

Розділ 2 **Актуальні проблеми навчання, виховання та розвитку учнів загальноосвітньої школи I-III ступенів**

У статті розглянуто аспекти формування професійної компетентності майбутніх учителів технологій як складової їх педагогічної майстерності, а саме проаналізовано підходи, педагогічні принципи та умови ефективності цього процесу.

Ключові слова: педагогічна майстерність, професійна компетентність, педагогічні принципи, педагогічні умови.

В статье рассматриваются аспекты формирования профессиональной компетентности будущих учителей технологий как составляющей их педагогического мастерства: проведён анализ подходов, педагогических принципов и условий эффективности этого процесса.

Ключевые слова: педагогическое мастерство, профессиональная компетентность, педагогические принципы, педагогические условия.

The article discusses aspects of the formation of professional competence of future teachers of technology as part of their pedagogical skills, including analysis approaches, pedagogical principles and conditions for the effectiveness of this process.

Keywords: pedagogical skills, professional competence, pedagogical principles, pedagogical conditions.

УДК 378

А.М. Москалюк
м. Вінниця, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Постановка проблеми. Метою сучасної освіти доцільно визначати підготовку людини, здатної жити в надзвичайно глобалізованому і динамічно змінному світі, сприймати його змінність як суттєву складову власного способу життя. Глобалізація, трансформаційні процеси та неперервна інформаційна змінність обумовлюють введення людини в дуже складну систему суспільних відносин, потребують від неї здатності до нестандартних і швидких рішень. Саме тому основну увагу педагогічні колективи мають приділяти подоланню консерватизму в підходах до навчально-виховної діяльності й наявних стереотипів учительської праці та процесу мислення в учасників процесу навчання і виховання. Тільки інноваційна за сутністю освіта може виховати людину, яка живе за сучасними інноваційними законами глобалізації є всебічно розвиненою, самостійною, самодостатньою особистістю, керується власними знаннями і переконаннями.

Загалом, це більш потрібно суспільству, ніж освіті чи конкретній людині, бо без всебічно розвиненої особистості неможливо побудувати ні основи демократії, ні досягти параметрів економічно розвинених країн. Водночас, освіта є в цілому надзвичайно консервативною системою, тому й нові технології впроваджувати у процес навчання, виховання і в організацію навчально-виховних заходів дуже складно, особливо порівняно з упровадженням технічних інновацій. Усе це потребує глибокого наукового осмислення змісту, організаційних форм і методів діяльності сучасних шкіл і, насамперед, їхньої основи – професійної діяльності вчителя. Суспільна потреба спонукає сучасну школу, а саме, початкову ланку освіти, її вчителів і педагогів-науковців до пошуку нових педагогічних ідей і технологій, до поширення і впровадження передового педагогічного досвіду. Варто зазначити, що нині під новим у педагогіці варто розуміти не лише ідеї, методи, технології, які ще не використовували, а й увесь комплекс елементів, у тому числі окремі елементи навчально-виховного процесу, які містять прогресивні засади, дають змогу ефективніше вирішувати комплексне завдання розвитку й саморозвитку творчої особистості. Саме освітня інноваційна діяльність є способом досягнення ефективнішого розвитку нашого суспільства, його адаптації та входження до розвинених країн світу. Освітня інноваційна діяльність у початковій школі закладає основи інноваційної діяльності того, хто вчиться, на все життя.

Аналіз досліджень і публікацій. Зазначимо, що ХХІ століття скеровує науково-педагогічні кадри на працю відповідно до інтеграційного критерію «педагогічна майстерність + наукові знання + нові педагогічні технології». Найповніше трансформацію поняття «педагогічної технології» у хронологічному аспекті розкрито в роботах [3; 4]. Дотримуючись положень і висновків згаданих наукових праць, осмислимо сучасну суть педагогічних технологій. Поняття «педагогічна технологія» і означений ним напрям еволюціонували від використання технічних засобів навчання до чіткого планування і побудови навчально-виховного процесу, його індивідуалізації за рахунок широкого впровадження найсучаснішої комп'ютерної техніки у комплексі з іншими технічними засобами навчання.

Разом із трансформацією терміну - від «технології в освіті» (technology in education) до «технології освіти» (technology of education) та, нарешті, до «педагогічної технології» (educational technology) – еволюціонував і зміст означуваного поняття. Цей процес відбувався від 1940-х років у хронологічних рамках трьох періодів.

