

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

support of self-education of students in the conditions of distance learning]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Saint Petersburg, LSU Publ., named after O. S. Pushkin, 24 p. [in Russian].

8. Zhukevych, I. P. (2011). *Problemy hotovnosti do samoosvity studentiv vyshchykh navchalnykh zakladiv* [Problems of readiness for self-education of students of higher educational institution]. *A herald of Luhansk Taras Shevchenko National University*, no.13 (224). pp. 67–73. [in Ukrainian].

9. Savchenko, O.Ia. (2002). *Dydaktyka pochatkovoї shkoly* [Elementary school didactics]. Textbook for students of pedagogical faculties. Kyiv: Geneza, 368 p. [in Ukrainian].

10. Sultanova, L. Yu. (2007). *Formuvannia hotovnosti studentiv psykholoho-pedahohichnykh fakultetiv do naukovo-doslidnoi diialnosti* [Formation of readiness of students of psychological and pedagogical faculties for research activities]. *Candidate's thesis*. Kyiv, 168 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 14.08.2017

УДК 373.3.026

Марина Марко, аспірант

Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

У статті розкрита сутність дефініції “розробка навчально-ігрових технологій”; проаналізовані різні підходи до визначення структури ігрової технології, зокрема відбору етапів її розробки; розглянуто етапи розробки навчальних ігор, тобто послідовність виконання конкретних кроків при створенні нових ігрових технологій навчання молодших школярів, які дозволяють майбутнім учителям початкових класів самостійно створювати, грамотно описувати, а потім – вміло організовувати та ефективно проводити різні види дидактичних ігор.

Ключові слова: навчально-ігрові технології, розробка навчально-ігрової технології, етапи розробки навчально-ігрових технологій, структурні компоненти навчально-ігрової технології, ігрова діяльність школярів, професійна діяльність вчителя початкових класів.

Літ. 6.

Марина Марко, аспірант

Дрогобычского государственного педагогического университета имени Ивана Франко

ОСОБЕННОСТИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАЗРАБОТКИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

В статье раскрыта сущность дефиниции “разработка учебно-игровых технологий”; проанализированы различные подходы к определению структуры игровой технологии, в частности относительно отбора этапов ее разработки; рассмотрены этапы разработки обучающих игр, то есть последовательность выполнения конкретных шагов при создании новых игровых технологий обучения младших школьников, которые позволяют будущим учителям начальных классов самостоятельно создавать, грамотно описывать, а затем – умело организовывать и эффективно проводить различные виды дидактических игр.

Ключевые слова: учебно-игровые технологии, разработка учебно-игровой технологии, этапы разработки учебно-игровых технологий, структурные компоненты учебно-игровой технологии, игровая деятельность школьников, профессиональная деятельность учителя начальных классов.

Maryna Marko, Postgraduate Student

Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University

THE PECULIARITIES AND THE SEQUENCES OF THE DEVELOPMENT OF GAMING TECHNOLOGIES OF STUDYING OF PUPILS OF PRIMARY SCHOOL

The article deals with the sense of definition “the development of gaming technologies” and the different ways of the structure of gaming technology, especially its stages. The author presents the sequences of educational games, especially during the creation of new gaming technologies for the education of learners of primary school that allows teachers to create, to describe, to organize and to implement the different didactic games. The author analyzes the literature sources and makes a conclusion that the process of creation of the educational

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

– gaming technology needs the special actions: 1) the selection of teaching and informative material; 2) a project and preparation of the game; 3) involving the pupils into the gaming activity; 4) the gaming activity; 5) a control of the game; 6) a summary and analysis of the game.

The author proves that it is very difficult to follow the direct sequences in the creation of the educational-gaming technologies. In some cases a teacher has an opportunity to use the real documentation, in other- a teacher uses a game just to make an educational process more different and energetic. That's why, a future teachers need to know and keep the sequences in the process of creation the educational-gaming technologies. During the process of selection and characteristics of the stages of the educational-gaming technologie, the author uses the works of O. Prutchenkova, O. Skvorchevska, and L. Tyshevska. The author of the article determinates the main stages of creation the educational-gaming technology, that will allow the future teachers of primary school to create, to describe, to organize and to conduct the didactic games. These stages include the formation of the aim of game; determination of the type of a game; making the project of game; making the schedule of game; determination of roles of the game and their characteristics; making the instructions for the players; formulation of the rules of game; the determination of the main stages of game; making instructions for a teacher; making the vocabulary; the main repetition.

