

BIBLIOGRAPHY

1. Breen M. and Candlin C. 1980. The Essentials of a Communicative Curriculum Language Teaching. Applied linguistics 1: P. 89–112.
2. Canale M. 1983. From Communicative Competence to Communicative Language Pedagogy. In Richards J. and Schmidt R. (eds). –London: Longman. – 289p.
3. Howat A. 1984. A History of English Language Teaching. – Oxford: Oxford University Press. – 394 p.
4. Larsen-Freeman D. 2011. Techniques and Principles in Language Teaching. – Oxford: Oxford University Press. – 272 p.
5. Littlewood W. 2013. Communicative Language Teaching: An Introduction. – Cambridge: Cambridge University Press. – 122 p.
6. Nunan D. 1999. Designing Tasks for the Communicative Classroom. – Cambridge: Cambridge University Press. – 208 p.

7. Nunan D. and Lamb C. 1996. The Self-directed Teacher. – Cambridge: Cambridge University Press. – 218 p.
8. Richards J. and Rodgers T. 2001. Approaches and Methods in Language Teaching (2nd ed.). – Cambridge: Cambridge University Press. – 270 p.
9. Wright T. 1987. Roles of Teachers and Learners. – Oxford: Oxford University Press. – 164 p.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Щербина Світлана Володимирівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов Кіровоградського національного технічного університету.
Наукові інтереси: методика викладання іноземної мови у ВНЗ.

УДК 378.016.811

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ У ВИЩИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

Евеліна БОГІВ, Маріанна КАБАЦІ (Мукачєво)

Постановка проблеми. Одним із ефективних засобів активізації розумової діяльності на уроці іноземної мови є гра. Гра – є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність студентів. На початковому етапі навчання гра є необхідним компонентом уроку. За допомогою неї учасники освітнього процесу пізнають світ. У грі вони перевіряють свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці прекрасного. Гра дарує радість, вона спрямована в майбутнє, бо під час гри в студентів формуються, закріплюються здібності, необхідні для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. Під час гри вони краще навчаються, до активної діяльності долучаються навіть найпасивніші учні. Коли викладач використовує на уроці елементи гри, в аудиторії панує доброзичлива атмосфера, бадьорий настрій, бажання вчитися. Гра, як метод навчання, організовує, розвиває, збагачує їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. У процесі навчання іноземної мови можна використати будь-яку гру на розвиток мовлення. Проте в різних випадках її ефект може бути різним.

Не слід сприймати гру, як засіб урізноманітнення і прикрашання уроку. Безумовно, гра пожвавлює урок, вносить елемент змагання. Але все це має бути додатковим ефектом. Основна ж функція гри на уроці – бути засобом навчання, розвитку і виховання студента. Гра повинна мати чітко виражену навчальну функцію, бути змістовною, сприяти розвитковій мисленню, уяви, кмітливості, наполегливості, добрих почуттів, а також формувати ініціативність. Ігри допомагають засвоювати і

систематизувати знання, формувати граматичні, лексичні та фонетичні навички, розвивати всі види мовленнєвої діяльності (говоріння, аудіювання, читання, письмо), стимулюють мимовільне запам'ятовування мовного матеріалу, гарантують комунікативну спрямованість навчального процесу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням про використання рольових ігор на занятті з іноземної мови цікавило і цікавить як вітчизняних так і зарубіжних педагогів та методистів. Використання рольових ігор на уроці з іноземної мови вивчали В.А. Артемов, П.О. Бех, Л.В. Биркун, О.І. Близнюк, Л.С. Панова, С.Ю. Ніколаєва, М.І. Філатов, О.К. Складенко, Л.Р. Данькевич.

Метою статті є визначення гри, як однієї з форм роботи на уроці яка активізує діяльність учнів, підвищують їхній інтерес до знань, підсилює позитивний емоційний чинник, створює сприятливий мікроклімат, показати можливості гри що розвивають уяву фантазію, уважність учнів, формують почуття товарищескості, колективізму, допомагають подолати сором'язливість, усунути мовний бар'єр.

