

9. Vaihinger H. Die Philosophie des Als Ob: System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen der Menschheit auf Grund eines idealistischen Positivismus / Hans Vaihinger. – Leipzig : Felix Meiner Verlag, 1922. – 855 s.

УДК 378.134:80

І. В. Гордієнко-Митрофанова

**ДІАГНОСТИЧНА МЕТОДИКА ІГРОТЕХНІЧНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ (ЗА КРИТЕРІЄМ «ВОЛОДІННЯ
ВЧИТЕЛЕМ ІГРОТЕХНІЧНИМИ ЗНАННЯМИ»)**

Статтю присвячено характеристиці тестових завдань до ігротехнічних знань, якими має володіти вчитель під час використання в навчальному процесі дидактичних ігор з предметами взагалі й ігор-маніпулятивів зокрема. Сукупність знань, які були закладені в тестові завдання для вчителів, складаються з чотирьох компонентів: предметні знання, суб'єктні знання, процедурні знання й ціннісно-змістовні знання. Групи знань визначено з позиції компетентнісного підходу.

Ключові слова: дидактичні ігри, ігри-маніпулятиви, ігротехнічні знання, ігротехнічна компетентність, тестова перевірка знань.

Гордиенко-Митрофанова И. В. Диагностическая методика игротехнической компетентности (критерий «владение учителем игротехническими знаниями»). Статья посвящена характеристике тестовых заданий к игротехническим знаниям, которыми должен владеть учитель в процессе применения в учебном процессе дидактических игр с предметами вообще и игр-манипулятивов в частности. Совокупность знаний, которые были заложены в тестовые задания для учителей, состоит из четырех компонентов: предметные знания, субъектные знания, процедурные знания и ценностно-смысловые знания. Группы знаний определены с позиции компетентного подхода.

Ключевые слова: дидактические игры, игры-манипулятивы, игротехнические знания, игротехническая компетентность, тестовая проверка знаний.

Gordienko-Mytrofanova I. V. Teachers' Diagnostic Game Playing Competence (Criteria «Game Playing Knowledge»). The article deals with the description of game playing knowledge test. It is a test that focuses on the teaching knowledge needed by teachers of primary and secondary school who actively applies didactic games and manipulative games in particular in his teaching practice. They are subject, personality, procedural, and value-semantic knowledge. The groups of knowledge are defined from the position of the competence approach.

Key words: didactic games, manipulative games, game playing knowledge, game playing competence, test.

Постановка наукової проблеми та її значення. Готовність учителя до навчально-ігрової діяльності – особливий особистісний стан, який передбачає наявність у педагога мотиваційно-ціннісного ставлення до професійної діяльності, в якій гра є специфічним соціокультурним феноменом, а також володіння ефективними способами й засобами досягнення педагогічних цілей, здатності до творчості й рефлексії. Діяльність учителя з побудови й саморегуляції ігротехнічних дій під час здійснення навчально-ігрової діяльності передбачає набуття певних ігротехнічних знань, які є основою ігротехнічної компетентності вчителя.

Аналіз останніх досліджень із цієї проблеми. Узагальнення напрацювань І. О. Зимньої з проблеми компонентного складу соціальної компетентності [1, 2–14], роботи О. В. Земцової, яка екстраполювала запропоновану І. О. Зимньою дефініцію соціальної компетентності на методичну ігротехнічну компетентність викладача [1, 68–73], дослідження Ю. В. Фролова й Д. О. Махотіна з питань сучасної класифікації знань [2] допомогли автору визначити певні критерії й показники ігротехнічної компетентності вчителя, який використовує в навчальному процесі дидактичні ігри з предметам взагалі й ігри-маніпулятиви зокрема [3]. Критерій *«володіння вчителем ігротехнічними знаннями»* має такі показники: предметні знання (знати, що таке дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема); суб'єктні знання (психолого-педагогічні знання про ідеальний сукупний суб'єкт навчально-ігрової діяльності); процедурні знання (знати, як застосовувати й використовувати дидактичні ігри загалом і дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема; ціннісно-змістовні знання (знати, для чого й чому слід використовувати дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема).

Аналіз значного масиву наукових джерел у межах психолого-педагогічної галузі дав можливість авторові надати змістову характеристику кожної групи ігротехнічних знань.