Keywords: educational-gaming technologies, creation of educational-gaming technology, the stages of educational-gaming technology, the structural components of educational-gaming technology, the pupils' gaming activity, the professional activity of teacher of primary school.

Постановка проблеми. Навчально-ігрова технологія принципово відрізняється від традиційних методів навчання і виховання. За даними дослідників, відсоток засвоєння учнями початкових класів інформації під час навчальної гри становить близько 90 %, натомість усний виклад теоретичного матеріалу дає в п'ятеро нижчий результат – близько 18 %. Також використання навчально-ігрових технологій дозволяє на 30 – 50 % зменшити час, який відводиться на засвоєння молодшими школярами навчального матеріалу, при цьому значно зростає міцність і глибина засвоєння ними нової інформації [1]. Це особливо важливо в умовах навчального перевантаження учнів початкових класів у сучасній школі. Тому в проєкті “Нова школа: простір освітніх можливостей”, запропонованому восени 2016 р. для публічного громадського обговорення, наголошується, що “навчання на першому циклі початкової освіти допоможе учневі звикнути до шкільного життя”, адже має бути “організоване через діяльність, ігровими методами, а ... вчитель матиме свободу вибору (створення) навчальних програм у межах стандарту початкової освіти” [3, 23]. Отже, не викликає заперечень теза про те, що професійна діяльність майбутніх учителів буде успішною, коли під час навчання у педагогічному ВНЗ у них сформується готовність до розробки та широкого застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Проблема використання інноваційних технологій, зокрема ігрових технологій навчання знайшла відображення у працях відомих вітчизняних і зарубіжних науковців. Вивченню готовності до діяльності як психічного стану, що дозволяє успішно виконувати професійні завдання (функціональний підхід), приділялось багато

уваги у наукових працях В. Дорохіної і С. Равиківич, О. Запорожця, В. Семиченко та ін. Сучасні вітчизняні науковці І. Гавриш, Д. Пашенко, Н. Бахмат, Н. Бежанова, О. Демченко, М. Козак та ін. ґрунтовно вивчали феномен готовності майбутніх учителів початкових класів до різних видів професійної діяльності. Дослідженню проблеми розвитку навчально-ігрових технологій у контексті підготовки фахівців різних спеціальностей займаються О. Бабаян, Т. Бурлаєнко, Н. Мартинова, О. Царенко, Н. Єсіна, В. Желудько, С. Ігнатенко, Н. Плахотнюк та ін. Проблемами застосування навчально-ігрових технологій в контексті професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів активно займаються такі науковці, як О. Скворчевська, Л. Тишевська, Л. Коваль, П. Щербань, О. Савченко та ін.

Проведений аналіз монографічних і дисертаційних досліджень свідчить про актуальність проблеми розробки нових навчально-ігрових технологій у процесі професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів. Водночас проблема послідовності розробки та особливостей застосування ігрових технологій навчання учнів початкових класів хоча й порушувалася окремими дослідниками, однак системних наукових розвідок з її вирішення не проводилося.

Мета статті. Розкриття особливостей та визначення послідовності виконання конкретних кроків при створенні нових навчально-ігрових технологій навчання молодших школярів, а також характеристика структурних компонентів навчально-ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Загальноновизнано, що головною метою педагогічної теорії є знання закономірностей принципів, правил і прийомів процесу навчання, виховання та розвитку, натомість метою педагогічної технології, у т. ч.

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

навчально-ігрової, є реалізація педагогічної теорії на практиці й отримання в освітньому процесі заздалегідь запланованих результатів. З огляду на це, навчально-ігрова технологія виступає своєрідною активною проміжною ланкою між педагогічною теорією та практикою.

У теорії ігор використовуються різні терміни: побудова, проектування, конструювання, моделювання, створення, розробка ігор. У дослідженні нами використовувалося *поняття “розробка навчально-ігрової технології”*, під якою розуміється складний, різноаспектний і доволі тривалий процес, що містить *концептуально-цільовий, методичний, операційний, аналітичний, контроль-оцінний та результативний етапи*. Якісна розробка навчально-ігрової технології передбачає дотримання певних положень, обґрунтованих в теорії ігор та перевірених практикою. На основі аналізу науково-методичних джерел нами були сформульовані узагальнені принципи, які в подальшому використовувалися при навчанні майбутніх учителів початкових класів розробці навчально-ігрових технологій та допомагали уникнути педагогічних помилок.