«Технологія в освіті» протягом цього періоду означала впровадження у навчальний процес технічних (аудіовізуальних) засобів подання інформації (телевізорів, магнітофорів, програвачів, проекторів і т.ін.). Іншими словами, «технологію в освіті» ототожнювали з аудіовізуальними засобами. Представники цього напрямку – М. Кларк, Ф. Персиваль, Г. Еллінгтон, С. Андерсон, Р. Кіффер, Ф. Уїтворт, М. Мейєр вважали, що застосування технічних засобів навчання механічно призведе до розв'язання найгостріших педагогічних проблем.

У 1950-1960-х роках педагогічна технологія розвивалась у напрямку розв'язання дидактичних проблем із позицій управління навчальним процесом. Розвиток тези про незалежність окремих ланок навчального процесу від особистості вчителя призвів до розширеного трактування технічних засобів навчання, до яких почали відносити і вчителя. Розуміння педагога як своєрідного навчаючого пристрою притаманне більшості послідовників технологічного підходу.

Прихильники так званої біхевіористської орієнтації (від англ. behaviour – поведінка) Б. Скіннер, С. Гібсон, М. Жиллет, Т. Сакамото, В. Хаг відстоювали необхідність створення «технології педагогічних методів». Педагогічну технологію вони розглядали як процес систематичного використання ідей, людських, матеріальних ресурсів (навчальних матеріалів, обладнання) для розв'язання педагогічних проблем. Згідно з біхевіористським підходом мета навчання полягає у формуванні в учнів певної поведінки, що складається із заданого набору спостережуваних дій. Про досягнення тих чи інших цілей свідчать конкретні зовні виражені дії, що підлягають однозначному контролю та оцінці. Саме тому у визначенні мети та відповідній побудові навчального процесу біхевіористи віддають перевагу однозначним чітким формулюванням («вибрати», «назвати», «перелічити», «дати визначення», «проілюструвати») перед розпливчастими типу «впізнати», «зрозуміти», «відчути». Не погоджуючись із зведенням освітніх цілей лише до зовнішніх проявів, психологи вважають неприпустимим цілковите ігнорування зрушень, що відбуваються у свідомості учнів. Під впливом ідей біхевіоризму поступово складалася технологія формулювання цілей через результати навчання [5-6]. Стаття одного з найяскравіших представників цієї течії Б. Скіннера (США) «Наука про учіння і мистецтво навчання» [7] започаткувала ідею програмованого навчання – першооснови педагогічної технології. Суть програмованого навчання полягає в орієнтації навчального процесу на чітко окреслені цілі та послідовну процедуру їх реалізації. Програмоване навчання і його варіанти були спробою створити технологічний навчальний процес із гарантованими результатами. Технологічно побудований навчальний процес успадкував від програмованого навчання наскрізне використання тестів.

Варто відзначити, що в 1960-ті роки не було чіткого розмежування понять «технологія навчання» (technology of education, instructional technology) і «педагогічна технологія» (educational technology). Поступово «приходить» наближене до сучасного розуміння педагогічної технології як педагогічної системи, використання в межах котрої засобів навчання підвищує його ефективність. Перехід від «технології освіти» до «педагогічної

технології» в її сучасному розумінні якнайкраще ілюструє визначення С. Сполдинга. На його думку, «справжня технологія навчання охоплює цілісний процес окреслення цілей, постійне оновлення навчальних планів і програм, тестування альтернативних стратегій і навчальних матеріалів, оцінювання педагогічних систем у цілому і перегляд цілей, тільки-но стає відомою нова інформація про ефективність системи» [8] (70-80-ті роки ХХ століття).

Третій етап характеризується розширенням бази педагогічної технології за рахунок інформатики, телекомунікації, системного аналізу, соціології та педагогічних наук (психологізації навчання, теорії управління навчальною діяльністю, організації навчального процесу, наукової організації праці вчителя і т.ін.). Закономірно, що при цьому зазнає змін методична основа педагогічної технології, переходячи від вербального до аудіовізуального навчання. У навчальний процес упроваджують відеомагнітофони, нові типи екранів і дошок, синхронізатори звуку і зображення та ін. ТЗН. Технології навчального процесу в цей період розробляють на основі системного підходу, а педагогічну технологію трактують як вивчення, розроблення і практичне застосування принципів оптимізації навчального процесу на основі найновіших досягнень науки і техніки.

