

**Кирило НЕТИКША,**  
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти  
**Микола КУДІНОВ,**  
кандидат педагогічних наук  
*Бердянський державний педагогічний університет*  
*(м. Запоріжжя)*

## **АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ЕНЕРДЖАЙЗЕР-ВПРАВ У РЕАЛІЯХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ**

У сучасній освітній системі часто виникає питання щодо ефективності традиційних методів навчання та їх здатності відповідати вимогам часу. Інформаційна перенасиченість, швидкість змін у технологіях та суспільстві, необхідність підготовки учнів до життя у світі, що постійно змінюється, створюють нові виклики для освітян. Важливо не лише забезпечити учнів знаннями, але й навчити їх самостійно мислити, знаходити рішення у складних ситуаціях та застосовувати отримані знання на практиці. Однією з найбільших проблем, з якою стикаються сучасні вчителі, є зниження мотивації учнів до навчання. Учні часто сприймають школу як щось, що не має відношення до реального життя, тому виникає необхідність у пошуку методів, які могли б змінити їхнє ставлення до навчання та зацікавити їх у пізнавальному процесі.

Саме з цією метою розробляються інноваційні підходи до навчання, які передбачають інтерактивність, залучення учнів до вирішення реальних проблем та створення умов, у яких вони стають активними учасниками освітнього процесу. Одним із таких підходів є використання Енерджайзер-вправ, що спрямовані на активізацію навчальної діяльності через використання цікавих, нестандартних завдань, що викликають в учнів бажання шукати нові підходи та рішення. Основна ідея цього методу полягає в тому, щоб створити навчальні ситуації, які провокують спонукають учнів до мислення, змушують їх переглядати свої звичні підходи до навчання і змушують працювати не лише над засвоєнням матеріалу, але й над розвитком своїх інтелектуальних і творчих здібностей.

У педагогічній науці активно ведуться дослідження, спрямовані на пошук нових методів і прийомів навчання, які могли б активізувати учнів і зробити освітній процес більш цікавим і продуктивним. Зокрема, одним із

таких напрямків є дослідження мотиваційної сфери учнів та способів її підвищення. Дослідження показують, що мотивація до навчання у школярів поступово знижується через використання однотипних завдань і відсутність інтерактивних елементів на уроках [3; 4; 5].

Так, у працях Г. Сімона зазначається, що використання проблемних ситуацій на уроках сприяє розвитку критичного мислення учнів, оскільки вони змушені не просто запам'ятовувати матеріал, а шукати рішення у складних умовах. Це відповідає принципам навчання через дію, коли учні засвоюють нові знання шляхом вирішення реальних проблем [6]. У свою чергу, Д. Андерсен та К. Хофман у своїх дослідженнях звертають увагу на ефективність гейміфікації в освітньому процесі, яка, на їхню думку, дозволяє зробити навчання більш цікавим для учнів. Використання ігрових елементів та нестандартних завдань підвищує залученість учнів, збільшує їхню активність на уроках та стимулює до самостійного пошуку інформації [1].

В Україні також проводяться активні дослідження щодо впровадження нових методик навчання у загальноосвітні школи. Роботи В. Гнатюка та О. Савченко демонструють позитивний вплив інтерактивних методів на успішність учнів [2]. Вони наголошують на тому, що інтерактивні завдання стимулюють учнів до активної участі у навчанні, сприяють формуванню самостійності та відповідальності за результати своєї роботи. Використання Енерджайзер-вправ, які поєднують у собі елементи проблемного навчання та гейміфікації, є логічним продовженням цих досліджень. Вони не лише залучають учнів до вирішення цікавих завдань, але й провокують їх на пошук нестандартних рішень, що сприяє розвитку творчого мислення.

Енерджайзери (або енергійні вправи) – це короткі інтерактивні вправи, які використовуються для активізації групи або учнів під час освітнього процесу, тренінгів або нарад. Метою енерджайзерів є підвищення рівня енергії учасників, активізація уваги, зняття напруги або втоми, а також стимулювання групової взаємодії. Вони зазвичай тривають кілька хвилин і включають фізичну активність, командну гру або інтелектуальні завдання.

Ключові особливості та функції енерджайзерів:

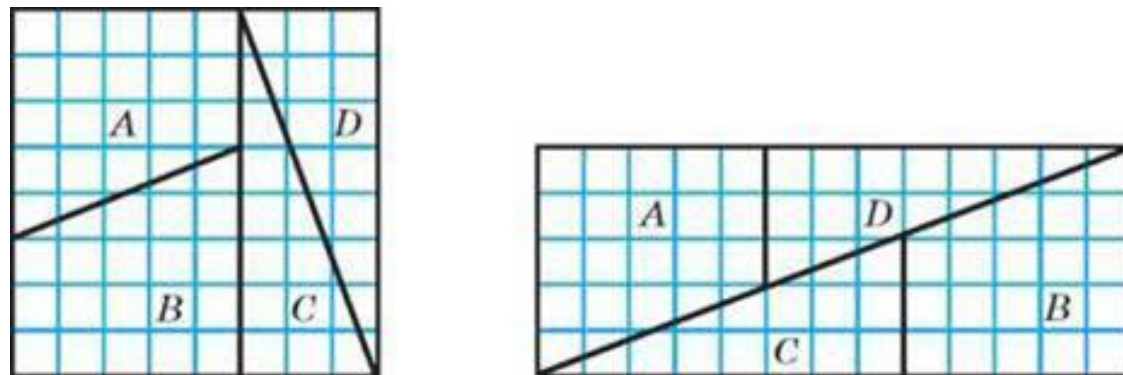
- *Активізація:* енерджайзери допомагають відновити концентрацію та увагу учасників під час тривалої навчальної діяльності або тренінгу.