Виклад основного матеріалу. Важливою проблемою для педагогічної теорії та практики залишається питання урізноманітнення навчального процесу, активізації пізнавальної діяльності студентів, розширення сфери їхніх інтересів. Сучасній молоді доступні найрізноманітніші джерела інформації, але часто саме наявність готової інформації сприяє розвитку пасивності. Проект Ради Європи «Сучасні мови» передбачає підвищення ефективності навчання іноземних мов, зокрема, за

рахунок передових методів і технологій, тобто методами активізації пізнавальної діяльності учнів. Великий інтерес викликають наступні методи:

- дискусійний (М. В. Кларін, Г. А. Китайгородська);
- метод рольових ігор (Г. А. Китайгородська, М. А. Аріян);
- метод проектів (Є. С. Полат, М. Ю. Бухаркіна);
- використання мультимедійних (комп'ютерних) технологій

Ці методи не можна назвати новими. Однак, їхнє застосування до цього часу не було системним. Вони пов'язані між собою тим, що їх форми і зміст дозволяють формувати, поряд із комунікативною компетенцією, окремі комунікативні та інтелектуальні вміння, які в сукупності складають уміння критичного мислення. Орієнтуючись на статтю Огієвича О. зазначаємо, що гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку [14, с. 83]. Гра на уроках німецької мови є дуже ефективним засобом навчання. Доцільним є використання ігор чи елементів гри на кожному уроці. Це активізує діяльність студентів, вони захоплюються елементом змагання, їм подобається працювати у команді – так веселіше виконувати навіть складне завдання.

Гра вимагає активності. Студенти прагнуть використати цікаві звороти, слова, щоб їхні виступи вийшли цікавими, це спонукає працювати із словником.

Основне завдання полягає в тому, щоб правильно організувати гру, підібрати її відповідно до завдань уроку, до теми та рівня можливостей і знань студентів. Ігри можуть використовуватися на різних етапах уроку. За їх допомогою можна перевірити домашнє завдання, полегшити розуміння навчального матеріалу, закріпити його, перевірити знання учнів перед контролем.

Дослідниця Р. Осадчук стверджує, що найсприятливіші умови гармонійного розвитку мотиваційної, змістової та операційної сторін пізнавальної діяльності учнів створюються у процесі проведення ігор, де самотійна діяльність учнів і навчальні завдання вчителя є основним засобом засвоєння знань. Проведення рольових ігор вимагає від студентів певного рівня розвитку їхньої пізнавальної діяльності [15, с. 110].

Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Так, наприклад, педагогічна і дидактична цінність ігрової технології полягає в тому, що вона дозволяє її учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію,

випробовувати себе. Разом з тим, важливо відзначити, що ефективність гри як засобу навчання залежить від дотримання ряду вимог, таких як: наявність уявної ситуації, плану, в якому діятимуть учні; обов'язкове усвідомлення ігрового результату правил гри. Гра – це не просто колективна розвага. Це основний спосіб досягнення всіх задач навчання, тому необхідно: точно знати, яка навичка і уміння потрібні, що студент не умів і чому навчився в ході гри; гра повинна поставити учасника перед необхідністю розумового зусилля.

Рольова гра, будучи найбільш точною і доступною моделлю іншомовного спілкування, є тією організаційною формою навчання, яка дозволяє оптимально поєднувати групові, парні і індивідуальні форми на уроці. При участі в рольових іграх в студентів закладаються основи комунікативної компетенції, що дозволяють здійснювати іншомовне спілкування і взаємодію студентів на уроках німецької мови, що є головною метою навчання іноземної мови. Вона подібна виставі в театрі. Це виконання студентами ролей, заданих певними ситуаціями, які вимагають використання особливої поведінки та відповідної лексики. Гра забезпечує невимушену обстановку, в якій студенти є настільки винахідливими і жвавими, наскільки це можливо. Група студентів, яка успішно виконує рольову гру, дуже схожа на групу маленьких дітей, яка грається у лікарів, школу, батьків тощо. Вони підсвідомо творять свою власну реальність. Таким чином, вони експериментують, використовуючи свої знання про реальний світ, і водночас розвивають здатність взаємодіяти з іншими людьми. Ця діяльність є захоплюючою. Рольова гра може зображувати елементарний комунікативний акт (покупка, поздоровлення, знайомство) і складний комунікативний акт, що складається із серії елементарних актів (вибір маршруту подорожі у бюро подорожей, у касі).

Найбільш розповсюджені форми рольових ігор: презентація, інтерв'ю, заочна подорож, прес-конференція, круглий стіл, телеміст, екскурсія, казка, репортаж, клуб по інтересах [12, с. 22].