Поширеним було розуміння педагогічної технології як процесу розроблення й оцінювання ефективності педагогічних систем. М. Ераут, Р. Стакена, Р. Кауфман, Д. Елі, С. Ведемейер розглядають педагогічну технологію як галузь знань, що інтегрує дані різних наук - психології, соціальної філософії, техніки, теорії комунікації, кібернетики та ін. Д. Фінн, Аламсдейн, П. Мітчелл, Р. Томас були прихильниками багатоаспектного підходу до педагогічної технології, характеризуючи її як спосіб організації, спосіб мислення. На думку П. Мітчелла, педагогічна технологія - це відображення взаємодії науки, мистецтва, системи цінностей, що є конгломератом наук, пов'язаним із усіма аспектами освіти. Цей автор згодом дав остаточне визначення поняття, котре є найудалішою спробою врахувати усі його значення. Згідно з ним педагогічна технологія – це галузь досліджень і практики (у сфері освіти), пов'язана з усіма аспектами організації педагогічних систем і процедурою розподілу ресурсів для досягнення специфічних педагогічних результатів. Це дало П. Мітчеллу змогу визначити як головне завдання педагогів-технологів оптимальний розподіл людських, матеріальних і фінансових ресурсів для отримання бажаних педагогічних результатів [8].

Суть нового підходу полягає в ідеї повної керованості роботи школи і передусім її основної ланки – навчального процесу. За характеристикою Т. Сакамото, педагогічна технологія – це впровадження в педагогіку системного способу мислення, який інакше можна назвати систематизацією освіти чи класного навчання. Системний підхід охоплює всі основні моменти розроблення систем навчання – від окреслення мети і конструювання навчального процесу до перевірки ефективності функціонування нових педагогічних систем. Тепер значення системного підходу як важливої умови успішного розв'язання педагогічних проблем не підлягає сумніву.

Першим із вітчизняних педагогів, хто звернув увагу на необхідність технологічного підходу до навчання й виховання, був, найімовірніше, А. Макаренко. Досі залишається актуальним твердження класика про те, що педагогічне виробництво всупереч законам технологічної логіки керується канонами моральної проповіді.

Причиною й наслідком того, що педагогічна технологія порівняно таки пізно прижилася на вітчизняному ґрунті, була і є відсутність професійних педагогів – технологів (теоретиків і практиків) і пов'язаний із цим дефіцит високотехнологічних підручників, посібників, методичних розробок.

Протягом останнього часу поняття педагогічної технології введено у вітчизняну педагогіку і набуло значного поширення. Проте вживання терміна характерне певною невизначеністю. На відміну від зарубіжних джерел, де можливості педагогічної технології обмежені сферою навчання, у вітчизняній науці її дія поширюється і на виховну діяльність. Означає вона, як правило, прийоми навчальної та виховної роботи. Поширеним є розуміння педагогічної технології як систематичного і послідовного втілення на практиці попередньо спроектованого навчально-виховного процесу. Автор теорії педагогічних систем В. Безпалько

[1; 2] вважає, що педагогічна технологія – це наукове, відповідним чином структуроване, проектування (опис) педагогічного процесу шляхом аналізу, відбору, конструювання, і контролю усіх його керованих компонентів у їх взаємозв'язках із наступним відтворенням проекту в навчальній аудиторії. Саме у переведенні викладання на шлях попереднього проектування навчального процесу з наступним його відтворенням, а також у визначенні структури та змісту навчально-пізнавальної діяльності школярів В. Беспалько вбачає глибинний зміст і суть педагогічної технології [2]. В умовах комп'ютеризації навчально-виховного процесу педагогічне проектування стає чи не найпершою умовою його ефективної реалізації.

Для підвищення ефективності навчання в останні роки широко використовують ігрові технології. В їх основі – ефективні форми керування навчальним процесом через педагогічні ігри, за допомогою яких усі учні можуть бути залучені до активного навчання.

Відсутність достатньої кількості наукових досліджень з проблеми залучення ігрових педагогічних технологій до навчально-виховного процесу сучасної школи зумовила **мету цієї публікації** – розглянути теоретичні та методичні закономірності використання ігрових технологій у навчально-виховному порцесі початкової школи.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як зацікавити дитину, викликати в неї бажання вчитися, пізнавати, замислюватися, робити висновки? Це питання хвилює всіх учителів, над ним працюють науковці, практики, методисти.