- *Поліпшення настрою:* вони можуть покращити настрій, сприяють розрядженню, знімають психологічне напруження.
- *Підвищення залученості:* використання енерджайзерів створює більш динамічну атмосферу, що сприяє збільшенню зацікавленості в освітньому процесі та спонукає до активнішої участі.
- *Соціалізація:* енерджайзери часто спрямовані на взаємодію між учасниками, що сприяє розвитку командного духу, покращенню комунікації та зміцненню стосунків у колективі.

Для проведення дослідження було обрано експериментальну методику, яка дала змогу перевірити ефективність упровадження Енерджайзер-вправ в освітній процес. Експеримент проходив на базі Дніпровської гімназії № 10 (м. Дніпро), де учні були поділені на дві групи: експериментальну та контрольну. Експериментальна група працювала з використанням Енерджайзер-вправ, тоді як контрольна група продовжувала навчатися за традиційною методикою. Експеримент охоплював кілька предметів, включаючи математику, інформатику та уроки технологій.

Для оцінки результатів експерименту використовувалися такі методи дослідження: спостереження за поведінкою учнів на уроках, анкетування для визначення рівня їхньої зацікавленості та активності, а також аналіз результатів тестування. Основним інструментом для кількісного аналізу результатів була математична статистика, яка дозволила точно визначити вплив методики Енерджайзер-вправ на успішність учнів.

Результати експерименту свідчать, що учні експериментальної групи продовжували демонструвати вищий рівень зацікавленості та активної участі в навчальній діяльності, ніж їхні однолітки з контрольної групи. Після серії уроків, де використовувалися методи Енерджайзер-вправ, учні стали більш впевненими у своїх можливостях, що проявлялося у тому, як вони підходили до виконання завдань. Вони були менш схильні боятися помилок, що є важливим показником для розвитку креативного мислення. Використання провокаційних питань і нестандартних завдань дал можливість учням не лише краще засвоїти матеріал, але й активно застосовувати отримані знання на практиці.



**Рис. 1. Приклад Енерджайзер-вправи з розрізання квадрата 8x8 та побудови прямокутника 13x5**

На основі проведеного дослідження можна зробити кілька важливих висновків. По-перше, використання Енерджайзер-вправ є ефективним інструментом для активізації навчальної діяльності учнів загальноосвітніх шкіл. Воно не лише підвищує зацікавленість учнів у навчанні, але й сприяє розвитку їхніх творчих та критичних навичок. Учні, які працювали за цією методикою, продемонстрували кращі результати у виконанні завдань, що вимагали нестандартного мислення, і були більш активними під час уроків.

По-друге, метод Енерджайзер-вправ допомагає подолати проблему низької мотивації учнів, що є одним із найбільших викликів сучасної освіти. Використання цікавих завдань, що провакують до мислення та обговорення, дозволяє зробити навчання більш привабливим для школярів. Це допомагає не лише підвищити рівень успішності, але й стимулює учнів до самостійної роботи, що є важливою навичкою в умовах сучасного інформаційного суспільства.

Таким чином, у провадження методики Енерджайзер-вправ можна рекомендувати для використання на уроках технологій у загальноосвітніх школах, оскільки вона довела свою ефективність у підвищенні мотивації, активності та успішності учнів. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на розширення використання цієї методики на інші вікові групи та навчальні предмети.

#### **Список використаних джерел:**

1. Андерсен Д. Р., Хофман К. Гейміфікація у навчанні : практичний посібник. Нью-Йорк : Routledge, 2018. 189 с.

2. Гнатюк В. Г., Савченко О. О. Інтерактивні методи навчання: теорія і практика. Львів : Світ, 2020. 288 с.
3. Дуткевич Т. В. Психологічні основи використання інтерактивних методів навчання у процесі підготовки спеціалістів з вищою освітою. *Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога* : зб. наук. праць. Кам'янець-Подільський : Абетка-Нова, 2003. С. 26–32.
4. Інтерактивні методи навчання: Досвід впровадження / за ред. В. Д. Шарко. Херсон : Олді-Плюс, 2000. 210 с.
5. Романов П. Сучасні технології навчання. Київ : Наукова думка, 2020. 155 с.
6. Сімон Г. Проблемне навчання в класі. Лондон : SAGE Publications, 2017. 198 с.