Для того, щоб ігри та ігрові завдання забезпечували реалізацію практичних цілей та дійсно «навчали», необхідно враховувати під час їх підготовки та проведення такі фактори:

- Доцільність та функціональність гри. Вчитель повинен усвідомлювати, для чого він проводить її, які цілі намагається реалізувати з її допомогою, яка функція цієї гри на конкретному уроці.

- Мовленнєва спрямованість. Усі ігри та ігрові завдання, метою яких є формування навичок і вмінь, повинні передбачати кінцевий мовленнєвий продукт - слово, фразу, міні-текст або текст, їх сприймання та розуміння.

- Посильність та запобігання помилкам. Кожна гра (особливо з групи формування навичок) повинна мати тільки одну проблематику і бути посильною для виконання в конкретних умовах. Щоб уникнути помилок, вводяться різноманітні опори: зорові, слухові, вербальні, образотворчі або предметні. Саме тому перевага надається іграм з картками. Картки є досить ефективною опорою, до того ж вони заощаджують час.

- Одномовність. Гру проводять тільки іноземною мовою. Правила гри теж краще формувати іноземною мовою.

- Зайнятість усіх учнів ігровою діяльністю. Слід віддавати перевагу іграм, що забезпечують зайнятість усіх учнів. Це парні, групові та колективні ігри.

- Логічне включення в контекст уроку. Гру можна включити в контекст навчального процесу для розрядки; несподівано по ходу уроку, як логічне продовження уроку.

- Елемент змагання. «Хто більше? Хто швидше? Хто правильніше... Ці та інші форми змагання допоможуть учителеві перетворити будь-яку нецікаву вправу в ігрове завдання з досить високим коефіцієнтом корисної дії.

- Відзначення переможця. Про це також не слід забувати. По-перше, це слухна нагода вивчити з студентами вирази поздоровлення, висловлення радощів, захоплення, подиву, співчуття. По-друге. Це підтримує ігровий контекст, стимулює до участі в наступних іграх. Крім того, відзначення переможця може мати дидактичний характер (йому співають пісню, вручають подарунок).

Рольова гра передбачає великі можливості мотиваційно показового плану. Спілкування, як відомо, неможливе без мотиву. Але в умовах навчання не так просто вмотивувати учня на висловлення своєї думки. Річ у тім, що вчитель має змалювати ситуацію, щоб виникла атмосфера спілкування, яка, в свою чергу, сприятиме появі в студентів внутрішньої потреби висловити свою думку.

З іншого боку, рольова гра сприяє формуванню навчальної праці і партнерства. Вона охоплює групу учасників які мають злагоджено взаємодіяти, точно враховуючи реакцію кожного, допомагати один одному.

Наприклад, при вивченні тем «Im Reisebüro», «Im Geschäft», Das Telefongespräch «студенти вміло інсценізують діалоги і грають роль адміністратора туристичного бюро, продавця та покупця. В таких умовах вирази запам'ятовують легко і швидко без спеціального заучування, говоріння проходить вільно. Авторитетною є думка, що ігрові ситуації сприяють створенню особливого простору навчальної діяльності, у

яких студент готується до рішення проблем і конкретних ускладнень [2, с. 9].

Введення рольової гри в навчальний процес потребує великої підготовчої роботи. Щоб організувати спілкування в межах рольової гри необхідно сформувати ці навички в реальних умовах навчального процесу. Для цього потрібно виконувати тренувальні вправи на вироблення вміння в учасників рольової гри, реагувати на запропоновані твердження (Ach so! Wie interessant! Doch! Ich glaube, dass...! Ich bin einverstanden! Ich bin sicher!), вправи, направлені на розвиток мови по телефону, вправи на тренування у складанні мікро діалогів у парах.

В студентів старших курсів особливо проявляється прагнення до самостійності, самоствердження, досягнення статусу рівності з дорослими, до можливості відстоювати свої погляди та переконання, то саме комунікативна спрямованість навчання іноземної мови і створення сприятливого клімату для спілкування є тими факторами, які мають найбільшу значущість.