Мета статті – обґрунтувати й схарактеризувати тестові завдання до ігротехнічних знань, якими має володіти вчитель, що використовує в своїй педагогічній практиці дидактичні ігри з предметами взагалі й ігри-маніпулятиви зокрема.

Під дидактичними іграми-маніпулятивами розглядаються такі ігри, особливість яких порівняно з іншими предметними іграми визначається засвоєнням матеріалізованої форми дії за допомогою навчаль-

них матеріалів (маніпулятивів), що передбачають ручні дії з матеріалізованими об'єктами – маніпуляції. У ході маніпуляцій: залучається тактильна пам'ять учнів, яка притаманна більшості школярів молодших і середніх класів і яку здебільшого нехтують учителі; активізується кінестетична когнітивна модальність учнів, яка в більшості молодших школярів є розвинутою, але не активованою в навчанні [4].

Методи та методики. Володіння вчителем ігротехнічними знаннями полягає в певній сумі інформаційного матеріалу, отримання якого забезпечує йому успішне впровадження в навчальний процес певних ігрових технологій. У нашому випадку – це дидактичні ігри з предметами взагалі й ігри-маніпулятиви зокрема, тому як діагностичну методику було обрано метод тестової перевірки знань.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Тестові завдання до ігротехнічних знань розробив автор спільно із І. О. Зуєвим, кандидатом психологічних наук, науковим співробітником лабораторії психології розвитку факультету психології Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

Сукупність знань, які були закладені в тестові завдання для вчителів, складається з чотирьох компонентів: предметні знання; суб'єктні знання; процедурні знання; ціннісно-змістовні знання.

Тест перевірки ігротехнічних знань вчителя складається загалом із 35 позицій. Розподіл позицій за компонентами ігротехнічних знань є таким: предметні знання – 10 позицій; суб'єктні знання – 10 позицій; процедурні знання – 10 позицій; ціннісно-змістовні знання – 5 позицій.

Оцінка відповідей за кожною позицією проводиться за шкалою: 2 бали – повна правильна відповідь (75–100 %); 1 бал – неповна правильна відповідь (50–70 %); 0 балів – неправильна відповідь (менше 50 %) або її відсутність.

Отже, діапазон виконання тестового завдання для кожного компонента складає від 0 до 20 балів.

Тест перевірки ігротехнічних знань пройшов апробацію (2006–2011 рр.), вибірка складала 167 осіб.

Предметні знання (про те, що таке дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви, зокрема) – 10 пунктів:

1. Володіння знаннями з педагогічних ігрових технологій передбачає (оберіть 6): а) володіння знаннями з технології й методики застосування ігор при навчанні за конкретною дисципліною (пред-

метом); б) володіння знаннями по суті ігрових форм активного навчання; в) володіння знаннями з активних форм навчання; г) володіння знаннями з основ дидактичних знань; д) володіння знаннями технології й методики розроблення ігор у навчанні; е) володіння знанням рольової поведінки особистості в ході заняття; ж) володіння знаннями з передових сучасних педагогічних технологій; з) володіння знаннями з класифікації й технології вибору ігор; к) володіння міжпредметними знаннями; л) володіння широкими психологічними знаннями; м) володіння знаннями з педагогічної майстерності; и) володіння знаннями індивідуально-психологічних особливостей учнів.

2. Які види ігор складають педагогічні ігри за сферою діяльності за Г. К. Селевком (оберіть 5): а) предметні; б) сюжетні; в) психологічні; г) соціальні; д) рольові; е) трудові; ж) ділові; з) імітаційні; к) інтелектуальні; л) фізичні; м) драматизації.

3. Які види ігор складають педагогічні ігри за ігровою методикою за Г. К. Селевком (оберіть 6): а) предметні; б) сюжетні; в) психологічні; г) соціальні; д) рольові; е) трудові; ж) ділові; з) імітаційні; к) інтелектуальні; л) фізичні; м) драматизації.

4. Які види ігор складають педагогічні ігри за характером педагогічного процесу за Г. К. Селевком (оберіть 4): а) репродуктивні, продуктивні, творчі; б) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні; в) трудові, технічні, виробничі; г) пізнавальні, виховні, розвивальні; д) суспільствознавчі, управлінські, економічні, комерційні; е) математичні, хімічні, біологічні, фізичні, екологічні; ж) навчальні, тренінгові, контролювальні, узагальнювальні; з) фізкультурні, спортивні, військово-прикладні, туристичні; к) музичні, театральні, літературні.

