukraine)

Анотація. У статті розглядається проблема формування художньо-мовленнєвої компетентності дітей старшого дошкільного віку. На основі аналізу наукових досліджень автор уточнює зміст поняття «художньо-мовленнєва компетентність старших дошкільників».

Ключові слова: компетентність, старші дошкільники, художньо-мовленнєва компетентність, художньо-мовленнєва діяльність.

Abstract. The article deals with the problem of formation of artistic and speech competence of older preschool children. Based on the analysis of scientific research, the author clarifies the meaning of the concept of «artistic and speech competence of older preschoolers».

Key words: competence, older preschoolers, art-speech competence, art-speech activity.