За допомогою рольової гри викладач може розвивати усі види мовленнєвої діяльності, і перш за всі усне мовлення, яке є провідним видом мовленнєвої діяльності. Рольова гра сприяє тому, що мовлення стає змістовнішим, складнішим за структурою мовного та мовленнєвого матеріалу. Викладачі повинні розуміти, що правильно організована рольова гра на уроці - зовсім не порожнє заняття, вона не тільки доставляє максимум задоволення її учаснику, але є могутнім засобом її розвитку, засобом формування повноцінної особистості. Групова діяльність впливає на особистість учасника гри, і рольова гра надає широкі можливості для активізації навчального процесу. Ефективність навчання тут обумовлена в першу чергу вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмета, адже рольова гра являє собою відтворення її учасниками реальної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування. При розподілі ролей варто враховувати як мовні, так і «акторські» можливості, доручаючи одним більш вербальні, іншим – пантомімні ролі, третіх же призначаючи на ролі «суфлерів», даючи їм право підказувати на основі тексту. Практично весь навчальний час у рольовій грі відведено на мовленнєву практику, при цьому не тільки студент, що говорить, але і той, що слухає, максимально активний, тому що він повинен зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, співвіднести її із ситуацією, визначити наскільки вона релевантна ситуації і задачі спілкування, і правильно відреагувати на репліку. Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів, сприяють усвідомленому оволодінню іноземної мови.

Інші ж вважають, що оволодіння формами усного іншомовного спілкування можливо тільки в рольових іграх, але успішність гри залежить від рівня і старанності її підготовки, правильності організації, регулярності застосування даного прийому навчання і, звичайно, від майстерності вчителя і його відданості своїй справі. [16, с. 82].

Результатами досліджень В.А. Артемова [1], О.А. Колесникової [9], М.А. Люшера [12] доводиться, що більшість учасників самої гри оцінюють рольові ігри позитивно, вбачаючи в них велику практичну корисність; що стосується викладачів, тут думки різко розходяться – частина з них відноситься до рольових ігор різко негативно. На їхню думку, розучування ролей приводить до «примітивізації» мовлення, збільшенню кількості помилок, збільшенню дисциплінарних проблем.

Висновки. Завдання педагога полягає в тім, щоб знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення учасника навчальної діяльності до активної пізнавальної діяльності. Педагог повинен постійно удосконалювати процес навчання, що дозволяє ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати ігри на уроках іноземної мови.

Ігри допомагають спілкуванню, сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність.

Таким чином, гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння нею. Гра – це могутній фактор психологічної адаптації в новому мовному просторі, що може вирішити проблему природного ненасильницького впровадження іноземної мови.

Використання рольових ігор на уроках німецької мови дає можливість підвищити інтерес до іноземної мови, створює позитивне ставлення до її вивчення, стимулює самостійну діяльність, а головне, рольові ігри впливають на освоєння мовного матеріалу і впливають на розвиток навичок діалогічного мовлення на уроках німецької мови.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Артемов В. А. Психология обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1983. – 222 с.
2. Бим И. Л. Методика обучения иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1991. – 319 с.
3. Близняк О. И., Панова Л. С. Игры у навчання і ноземних мов: посібник для вчителів. – К: Освіта, 1997. – 64 с.
4. Виготський Л.С. Педагогічна психологія.- М.: Педагогіка, 1991. – 480 с

5. Дианова Е. М., Костина Л. Т. Рольовая игра в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 3. – С. 12–16

6. Димент Л. Г. Организация игр на уроке // Иностранные языки в школе. – 1987. – № 3. – С.10–16.

7. Эльконин Д. Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. М.: Просвещение, 1957. – 289 с.

8. Ермоленко Л.П. Комунікативний підхід до навчання англійської мови в середній школі // Іноземні мови. – 2002. – № 3. – С. 10–11

9. Колесникова О. А. Рольовые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1989. – №4. – С. 38–42.

10. Куліковська, Ю. С. Навчаємось граючись : мовні ігри на уроках інозем. мови / Ю. С. Куліковська // Німецька мова в школі : наук.-метод. журн. – 2010. – N 1. – С. 22–25.

11. Лобанова В. Рольова гра на заняттях з англійської мови. // Рідна школа. – 2002. – №10. – С.51–52

12. Люшер М. А. Сигналы личности. Рольовые игры и их мотивы. – Воронеж: Реал, 1995. – 180 с.

13. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах: Підручник. Вид. 2-е, випр. і перероб. / С. Ю. Ніколаєвої. – К.: Ленвіт, 2002. – 328 с.