5. Складники структури гри як процесу, за Г. К. Селевком (оберіть 5): а) досягнення мети; б) ігрові дії; в) ігрове використання предметів; г) цілепокладання; д) відносини між тими, хто грає; е) спостереження; ж) аналіз результатів гри; з) сюжет гри; к) ролі, взяті на себе гравцями; л) здібності гравців.

6. Мотивацію ігрової діяльності учнів молодших класів під час використання дидактичних ігор взагалі та ігор-маніпулятивів зокрема забезпечують фактори (оберіть 4): а) можливість вибору; б) групова форма роботи; в) добровільність; г) планування гри; д) емоційна поведінка педагога; е) задоволення потреби в самоствердженні, самореалізації; ж) елементи змагання; з) різнобічне використання маніпулятивів.

7. Умови освоєння вчителем інноваційних технологій взагалі й ігор-маніпуляторів зокрема за М. В. Кларіним (оберіть 4): а) здатність вчителя ставити учнів у позицію дослідників; б) здатність вчителя розширювати звичні межі навчального пізнання; в) здатність вчителя швидко знаходити потрібну інформацію; г) здатність вчителя організувати дітей; д) здатність вчителя включати в навчання насичене повноцінне спілкування; е) здатність вчителя підтримувати дисципліну на занятті; ж) здатність вчителя розширювати уявлення учнів про предмет вивчення.

8. Модельована практика впровадження інноваційних технологій в освітній процес стосовно дидактичних ігор-маніпулятивів передбачає за М. В. Кларіним (оберіть 4): а) урахування вчителем базових знань учнів; б) урахування вчителем професійного досвіду участі в груповій взаємодії; в) урахування вчителем сформованості навчальних умінь учнів; г) урахування вчителем своєї особистісної спрямованості; д) урахування вчителем власних особистісних можливостей та ресурсів; е) урахування вчителем інтелектуальних можливостей учнів; ж) урахування вчителем особистісних можливостей та ресурсів учнів; з) урахування вчителем сформованості навичок учнів.

9. Ігрова технологія в навчально-виховному процесі використовуються за Г. К. Селевком (оберіть 4): а) як самостійна технологія, тобто технологія окремих видів діяльності з метою освоєння поняття, теми й навіть розділу навчального предмета; б) як цілісний освітній процес у конкретному регіоні; в) як технології позакласної роботи (колективні творчі справи); г) як стратегія розвитку національної освіти; д) як технологія уроку (заняття) або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контроль); е) як цілісний освітній процес у конкретному навчальному закладі; ж) як окрема методика; з) як елемент (інколи надто істотний) більш широкої технології.

10. Особливість дидактичних ігор-маніпулятивів порівняно з іншими предметними іграми (оберіть 4): а) розвиток учня як активного виконавця навчальної діяльності; б) розвиток учня як суб'єкта комунікативної діяльності; в) розвиток учня як суб'єкта навчально-дослідницької діяльності; г) засвоєння матеріалізованої форми дії за допомогою навчальних матеріалів; д) засвоєння матеріалізованих моделей; е) ручні дії з матеріалізованими об'єктами; ж) концептуальну основу складають дидактичні матеріали педагогів Ф. Фребеля, М. Монтесорі, Ж.-О. Декролі; з) концептуальну основу складають

дидактичні матеріали педагогів Я. А. Коменського, Ш. О. Амонашвілі, В. Ф. Шаталова; и) урахування й використання головних репрезентативних систем з актуалізацією кінестетично-дотикової.

Суб'єктні знання (про індивідуально-психологічні й професійні характеристики вчителя) – 10 пунктів:

1. Особистісно-необхідні якості вчителя, які забезпечують ефективність застосування й використання в навчальному процесі дидактичних ігор взагалі й ігор-маніпулятивів зокрема (оберіть 5): а) адекватність самооцінки й рівня домагань; б) альтруїзм; в) швидкість реакції; г) певний оптимум тривожності; д) цілеспрямованість; е) емпатійність; ж) поміркованість; з) позитивне само відношення; к) реактивність; л) врівноважений тип темпераменту.