Варто наголосити, що важливим організаційно-методичним аспектом є встановлення оптимальної послідовності етапів розробки навчально-ігрової технології. У педагогічній теорії існують різні підходи до визначення структури ігрової технології, зокрема відбору етапів її розробки. Так, Р. Мінгазов пропонує при розробці нової навчально-ігрової технології використовувати т. зв. “педагогічний паспорт гри”, який містить: мету, мотивацію, характеристику змісту й оснащення, опис умов організації гри, оцінювальні критерії та шкалу результатів, засоби самоконтролю [2, 27]. Г. Селевко розглядає структуру гри як діяльність і як процес. До структури гри як діяльності він включив: постановку мети, планування, реалізацію мети, аналіз результатів, а до структури гри як процесу – ролі, ігрові дії, ігрове використання і заміщення реальних предметів ігровими; визначені стосунки між гравцями; сюжет (зміст) [5]. О. Савченко запропонувала структуру ігрової діяльності, що містить такі компоненти: 1) спонукальний; 2) орієнтувальний; 3) виконавський; 4) контроль-оцінний [4]. Л. Байкова виділила низку послідовних дій, які використовуються при розробці гри: визначення цілей; ретельний відбір змісту; продумування варіантів участі кожного гравця; відбір критеріїв результативності гри; вибір способів залучення учасників в аналіз перебігу та результатів гри [6, 14].

Здійснивши аналіз літературних джерел, ми

дійшли висновку, що процес розробки навчально-ігрової технології передбачає дотримання педагогом такої послідовності виконання окремих дій: 1) відбір навчально-інформаційного матеріалу; 2) розробка (проектування), підготовка гри; 3) включення дітей в ігрову діяльність; 4) безпосереднє здійснення гри; 5) контроль за її перебігом; 6) підведення підсумків й аналіз результатів проведеної гри. Однак чітко дотримуватися цієї послідовності розробки навчально-ігрової технології достатньо складно, бо в одних випадках у педагога є можливість використати реальну документацію (сценарій, правила, інструкції тощо), а в інших – доводиться проводити гру, спираючись лише на потребу урізноманітнити й активізувати освітній процес. Крім того, в грі неможливо в деталях передбачити всі дії її учасників, складно змоделювати різні ситуації, які можуть виникнути під час ігрового дійства тощо. Тому з метою якісного застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності майбутнім учителям початкових класів необхідно знати та дотримуватися послідовності її розробки. При відборі та характеристиці етапів розробки навчально-ігрової технології нами використовувалися науково-методичні праці О. Пругченкова, О. Скворчевської та Л. Тишевської.

Розглянемо *етапи розробки навчально-ігрової технології*.

1. *Формулювання мети гри*. У зв'язку з тим, що здійснюється розробка саме навчально-ігрової технології, то передбачається досягнення подвійної мети – дидактичної та ігрової. Відповідно до подвійної мети майбутньому вчителю початкових класів необхідно зважати й на подвійну мотивацію: 1) результативну, яка зумовлює установку учня-гравця на проміжні та кінцевий результати; 2) пізнавальну, яка спрямована на стимулювання інтересу молодшого школяра до безпосереднього процесу гри та засвоєння навчального матеріалу, який є об'єктом гри. Причому, мета формується гранично чітко, як головний напрям не лише для вчителя як розробника й організатора гри, а й для її учасників – учнів початкових класів. Залежно від рівнів пізнання школярами навчального матеріалу можна виділити такі цілі гри: 1) загальне ознайомлення з навчальною темою; 2) з'ясування конкретних положень, які необхідні для прийняття конкретних рішень відповідно до поставлених завдань; 3) вміння застосовувати отримані знання на практиці; г) аналіз отриманих результатів з метою колективного вироблення обґрунтованих рішень.

2. *Визначення виду гри*. Цей етап спрямований

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

на максимальне відображення модельованого об'єкту або процесу та досягнення поставленої мети. Кожен вид навчально-ігрової технології (ситуаційно-рольова, змагальна та ін.) володіє певними особливостями, можливостями й обмеженнями. Знаючи про ці особливості, можливості та обмеження для певного виду навчально-ігрової технології, вчитель вирішує, яка з них є найефективнішою для розкриття конкретної навчальної теми або розділу.