14. Огієвич О. Дидактична гра – шлях до підвищення якості навчання і виховання учнів. Анотація досвіду//Нова педагогічна думка. – 2005. – №1. –С. 83.

15. Осадчук Р. І. Дидактичні ігри у навчальному процесі школи. // Педагогіка і психологія. – 1996. – №4. – С. 102 – 110.

16. Сидорова Н. Використання ігрових форм у процесі навчання англійської мови // Завуч. – 2002. – № 8. – С. 6

17. Пущенко, Л. Сюжетно-рольові ігри казкового змісту як стимул до оволодіння німецькою мовою / Лариса Пущенко // Deutsch: всеукр. газ. для вчителів, викладачів, студентів та всіх, хто вивчає нім. мову. – 2015. – N 18. – С. 6–16.

18. Солоха, Н. В. Використання ігрових моментів на уроках німецької мови / Н. В. Солоха // Нім. мова в шк. : наук.-метод. журн. – 2012. – N 5. – С. 24–26.

BIBLIOGRAFIYA

1. Artemov V.A. Psikhohohiia obucheniiia inostrannym yazykam: Ucheb. Posobie. – М.: Prosveshchenie, 1983. – 222 s.

2. Bim I.L. Metodika obucheniiia inostrannym yazykam.– М: Vysshiaia shkola, 1991. –319 s.

3. Blyznyuk O. I., Panova L. S.Ihry u navchanni inozemnykh mov : posibnyk dlia vchyteliv. – К: Osvita, 1997. – 64 s.

4. Vyhotskyi L. S. Pedahohichna psikhohohiia. – М: Pedahohichna psikhohohiia. – М.: Pedahohika, 1991. – 480 s.

5. Dianova E.M., Kostina L.T. Rolevaia igra v obuchenii inostrannomu yasyku // Inostrannye yazyki v shkole. – 1988. – № 3. – s. 12–116.

6. Diment L. H. Orhanizatziia ihr na uroke // Inostrannye yazyki v shkole. –1987. – № 3. – s.10–16.

7. Elkonyn D. B. Tvorcheskyye rolevyye igru detei doshkolnogo vozrasta. М.: Prosveshchenyie, 1957. – 289 с

8. Yermolenko L. P. Komunikativnyi pidhid do navchannia anhliskoi movy v serednii shkoli // Inozemni movy. – 2002. – № 3. –S. 10–11.

9. Kolesnikova O. A. Rolevyye ihry v obuchenii inostrannym yazykam // Inostrannye yazyki v shkole. – 1989. – №4. – S. 38–42.

10. Kulikovska YU. S. Navchaimos hraiuchys: movni ihry na urokakh inozemnoi movy / YU. S. Kulikovska // Nimetska mova v shkoli: nauk. – metod. zhurn. –2010. – N 1. – S. 22–25.

11. Lobanova V. Rolova hra na zaniattiakh z anhliskoi movy. // Ridna shkola. – 2002. – №10. – S. 51–52.

12. Liusher M.A. Sygnaly lichnosti. Rolevyye igry i ikh motivy.. – Voronezh: Real, 1995. – 180 s.

13. Metoduka vykladannia inozemnykh mov u serefnikh navchalnykh zaklafaikh: Pifrucjnyk. Vyd. 2-e, vupr. i pererob. / S. YU.Nikolaievio. – К.: Lenvit, 2002. – 328 с.

14. Ohievuch O. Dydaktychna hra – shliakh do pidvushchennia Yakosti navcjannia навчання і vukhovannia

uchniv. Anotatsiia dosvidu // Nova pedahohichna dumka. – 2005. – №1. – S. 83.

15. Osadchuk R. I. Dydaktychni ihry u navchalnomu protsesi shkoly. // Pedahohika i psykhohohiia. – 1996. – №4. – S. 102 – 110.

16. Sidorova N. Vykorystannia ihrovykh form u protsessinavchannia anhliiskii movy // Zavuch. – 2002. – № 8. – S. 6–8.

17. Pusjcenko L. Siuzhetno – rolovi ihry kazkovocho zmistu yak stymul do ovobodinnia nimetskoi movu / Larysa Pushchenko Лариса // Deutsch : vseukr. haz. dlia vcjyteliv, vykladachiv, studentiv ta vsikh, khto vuvcejaie nim. movu. – 2015. – N 18. – S. 6–16.