2. Особистісно-вольові якості, які визначають авторитарні здібності педагога, необхідні для ефективного здійснення дидактичних ігор взагалі й ігор-маніпулятивів зокрема (оберіть 4): а) наполегливість; б) самовпевненість; в) рішучість; г) реактивність; д) активність; е) вимогливість; ж) схильність до ризику; з) агресивність.

3. Індивідуально-психологічні здібності вчителя, необхідні для ефективного здійснення дидактичних ігор взагалі й ігор-маніпулятивів зокрема (оберіть 5): а) достатній рівень ерудиції; б) достатній рівень вольових якостей; в) достатній рівень інтелектуального розвитку; г) достатньо висока мобільність нервової системи; д) достатній рівень розвитку уваги; е) достатній рівень здорового глузду; ж) достатній рівень адекватності самооцінки; з) достатній рівень уваги; к) достатній рівень екстраверсії; л) достатній рівень інтроверсії.

4. Професійно-необхідні комунікативні якості вчителя, за І. О. Зимньою, (оберіть 6): а) справедливість; б) чесність; в) привітність; г) відвертість; д) вибірковість в спілкуванні; е) доброзичливість; ж) поступливість; з) словниковий запас; к) чуйність; л) пластичність; м) легкість зміни настрою; н) легкість зміни соціальних ролей.

5. Професійно-необхідні перцептивно-гностичні якості вчителя, за І. О. Зимньою, (оберіть 6): а) великий обсяг пам'яті; б) спостережливість; в) відчуття співучасті; г) гнучкість мислення; д) оригінальність мислення; е) критичність мислення; ж) точність мислення; з) адекватність; к) відчуття нового; л) потреба в спілкуванні; м) потреба в постійному оновленні й збагаченні знань; н) потреба у враженнях.

6. Професійно-необхідні експресивні якості вчителя, за І. О. Зимньою, (оберіть б): а) витримка; б) експресія; в) толерантність; г) зворушливість; д) самовладання; е) високий емоційно-вольовий тонус; ж) демонстративність; з) емоційна відстороненість; к) стеничність емоцій; л) астеничність емоцій; м) відчуття гумору; н) відчуття «ліктя».

7. Компоненти інтелектуального розвитку учня, необхідного для ефективної навчально-ігрової діяльності (оберіть б): а) виділення істотного; б) виділення незрозумілого; в) порівняння; г) синтез; д) аналіз; е) наочно-образне мислення; ж) оперативна пам'ять; з) зорово-рухова пам'ять; к) емоційна пам'ять; л) спостережливість; м) переключення уваги; н) розподіл уваги.

8. Компоненти емоційно-вольових якостей учня, необхідних для ефективної навчально-ігрової діяльності (оберіть 4): а) вміння долати перешкоди; б) наполегливість; в) дисциплінованість; г) емоційність; д) вразливість; е) високий ступінь мобілізації; ж) емоційна сприятливість і чуйність; з) суперництво.

9. Компоненти інтерактивних якостей учня, необхідних для ефективної навчально-ігрової діяльності (оберіть 4): а) комунікативність; б) вербальна активність; в) такт; г) відповідальність; д) вміння йти на компроміси; е) монологічність; ж) діалогічність; з) вміння будувати свою поведінку з урахуванням позиції інших людей.

10. Суб'єктні характеристики учня (оберіть б): а) знання, вміння, навички; б) тривожність; в) навчальна мотивація; г) навчальні оцінки; д) свідомість; е) ініціативність; ж) дисциплінованість; з) включеність у завдання; к) самостійність; л) здатність до самоконтролю; м) здатність до перебудови поведінки; н) здатність до аналізу власної діяльності.

Процедурні знання (про те, як застосовувати й використовувати дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема) – 10 пунктів:

1. Процедурні знання про професійні психологічні позиції й ігрові ролі педагога включають знання про (оберіть 4): а) соціальні ролі й статусно-позиційні якості учителя; б) соціальний статус особистості; в) професійні психологічні позиції учителя; г) емоційний стан учителя; д) родинний стан вчителя; е) рольовий репертуар вчителя; ж) педагогічні задачі розвивального навчання; з) ігрові процедури.