Розроблені серії ігрових сеансів, різноманітних за змістом і тематикою, які допомагають організувати діяльність дитини так, щоб вона могла виконувати поставлені завдання різним способом, кожен із яких був би правильним і заслуговував на високу оцінку. Отже, дитина в школі навчається, граючись, а граючись – навчається, і те й інше із задоволенням.

Ігрова терапія ґрунтована на природній потребі дитини у грі. Педагогічні ігри, що застосовують на уроках, можна класифікувати за кількома критеріями. Зупинимося на класифікації ігор за характером педагогічного процесу і за ігровою методикою.

За характером педагогічного процесу ігри поділяють на:

- навчальні (тренінгові, контролюючі, узагальнюючі);
- пізнавальні, виховні, розвивальні;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні тощо.

За характером ігрової методики – на:

- предметні;
- сюжетні;
- рольові;
- ділові;
- імітаційні;
- драматизації тощо.

Ігрова технологія об'єднує навчальний процес спільним змістом, послідовністю ігор, вправ, методикою їх організації тощо. У кожному віці ігрові технології мають певні особливості. Наприклад, учнів початкової школи легко залучити до будь-якої діяльності, вони швидко входять в образ, організуються у групи. У підлітковому віці характерні необхідність самоствердження, загострення потреб у формуванні й захисті власного світу, прагнення дорослості, виникнення стихійних груп тощо.

Урахуванню цих та інших вікових особливостей учнів сприяють інтерактивні методи ділових ігор, завдяки яким забезпечено безперервну діалогову взаємодію «учень – учень», «учень – вчитель». «Інтер» – означає взаємний, «акт» – діяти. Під час такого навчального процесу вирішують кілька додаткових освітніх завдань:

- учні не лише навчаються самі, а й навчають один одного, вчать передавати набуті знання і вміння;
- учні мають змогу в умовах, наближених до реальних, оцінити якості інших учасників навчального процесу;

Розділ 2 **Актуальні проблеми навчання, виховання та розвитку учнів загальноосвітньої школи I-III ступенів**

– виконуючи певну роль у груповій діяльності, учні вчаться розв'язувати власні і колективні проблеми, відстоювати свої та групові інтереси, надавати необхідну підтримку іншим учасникам.

Кількість прихильників інтерактивних методів дедалі більшає, тому що вони призводять до міцного засвоєння знань і необхідних умінь і навичок; до набуття якостей, що сприяють «безконфліктному» входженню підростаючого покоління до суспільства тощо. Саме тому розглянемо ці методи окремо.

Дидактичні (педагогічні) ігри. Стрижнем таких ігор є навчальні проблеми, навколо яких формуються нові знання та вміння учнів. Основні методика ігор закладені в їх структурі, в якій можна виділити три основних етапи:

- підготовчий: підготовка до проведення – розроблення сценарію гри (ігрових завдань, ролей, процедур, створення методичних рекомендацій керівникам та учасникам гри);
- проведення: оптимальний метод ігрової діяльності, фіксація ігрових дій, виявлення і корекція завдань, правил, виступи ігрових груп, експертиза тощо;
- аналіз і узагальнення результатів: опис подій, що відбувалися під час гри, сприймання її з боку учасників, опис складних ситуацій, в які потрапляли учні, їх аналіз і рефлексія, оцінка й самооцінка діяльності, висновки, рекомендації.

Рольова гра. Це – невеличка п'єса, яку розігрують учні. Сценарій гри може бути відомим, але найчастіше – імпровізація учнів. Наприклад, ігри «Аукціон», «Ярмарок» тощо.

Застосування ділових ігор потребує виконання певного порядку дій, а саме:

- формулювання проблеми, котру ілюструє ділова гра;
- визначення дійових осіб та їх завдання;
- відведення часу та обдумування власних дій;
- виконання гри під чітким керівництвом учителя (у будь-який момент учитель має право втрутитися, щоб, наприклад, припинити порушення з боку учасників правил гри (домовленостей);
- аналіз рольової гри.

Поради вчителів. Оскільки в іграх використовують життєві ситуації, педагогові потрібно бути готовим до обговорення різних дій учасників, кожна з яких може виявитися раціональною. Учитель не має нав'язувати єдину точку зору або добиватися консенсусу. Проблема може залишитися відкритою, з тим, щоб її розв'язали у майбутньому.