18. Solokha N. V. Vukorystannia ihrovykh momentiv na urokakh nimetskoi movu / N. V. Solokha // Nim. Mova v shk. : nauk.-metod. zhurn. – 2012. – N 5. – S. 24–26.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

Кабаці Маріанна Іванівна – викладач німецької мови відокремленого підрозділу національного університету біоресурсів і природокористування України «Мукачівський аграрний коледж», спеціаліст вищої категорії.

Наукові інтереси: підвищення пізнавальної активності студентів на заняттях з німецької мови.

Богів Євеліна Іванівна – кандидат педагогічних наук, викладач німецької мови Відокремленого підрозділу національного університету біоресурсів і природокористування України «Мукачівський аграрний коледж», спеціаліст другої категорії.

Наукові інтереси: освіта дорослих, освітні пропозиції недержавних установ, підвищення пізнавальних інтересів учасників освітнього процесу.

УДК 378.016:72 /76+62/64

ТЕАТРАЛІЗАЦІЯ ЯК ПРІОРИТЕТНА ПЕДАГОГІЧНА УМОВА ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ІГРОДИЗАЙНУ З МОЛОДШИМИ ШКОЛЯРАМИ

Віра ЖЛУДЬКО (Чернігів)

Постановка проблеми. Сучасний вчитель початкової школи покликаний формувати в учнів здатність до продуктивної творчої діяльності, культурної самореалізації в доступній для молодших школярів художньо-ігровій формі. Тому в нових освітніх стандартах для початкової загальноосвітньої школи передбачаються концептуальні засади щодо реалізації змісту особистісно-орієнтованої моделі початкової освіти, до формування особистості не лише освіченої, а й культурної, творчої, яка б могла через різні види діяльності свідомо творити своє життя і формувати творчу дитину.

Синтетичним видом художньо-ігрової діяльності учнів початкових класів є театральне мистецтво. Проте спостереження за навчально-виховним процесом в початковій школі свідчать, що унікальні евристичні можливості театральної педагогіки, особливо такого виду театрального мистецтва, як ляльковий театр, використовуються вчителями недостатньо мірою.

Ігрова діяльність, зокрема театралізована з її синтезом мовленнєво-творчих, кольоро-графічних і предметно-перетворювальних ігор, є сенситивною потребою учнів початкових класів. Сутність поняття «ігровий дизайн» вчений-дослідник педагогічного дизайну В. Тименко трактує як процес художньої діяльності особистості в адекватних образах художніх ігор з особистісно-ціннісних видів мистецтв [5, с. 45].

Освітня галузь «Мистецтво» – один із обов'язкових компонентів змісту початкової освіти. У Державному стандарті початкової загальної освіти передбачається ознайомлення молодших школярів із видами і мовою

театрального та екранного мистецтва [2, с. 39], пропонуються завдання на конструювання іграшок у народному стилі (різних видів ляльок), складання з них композицій за власним задумом і образною уявою тощо [2, с. 38]. На наш погляд, упровадження елементів лялькового театру в навчально-виховний процес початкової школи сприятиме реалізації цього надзвичайно важливого й актуального завдання сучасної освіти.

Зауважимо, що готовність учителя до навчання ігродизайну учнів поширюється не лише на базовий компонент навчального плану початкової школи, але й на варіативний. Наприклад, особливістю шкільної програми курсу за вибором «Театральне мистецтво» (автор Л. Серих) є інтегративний принцип побудови. Основна лінія інтеграції змісту простежується через використання літературних творів з «Літературного читання», а також передбачено зв'язок із музикою, театральньо-декораційним мистецтвом, художньою працею.

Цілком очевидно, що це зумовлює необхідність реалізації в педагогіці початкової дизайн-освіти інтердисциплінарного підходу. Зауважимо, що курси дитячої літератури, образотворчого мистецтва з методикою навчання, трудового навчання з практикумом у педагогічних ВНЗ ще не розглядалися як субдисципліни педагогіки початкової дизайн-освіти. Зазначений міжпредметний синтез, на наш погляд, утворює нову якість змісту – ігровий дизайн. Тому запропонована в освітньому процесі педагогічних ВНЗ інтеграція змісту мистецьких і технологічних дисциплін розглядається нами як