3. *Складання проспекту гри.* На цьому етапі здійснюється опис загального змісту дидактичної гри із зазначенням конкретних цілей та завдань, складу учасників, модельованих ролей та інших необхідних елементів, а також дається стисла характеристика об'єкта або процесу, що моделюється в ході гри.

4. *Визначення розкладу і регламенту гри.* На цьому етапі з'ясовується характер часу проведення гри (неперервний чи дискретний), визначається коефіцієнт стиснення часу, розраховується загальний час, потрібний для проведення гри тощо.

5. *Визначення складу ігрових ролей та їх характеристика.* Аналіз літературних джерел дозволяє стверджувати, що наявність цікавих ролей є гарантією активного включення практично всіх молодших школярів в навчально-ігрову взаємодію. Наприклад, при використанні ситуаційно-рольової гри характерними ознаками ролей можуть бути: сімейний статус, вік, освіта, професія, особливості характеру, дружні зв'язки, кулінарні пристрасті, хобі тощо.

6. *Складання інструкції для гравців.* Після визначення складу ролей та складання їх докладних характеристик важливим етапом є оформлення цієї інформації у вигляді інструкції, яка у стислій та доступній формі розкриває для безпосередніх учасників основний зміст і деталі гри. При цьому враховується молодший шкільний вік, характер, тип нервової системи, психофізіологічні особливості, досвід навчально-ігрової діяльності, рівень навчальних досягнень школярів, статус в учнівському колективі тощо.

7. *Формулювання правил гри.* Цей етап вважається центральним у будь-якій грі, бо чіткі й однозначно зрозумілі правила дозволяють організувати та успішно провести дидактичну гру без виникнення конфліктних ситуацій. Зазвичай такі конфлікти постають через різночитання або нерозуміння ігрових правил. Слід наголосити, що при формулюванні правил гри слід використовувати позитивну, а не негативну форму. Самі ж формулювання повинні бути простими та зрозумілими для всіх учасників ігрового дійства.

8. *Визначення змісту основних етапів гри.* Уявляючи в цілому проект майбутньої гри, слід чітко виділити зміст основних етапів: попередньої підготовки, вступного, основного (або власне гри), підведення підсумків (заключного) та післяігрового обговорення.

9. *Складання інструкції для педагога (організатора та координатора гри).* На цьому етапі в інструкції описується необхідне оснащення, атрибути дидактичної гри, способи підбору та підготовки окремих учасників або ігрового колективу в цілому, даються рекомендації щодо проведення гри, особливостей перебігу її окремих етапів, підведення підсумків, організації підсумкової дискусії тощо.

10. *Складання словника термінів.* Цей етап є не обов'язковим, однак, якщо в грі зустрічаються нові терміни, які можуть бути незрозумілими молодшим школярам, слід навести приклади їх використання в інших ситуаціях, не пов'язаних із грою. Отже, складання словника необхідне передовсім для однозначного тлумачення учнями основних термінів і понять, що використовуються в грі.

11. *Генеральна репетиція.* Цей етап також є не обов'язковим, однак дає змогу виявити слабкі місця, недоліки та суперечності в навчально-ігровій технології, реально побачити перебіг й оцінити результативність гри. В умовах початкової школи ця проблема має вирішуватися за допомогою одного з паралельних класів, де проводитиметься генеральна репетиція. Після цього новостворена навчально-ігрова технологія може успішно використовуватися в інших класах.

Таким чином, у процесі дослідження нами були виділені основні етапи розробки навчально-ігрової технології, послідовність дотримання яких з урахуванням вище зазначених підходів, дозволяє створити якісну дидактичну гру. Ці етапи, будучи складовими теоретичних засад розробки навчально-ігрової технології, дозволять майбутнім учителям початкових класів самостійно оформити ідею нової гри, грамотно описати її у відповідних документах, якісно підготувати та провести навчальне ігрове дійство з молодшими школярами.

Зважаючи на вище зазначені етапи, нами виділені основні документи, котрі регламентують структуру навчально-ігрової технології, а саме: проспект, сценарій, опис ігрових ситуацій, інструкції для гравців і педагога (організатора та координатора гри), словник термінів. Зміст цих документів залежить від виду та характеру розробленої навчально-ігрової технології, імітованих об'єктів, системи використовуваних

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

ігрових ролей тощо. Всі ігрові документи взаємопов'язані і взаємозалежні, водночас існує можливість використання лише окремих документів (складових ігрової технології) як блоків, що вбудовуються в інші новостворювані ігри без внесення кардинальних змін. Це свідчить про універсальність навчально-ігрових технологій, які можуть бути достатньо швидко модифіковані з урахуванням різних обставин і вихідних умов.