2. Психолого-педагогічні знання про базові уміння педагога, до яких належать, за Н. В. Кузьміною, (оберіть 4): а) конструктивні; б) ігротехнічні; в) комунікативні; г) репрезентативні; д) рефлексивно-перцептивні; е) гностичні; ж) організаційні; з) управлінські.

3. Професійні психологічні позиції вчителя, за А. К. Марковою, (оберіть 4): а) інтегратор; б) маніпулятор; в) гуманіст; г) координатор; д) творець, новатор; е) дослідник; ж) контролер; з) педагог за покликанням.

4. Учитель із демократичними стилем спілкування, за А. К. Марковою, (оберіть 5): а) залучає учнів до прийняття рішень; б) ураховує досвід учнів; в) ураховує думки учнів; г) ураховує свої думки; д) заохочує самостійність рішень учнів; е) розглядає учня як «колегу по співпраці»; ж) розглядає учня як «колегу в сумісному пошуку знань»; з) для впливу використовує поради, вказівки; к) для впливу використовує прохання, побажання; л) для впливу використовує поради, прохання.

5. Нижня межа ролі «вчитель» проходить, за В. Леві, за ролями (оберіть 4): а) довідковий агент (так); б) порадник; в) дресирувальник (так); г) партнер; д) блазень (так); е) консультант; ж) критик; з) ексекUTOR (так).

6. Верхня межа ролі «вчитель» проходить, за В. Л. Леві, за ролями (оберіть 4): а) просвітитель; б) підприємець; в) лікар; г) вчений; д) тренер; е) митець; ж) проповідник; з) священник.

7. Визначальна рефлексія молодшого школяра, за В. І. Слободчиковим, виявляє себе (оберіть 4): а) у предметних діях школяра як уміння вчитися новим умінням; б) як здатність визначити своє місце у віковій ієрархії; в) як індивідуальна здатність установлювати межі власних можливостей, знати, що я знаю (вмію) й чого не знаю (не вмію); г) у виникненні оцінювальних шкал, за якими людина порівнює себе з іншими; д) у спілкуванні – як уміння побачити різницю поглядів; е) у неготовності діяти в найбільш ризикованих, ненормованих умовах, які потребують позиційного самовизначення; ж) в умінні діяти за зразком; з) у самосвідомості – як цікавість до само змінення.

8. Педагог-ігротехнік, за А. П. Панфіловою, використовує ролі, які сприяють успішному здійсненню навчально-ігрового процесу (оберіть 4): а) ініціатор; б) той, хто блокує; в) координатор; г) консультант; д) той, хто уникає; е) тренер; ж) той, хто жадає визнання; з) той, хто домінує.

9. Учень молодшого класу очікує від педагога як партнера за навчальною співпрацею, за Г. А. Цукерман, (оберіть 4): а) присутності; співчуття; підтримки; оцінки; б) присутності; похвали; вказівок; оцінки; в) демонстрації дій за зразком; г) виконання правильних дій; д) побудови алгоритму дій; контролю за діями; е) допомоги у виконанні найбільш складних завдань; необхідних роз'яснень; ж) побудови загальної задумки; свободи імпровізації в межах домовленості; з) допомоги в перевірці гіпотез, які висловила дитина; вказівки на протиріччя.

10. Характер ініціативного запрошення учня як партнера до навчального співробітництва з боку педагога, за Г. А. Цукерман, (оберіть 4): а) гіпотеза про правильні знання; перевірка цієї гіпотези; б) гіпотеза про знання, якого нестаче; перевірка цієї гіпотези; в) чергування пошуків та спілкування; г) чергування гри та спілкування стосовно способів взаємодії; д) прохання використовувати зразок, контроль і оцінку; е) прохання бути уважним; ж) прохання діяти за планом; з) вирази доброзичливості (невербальні й вербальні).

Ціннісно-змістовні знання (про те, що педагог має знати, для чого й чому слід використовувати дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема) – 3 пункти.