Мозковий штурм (брейнстормінг). Цей метод використовують, коли потрібно протягом короткого часу згенерувати багато ідей на основі швидкого підвищення творчої активності учнів. Так буває, зазвичай, під час розв'язання проблеми. Наприклад, у процесі виконання завдання «Вживання у тропічних умовах після корабельної аварії» учні мають знайти всі варіанти розподілу обмежених ресурсів, диференціації обов'язків, встановити правила спільного життя тощо.

Застосування «мозкового штурму» потребує виконання певного порядку дій, а саме:

- обрання теми, що нині є актуальною для учнів;
- поділу учасників на групи, одна з яких має пропонувати ідеї, інша їх опанувати (можливі й колективні пропозиції та опанування);
- запису питань, які потрібно обговорити, щоб прийняти певне рішення;
- внесення з боку учнів ідей, що записують на дошці;
- ґрунтовний аналіз і оцінка ідей, із яких обирають більш вдалі та ефективні.

Поради вчителів.

Існують певні правила проведення мозкового «штурму».

1. Під час висловлювання ідей не пропускайте жодної. Якщо будете обговорювати ідеї під час їх висловлювання, учні зосередять більшу увагу на їх захисті, а не на висунанні.

2. Заохочуйте до висловлювання якомога більше учасників. Варто підтримувати навіть «фантастичні ідеї». Часто трапляється таке, що ідеї, на перший погляд вигадливі чи суперечливі, виявляються найціннішими.

3. Стимулюйте кількість ідей від одного учня. В остаточному підсумку значна кількість

ідей може породити їх високу якість.

4. Спонукайте всіх учасників розвивати або зміцнювати ідеї інших.

Об'єднання або заміна раніше висунутих ідей – попереду.

У класі можна повісити такий плакат:

Кажіть усе, що прийде у вашу голову!

Не обговорюйте і не критикуйте висловлювань інших!

Не повторюйте раніше висловлених ідей!

Розширення запропонованої ідеї заохочується!

Проведення брейнстормінга потребує високої майстерності вчителя ставити конкретні питання, стимулювати та підтримувати активність учнів, залучити до обговорення всіх учнів.

Метод проектів. Це самостійне дослідження, що здійснюється протягом певного періоду учнями. Завершують таке дослідження у старших класах виступом на конференції, написанням наукової роботи тощо.

Застосування методу проектів потребує певного порядку дій, а саме:

– учитель оголошує напрями досліджень, що можуть бути пов'язані з темами, котрі вивчаються. Проте, звичайно, учень може обрати тему самостійно. Напрямок (тема) дослідження має зацікавити учнів і при можливості, вирізнятися прикладним (практичним) значенням;

– визначення осіб, які працюють над проектом. Це може бути як індивідуальна робота, так і колективна (групова);

– визначити час, передбачений на роботу з проектом, розпланувавши проміжні та кінцевий етапи контролю (самоконтролю).

Поради вчителів: такий вид роботи, найчастіше, поєднує знання і вміння учнів із інших предметів. Тому завершальна конференція може бути проведена для учнів не лише одного класу. Оцінювання також можуть здійснити вчителі різних предметів.

Кейс-метод (метод ситуаційних вправ, метод проблемного навчання).

Він ґрунтований на описі проблеми або ситуації, і використовують його для навчання учнів аналізувати ситуаційні вправи і приймати правильні рішення. Це така організація навчально-виховного процесу, яка передбачає створення під керівництвом учителя проблемних ситуацій, активну участь учнів у їх розв'язанні.

За методичними особливостями ситуації можна поділити на:

- цільові;
- проблемне викладання;
- евристичні;
- проблемні демонстрації;
- дослідницькі лабораторні (практичні) роботи;
- проблемне розв'язання задач;
- проблемні завдання;
- ігрові проблемні ситуації тощо.

Поради вчителів: робота з виконання завдань кейс-методом порівняно об'ємна і складна, тому ліпше виконувати її малими групами. У групі спостерігатиметься розподіл обов'язків, тому що хтось має перебрати на себе роль лідера та відповідальність за рішення. Учителів важливо спостерігати за цим процесом [9].