Схарактеризуємо структурні компоненти навчально-ігрової технології, які представлені у вигляді таких основних документів:

1. *Перспектив гри.* Цей лаконічний і чіткий документ обґрунтовує доцільність проведення гри, містить її повну характеристику й умови використання. У перспективі вказується мета, завдання і призначення гри, для кого вона проводиться, тобто на яку аудиторію розрахована, склад, вік і кількість учасників, ступінь готовності дітей до гри (навченості) тощо. У перспективі викладається регламент гри, тобто порядок розігрування, загальний час, який потрібен для проведення гри загалом або її окремих етапів. Особливо важливою у перспективі є рубрика щодо прогнозованого результату, де вказуються конкретні знання, практичні навички, характеристика ціннісних орієнтацій, які можуть змінитися у молодших школярів під час гри.

2. *Сценарій.* У цьому документі дається детальна характеристика об'єкта гри, встановлюються й описуються ігрові ролі, фіксуються правила гри тощо. За змістом сценарій зорієнтований як на організатора, так і на учасників гри – молодших школярів. Зокрема, для організатора – сценарій дозволяє оцінити та прийняти рішення щодо загальної канви та перебігу гри, а також сформувати подальший план і дії; для учнів – сценарій є основним джерелом відомостей про ігрові ролі, які пропонуються учасникам, умови та етапи гри, передбачуваний результат. Важливим елементом сценарію є правила гри, які можуть бути жорстко регламентованими, коли кожен гравець зобов'язаний їх неухильно дотримуватися, або гнучкими, коли у процесі ігрової взаємодії гравці мають певну свободу для вибору рішень у заданих межах.

3. *Опис ігрових ситуацій.* При описі ігрових ситуацій розкривається тип взаємодії гравців (усна або письмова, групова чи колективна), визначається сфера можливих рішень, передбачається наявність альтернативи цих рішень, послідовність їх реалізації за нових обставин тощо. Важливою складовою цього

опису є сукупність показників, нормативів, характеристик та інших числових значень, що використовуються у грі. В описі ігрових ситуацій також зазначаються засоби, що впливають на швидкість перебігу гри, стимулюють дії учасників при прийнятті складних рішень, забезпечують керувану емоційну напругу: наявність більше однієї альтернативи рішень; невідповідність між існуючими ресурсами та метою, яку необхідно досягти; протидія організатора гри задумам гравців; інформаційна невизначеність і випадковий характер впливів на об'єкт ігрового проектування у процесі гри.

4. *Інструкції для гравців.* Це документи, в яких кожному учневі, групі або цілому класу вказуються ігрові цілі та способи їх досягнення, пропонуються правила ігрової взаємодії та прийому самоконтролю, зазначаються права й обов'язки гравців.

5. *Інструкція для педагога (організатора та координатора гри).* Це збірник документів, в яких зазначається комплекс робіт, пов'язаних з підготовкою, організацією та проведенням гри. У ньому описуються основні заходи, необхідні для якісної підготовки умов проведення гри, її учасників; міститься графік проведення гри, який передбачає конкретні часові періоди, інструкції, програми, алгоритми обробки даних, різні бланки та ін., тобто перелік необхідного ігрового матеріалу, а в разі потреби – й методика його виготовлення чи відбору. В інструкції міститься опис функцій педагога, його права та обов'язки, вказівки щодо взаємодії з учнями у процесі проведення гри, а також перелік дій на кожному етапі – вступному, ігровому, підсумковому.

6. *Словник термінів.* Містить дві групи пояснень основних понять, які вивчаються у процесі дидактичної гри: 1) описові терміни (перспектив, сценарій, об'єкт або процес, передісторія, ігрова ситуація, регламент, ігрова роль, гравець (учасник гри), ігрова команда тощо); 2) процесуальні терміни ("вхід у гру" – вступний етап, ігрова діяльність – власне гра, форми взаємодії гравців, послідовність дій учасників гри, ігровий цикл, "вихід з гри" – підсумковий етап, заключна дискусія).