1. Знання про вимоги до ігрової культури, за С. В. Григор'євим, – це знання щодо (оберіть 4): а) закономірностей співпраці й сумісності в педколективі; б) формування емоційно-мотиваційної сфери особистості учня на основі гуманістичних ціннісних орієнтацій; в) показників розумового й особистісного розвитку; г) шкільно-гігієнічних умов проведення ефективного навчально-ігрового заняття; д) морально-психологічних умов проведення ефективного навчально-ігрового заняття; е) методи й культуру психолого-педагогічного експерименту; ж) особливостей побудови індивідуальних програм для учнів; з) здоров'ящадящих критеріїв навчального заняття й показників задоволеності учасників навчально-ігрового процесу.

2. Знання про педагогічну творчість. Педагог, що творчо ставиться до педагогічної діяльності, за А. К. Марковою, (оберіть 4): а) застосовує нові поєднання з апробованих раніше способів навчання й виховання; створює принципово нові методи, форми, концепції; б) відбирає й створює педагогічні технології під кутом зору психічного розвитку учнів; в) уміє формулювати альтернативи, розпізнає потрібну нову комбінацію серед інших, здатен оцінити новизну

підходу, готовий до інновацій; г) формулює наукову проблему на основі аналізу утруднень у практиці; бере участь у роботі проблемних груп в установах освіти; д) чутливий до запитів суспільства, має гнучке педагогічне мислення, легко утворює нові зв'язки, бачить знайомий об'єкт у новому контексті; е) недооцінює роль психологічного клімату в процесі навчання й виховання, віддає перевагу авторитарному стилю спілкування; ж) знаходить нові комунікативні завдання, нові засоби мобілізації міжособистісної взаємодії учнів на уроці, створює нові форми спілкування в груповій роботі учнів; з) має консервативне мислення, низьку перемикальність, занижену професійну самооцінку, прагне слідувати готовим методичним рецептам.

3. Знання про завдання вчителя відносно себе й відносно учнів під час здійснення психологічного аналізу уроку. Психологічний аналіз уроку, за І. О. Зимньою, передбачає (оберіть 4): а) урахування вікових й індивідуально-психологічних особливостей учнів (мислення, пам'ять та інші пізнавальні процеси); б) надання кваліфікованої експертної оцінки праці колег; в) співвідношення своїх індивідуально-психологічних особливостей (темп мовлення, імпульсивність і самовладання, емоційність тощо) з умовами реалізації поставлених цілей; г) створення загальної системи педагогічних цінностей, сенсів; д) урахування ходу навчальної роботи учнів (їх зацікавленість в уроці, розумова активність, характер засвоєння матеріалу тощо); е) постійне спостереження, фіксація, корекція виконання поставлених цілей, задач навчання й процесу педагогічного спілкування; ж) підсилювання в собі специфічної для праці педагога орієнтацію на розвиток особистості іншої людини; з) переміщує центр уваги з конкретного учня на всю групу.

4. Знання про стилі педагогічної діяльності залежно від її характеру, за А. К. Марковою й А. Я. Никоновою, (оберіть 4): а) авторитарний стиль; б) розсудливо-методичний; в) демократичний стиль; г) розсудливо-імпровізаційний стиль; д) ліберальний стиль; е) попускальний стиль; ж) емоційно-імпровізаційний стиль; з) емоційно-методичний стиль.

5. Знання про умови ефективної навчально-ігрової діяльності, пов'язані з репрезентативними системами учнів (оберіть 4): а) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів активізує окремі репрезентативні системи; б) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів активізує всі репрезентативні системи учнів; в) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпуля-

тивів дає змогу збалансовано розвивати репрезентативні системи; г) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів дає можливість розвивати найбільш важливі репрезентативні системи; д) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів «включає» в навчання учнів-аудіалів; е) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів «включає» в навчання учнів-кінестетиків; ж) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів відрізняється тим, що адресована учням із домінантною кінестетичною репрезентативною системою; з) навчально-ігрова технологія з використанням ігор-маніпулятивів відрізняється тим, що адресована учням з будь-якою домінантною репрезентативною системою.

Ключі до тестових завдань ігротехнічних знань.