Висновки. Вчителів, який працює творчо, крім нестандартного підходу до проблем і здатності продукувати оригінальні ідеї, властива низка особистісних якостей. Окрім високої самооцінки, є певні риси, без яких робота з емоційно вразливими дітьми молодшого шкільного віку неможлива. Це, насамперед, висока сензитивність, здатність відчувати і співпереживати внутрішні проблеми дитини. Не менш важливою рисою є емпатійність – уміння поставити себе на місце дитини, зазирнути в її внутрішній світ, перейнятися її проблемами. Але робота з дітьми молодшого шкільного віку потребує толерантності (терпимості) стосовно учнів і дуже розвинутих комунікативних здібностей. Якщо прийняти за основу і найефективнішу форму роботи – інтерактивне розв'язання окреслених проблем, за

якого вчителю відведена роль диригента, то він має бути готовим терпляче вислуховувати пропозиції учнів, часто помилкові. Тим більшу роль у діяльності педагога відіграють комунікативні здібності (вміння спілкуватися), особливо у процесі індивідуальної роботи з учнями.

Таким чином, нині у нашому суспільстві виникла нагальна потреба в творчих, діяльних і обдарованих, інтелектуально й духовно розвинених громадянах. Тому завдання вчителя – не тільки виявляти, розвивати таких учнів, а й повернути увагу до них науковців, психологів, колег, батьків. Розвиток творчих здібностей дітей необхідно розпочинати з ранніх років навчання, враховуючи нахили дитини. Що раніше починається розвиток здібностей, талантів, то більше шансів на їх розкриття. У дитячому віці учень більше здібний до творчості, ніж у зрілому, тому що на нього не впливають різного виду стереотипи. Саме тому ми рекомендуємо приділяти цьому належну увагу вже у початковій школі.

Література:

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – Москва, 1989. – 192с.
2. Беспалько В.П. Педагогическая технология / В.П. Беспалько, Л.В. Беспалько // Новые методы и средства обучения. – Москва, 1989. – С. 3 – 53.
3. Бондаренко Н.В. Педагогичні технології / Н.В. Бондаренко // Гуманітарні технології. – Київ, 1994. – С.30-59.
4. Падалко О.С., Нісімчук А.М., Смолюк О.І., Шпак О.Т. Педагогичні технології / О.С. Падалко, А.М. Нісімчук, О.І. Смолюк, О.Т. Шпак. – Київ, 2005. – 252с.
5. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання // Вибр. пед. твори : у 2 т. – Київ, 1983. – Т. 1. – С.393.
6. Фельдштейн Д.И. Психология становления личности / Д.И. Фельдштейн. – Москва, 1994. – 192 с.
7. Химинець В.В. Інновації в сучасній школі / В.В. Химинець. – Ужгород, 2004. – 168 с.
8. Химинець В.В. Науково-методичні проблеми освіти в контексті трансформаційних та інтеграційних процесів // Науковий вісник Чернівецького університету, 2005. – в. 248. – С.180-189. – Сер. Педагогіка та психологія.
9. Химинець В.В. Інновації в початковій школі / В.В. Химинець, М. Кірик. –Тернопіль : мандрівець, 2009. – 312 с.

У статті розкриваються концептуальні засади використання ігрових технологій як інноваційних технологій навчання та виховання. Визначаючи теоретичні та методичні основи використання ігрових технологій в навчально-виховному процесі початкової школи, автор розглядає завдання ігрових технологій, організаційні форми та методи ігрових технологій, структуру заняття з використанням ігрових технологій, визначає перспективи подальшого розвитку педагогічних ігрових технологій.

Ключові слова: педагогічні технології, ігрові технології, інноваційні технології навчально-виховного процесу.

В статье раскрываются концептуальные основы использования игровых технологий как инновационных технологий обучения и воспитания. Рассматривая теоретические и методические основы использования игровых технологий в учебно-воспитательном процессе начальной школы, автор основное внимание уделяет задачам использования игровых технологий, формам и методам использования игровых технологий, структуре занятия с использованием игровых технологий, а также определяет перспективы дальнейших научных исследований.

Ключевые слова: педагогические технологии, игровые технологии, инновационные технологии учебно-воспитательного процесса.

The article is devoted to the conceptual principals of the use of playing techniques as innovative technologies of education and upbringing. Defining the theoretical and methodological principals of the use of playing techniques in the educational process of primary school, the author studies the aims of playing techniques, organizational forms and methods of playing techniques, the structure of the lesson with the use of playing techniques, determines the perspectives of the further development of pedagogical playing techniques.

Keywords: pedagogical technologies, playing techniques, innovative technologies of the educational process.