Усі зазначені компоненти гри взаємопов'язані й екстраполюються в мотиваційний, когнітивний, операційний, рефлексивний компоненти готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Висновки. Дотримання основних етапів розробки навчально-ігрової технології (формулювання мети гри; визначення виду гри;

ОСОБЛИВОСТІ ТА ПОСЛІДОВНІСТЬ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

складання проспекту гри; визначення розкладу і регламенту гри; визначення складу ігрових ролей та їх характеристика; складання інструкції для гравців; формулювання правил гри; визначення змісту основних етапів гри; складання інструкції для педагога; складання словника термінів; генеральна репетиція) дозволяє майбутнім учителям початкових класів самостійно розробляти, грамотно описувати, а потім – вміло організувати та ефективно проводити дидактичні ігри. Перспективи подальших досліджень полягають у визначенні критеріїв, показників та рівнів готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кудикіна Н. В. *Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія* / Н. В. Кудикіна; Київський міський педагогічний ун-т ім. Б.Д.Грінченка. – К.: КМПУ, 2003. – 272 с.
2. Мингазов Р.Х. *Педагогическая технология разработки и организации познавательных игр* / Р. Х. Мингазов // *Специалист*. – 1996. – № 3. – С. 26–28.
3. *Нова школа: простір освітніх можливостей: проект* / Укладачі: Л. Гриневич, О. Елькін, С. Калашнікова, І. Коберник, В. Ковтунець, О. Макаренко, О. Малахова, Т. Нанаєва, Г. Усатенко, П. Хобзей, Р. Шиян [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://mon.gov.ua/Новини%202016/08/21/2016-08-17-3-.pdf>
4. Савченко О. Я. *Дидактика початкової школи: підручник [для педагогічних факультетів]* / О. Я. Савченко. – К.: Абрис, 1997. – 416 с.
5. Селевко Г. К. *Современные образовательные*

технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

6. *Технология игровой деятельности: учеб. пособие* / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина. – Рязань: РГПУ, 1994. – 120 с.

REFERENCES

1. Kudykina, N. V. (2003). *Ihrova diialnist molodshykh shkolariv u pozaurochnomu navchalno-vykhovnomu protsesi: monohrafiia* [Game activity of junior pupils in extra-curriculum educational process: monograph]. Kyiv: KMPU, 272 p. [in Ukrainian].
2. Mingazov, R.Kh. (1996). *Pedagogicheskaya tekhnologiya razrabotki i organizatsii poznavatelnykh igr* [Pedagogical technology of development and organization of cognitive games]. Spetsyalyst, no. 3, pp. 26–28. [in Russian].
3. Hrynevych, L., Elkin, O., Kalashnikova, S., Kobernyk, I., Kovtunets, V. & Makarenko, O. et al. *Nova shkola: prostir osvitynikh mozhlyvostey: proekt* [New School: Educational Opportunity: A Project]. [Electronic resource]. Available at: <http://mon.gov.ua/Novyny%202016/08/21/2016-08-17-3-.pdf> [in Ukrainian].
4. Savchenko, O. Ya. (1997). *Dydaktyka pochatkovoї shkoly: pidruchnyk (dlia pedahohichnykh fakultetiv)* [Elementary school didactics: a textbook (for pedagogical faculties)]. Kyiv: Abrys, 416 p. [in Ukrainian].
5. Selevko, G. K. (1998). *Sovremennye obrazovatelnye tekhnologii: ucheb. posobie* [Modern Educational Technologies: Textbook. Allowance]. Moscow: Narodnoe obrazovanie, 256 p. [in Russian].
6. Baykova, L. A. & Grebenkina, L. K. (1994). *Tekhnologiya igrovoy deyatelnosti: ucheb. Posobie* [Technology of game activity: training. Allowance]. Ryazan: RGPU, 120 p. [in Russian].

Стаття надійшла до редакції 27.06.2017



“Де гра, там і радість”.

Народна мудрість

“Гра – вид діяльності дітей, що полягає у відтворенні дій дорослих і відносин між ними, спрямований на орієнтування й пізнання предметної та соціальної дійсності”.

Педагогічна енциклопедія

“Ефективність навчання, його гуманістична сутність зумовлюються в першу чергу професіоналізмом і високою технологічною культурою педагога”.

Василь Сухомлинський
український педагог, публіцист, письменник