Предметні знання: 1: а) б) д) е) з) н); 2: в) г) е) к) л); 3: а) б) д) ж) з) м); 4: а) б) г) ж); 5: б) в) д) з) к); 6: а) в) е) ж); 7: а) б) д) ж); 8: б) г) д) ж); 9: а) в) д) з); 10: в) г) е) ж). Суб'єктні знання: 1: а) г) д) е) к); 2: а) в) д) е); 3: в) г) д) з) к); 4: а) в) г) е) к) л); 5: б) г) д) е) к) м); 6: а) в) д) е) к) м); 7: а) г) д) е) з) л) 8: б) в) е) ж); 9: в) г) ж) з); 10: в) д) е) з) к) н). Процедурні знання: 1: а) в) е) ж); 2: а) в) е) ж); 3: в) д) е) з); 4: а) в) д) ж) л); 5: а) б) ж) з); 6: а) в) г) ж); 7: а) в) д) з); 8: в) д) е) ж); 9: а) в) ж) з); 10: б) г) д) з). Ціннісно-змістовні знання: 1: б) г) д) з); 2: а) в) д) ж); 3: а) в) д) е); 4: а) в) д) е); 5: а) в) д) ж).

Висновки. Опрацьована діагностична методика розкриває сукупність ігротехнічних знань, якими має володіти вчитель з метою успішного застосування в своїй педагогічній практиці дидактичних ігор з предметами взагалі й ігор-маніпулятивів зокрема. Апробація метода тестової перевірки знань надала підстави для висновку, що саме знання є базовим компонентом ігротехнічної компетентності. Засвоєння вчителем певних ігротехнічних знань розуміється як показник сформованості в нього передумов щодо змін у власній професійній діяльності.

Список використаної літератури

1. Компетентность и проблемы ее формирования в системе непрерывного образования (школа – вуз – послевузовское образование) : материалы XVI Науч.-метод. конф. [«Актуальные проблемы качества образования и пути их решения»] / науч. ред. проф. И. А. Зимняя. – М. : Исслед. центр проблем качества подготовки специалистов, 2006. – 130 с.
2. Фролов Ю. В. Компетентностная модель как основа качества подготовки специалистов / Ю. В. Фролов, Д. А. Мохотин // Высшее образование сегодня. – 2004. – № 8. – С. 34–41.

3. Гордієнко-Митрофанова І. В. Готовність учителя до навчально-ігрової діяльності: характеристика та діагностика / І. В. Гордієнко-Митрофанова, І. О. Зуєв // Вища освіта України. – 2012. – С. 47–57.
4. Гордієнко-Митрофанова І. В. Теоретичні та методичні основи побудови ігрової маніпулятивної педагогічної технології ІТООД МАРО / Ія Володимирівна Гордієнко-Митрофанова. – Х. : [б. в.], 2006. – 420 с.

УДК 159.95

Д. Т. Гошовська, Я. О. Гошовський

САМОАКЦЕПТИВНА АТРИБУЦІЯ В КОНТЕКСТІ ОСОБИСТІСНОГО САМОПРИЙНЯТТЯ

У статті йдеться про психологічну структуру самоакцептації як базового утворення особистісного самоприйняття. Розкрито сутнісні компоненти і специфіку самоакцептивної атрибуції особистості на підлітковому етапі онтогенезу. Самоакцептація як загальне позитивне настановлення на себе визначається як найважливіший особистісно-мотиваційний аспект самосвідомості.

Ключові слова: особистість, самосвідомість, самоприйняття, самоакцептація, самоакцептивна атрибуція.

Гошовская Д. Т., Гошовский Я. О. Самоакцептивная атрибуция в контексте личностного самопринятия. В статье идет речь о психологической структуре самоакцепции как базового образования личностного самопринятия. Раскрыты сущностные компоненты и специфика самоакцептивной атрибуции личности на подростковом этапе онтогенеза. Самоакцепция как общая позитивная установка на себя определяется как важнейший личностно-мотивационный аспект самосознания.

Ключевые слова: личность, самосознание, самопринятие, самоакцепция, самоакцептивная атрибуция.

Hoshovska D. T., Hoshowskyi Ya. O. Self Acceptance Attribution in the Context of Personality Acceptance. Speech goes in the article about the psychological structure of acceptance as base formation of personality acceptance. Essence components and specific of self acceptance attribution of personality are exposed on the juvenile stage of ontogenesis. Acceptance as a general positive setting on itself is determined as a major personality motivational aspect of consciousness.

Key words: personality, consciousness, self acceptance, acceptance, self acceptance attribution.

Постановка наукової проблеми та її значення. Психологія самосвідомості, зокрема самостійності, саморегуляції, самоконтролю,