general skills and abilities: research, reflexive, self-esteem; forms not just skills but competencies, ie skills directly related to the experience of their application in practice; realizes the principle of communication learning with life. The authors consider the types of educational and research activity of junior pupils, in particular: by the number of participants - individual, group, collective; at the place of conducting - weekly and extra-curricular; by time - short-term and long-term; on the topic - educational and social. As teachers and psychologists point out, pedagogical interaction, that is, the interaction of those who teaches, with those who are studying, is the basis of the organization of teaching and research activities of junior pupils. The article illustrates the peculiarities of its organization at the lessons of literary reading, natural science, mathematics. It has been determined that for the successful formation of experimental research skills it is necessary to conduct systematic studies taking into account the age and educational capabilities of children. Students' activities should take place in a creative, psychologically comfortable environment

Key words: *educational and research activity, junior pupils, competence approach, pedagogical interaction, lesson – research*

УДК373.3.026

Марко Марина Михайлівна
викладач,
ГПК Мукачівського державного університету, м. Мукачево

ПЕДАГОГІЧНІ МОЖЛИВОСТІ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

У дослідженні з'ясовано педагогічні можливості навчально-ігрових технологій для застосування у початковій школі, зокрема, моделювання системи соціальних відносин в особливих ігрових формах і ситуаціях,поетапне відпрацювання нових способів орієнтування молодшого школяра в життєвих ситуаціях, гармонізація відносин між учасниками гри і педагогом, оптимізація соціальної ситуації розвитку учнів молодшого шкільного віку,накопичення нового педагогічного досвіду та інші. Здійснено відбір найбільш ефективних ігрових технологій. Виявлені недоліки і труднощі, з якими зустрічається вчитель при використанні навчально-ігрових технологій.

Ключові слова: *навчально-ігрові технології, ігрова діяльність школярів; професійна діяльність вчителя початкових класів.*

Постановка проблеми. В останні роки суспільний дискурс навколо педагогічної освіти кардинально змінюється, тому її зміст дедалі більше орієнтується на компетентність, мобільність та готовність майбутніх учителів здійснювати професійну діяльність в умовах створення Нової української школи. Нині випускники педагогічних ВНЗ володіють достатнім запасом теоретичних знань з предметної галузі, однак у них часто виникають труднощі їх застосування в професійній діяльності. Вища педагогічна школа повинна допомогти майбутнім учителям на шляху їх становлення як компетентних і креативних фахівців, які досконало знають свій предмет та володіють різноманітними технологіями його викладання, у тому числі навчально-ігровими.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.Проблема використання навчально-ігрових технологій навчання знайшла відображення у наукових працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених. Сучасні вітчизняні науковці І. Гавриш, Д. Пащенко, Н. Бахмат, Н. Бежанова, О. Демченко, М. Козак та ін. 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.

Не зважаючи на вагомість досліджень вище названих науковців, нині актуальною постає проблема, присвячена процесу формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, а також з'ясування педагогічних можливостей використання названих технологій у сучасному освітньому просторі.

Мета статті полягає в з'ясуванні педагогічних можливостей та відборі найбільш ефективних навчально-ігрових технологій для застосування у початковій школі.

Результати дослідження. Безпосередньою метою навчально-ігрової технології є спонтанно-спрямований розвиток особистості, зокрема її ціннісних орієнтацій. Визнано, що найбільш релевантними цінностями особистості, які відображаються в навчально-ігровій технології, є цінності вільного спілкування, взаємної довіри і допомоги, актуальної корисності знань та їх інтелектуального змісту, активного процесу ігрової діяльності й захоплюючого перебігу гри [2, с. 12].

Стосовно викладання предметів у початковій школі, то навчально-ігрова технологія представляє певну послідовність дій та операцій вчителя, який виконує відбір інформаційного, навчально-пізнавального матеріалу, здійснює проектування, підготовку й організацію гри, забезпечує включення всіх учнів в колективну ігрову взаємодію, безпосередньо проводить дидактичну гру, контролює її перебіг, аналізує кінцеві результати та підводить підсумки проведеної гри. Тому використання навчально-ігрових технологій у початковій школі є доволі складним процесом одночасного застосування психологічних, педагогічних, методичних знань з метою активізації та підвищення ефективності освітнього процесу, забезпечення успішності й особистісного розвитку молодших школярів. Крім цього, навчально-ігрові технології тісно пов'язані з іншими дидактичними та виховними засобами педагогічної діяльності.

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 вп'ятеро нижчий результат – близько 18 %. Також використання навчально-ігрових технологій дозволяє на 30 – 50 % скоротити час на засвоєння молодшими школярами навчального матеріалу, при цьому значно зростає міцність і глибина засвоєння ними нової інформації [6]. Це особливо важливо в умовах навчального перевантаження учнів початкових класів у сучасній школі. Тому в проекті «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» [7, с. 23].

У процесі дослідження були виявлені педагогічні можливості застосування навчально-ігрових технологій у початковій школі, однак основною можливістю вважаємо моделювання системи соціальних відносин в особливих ігрових формах і ситуаціях, їх «дослідження» молодшими школярами та первинна орієнтація в цих відносинах. У свій час І. Кант відкинув догматичний спосіб пізнання, вважаючи, що замість нього потрібно взяти за основу метод критичного філософствування. Він розвинув ідею формування самодіяльної особистості, обґрунтувавши корисність оволодіння не лише готовими знаннями, а й «методом

самотужки міркувати та робити висновки» [3], тобто самостійно і системно досліджувати явища навколишньої дійсності. Своїм слухачам він пояснював, що найкращим методом викладання світових істин є метод вивідувань і розпитувань.

Отже, можливості навчально-ігрової технології в моделюванні та вивченні різних явищ і процесів обмежені лише змістом навчальної програми та віком молодших школярів, адже за допомогою дидактичної гри можуть відтворюватися найрізноманітніші за складністю об'єкти і процеси в будь-яких галузях знань – рідній мові, математиці, інформатиці, природознавстві та ін.

Навчально-ігрова технологія дозволяє у процесі ігрової взаємодії організовувати поетапне відпрацювання нових способів орієнтування молодшого школяра в життєвих ситуаціях, які вимагають, наприклад, певних математичних дій або розрахунків. Це особлива якість методичної оболонки навчально-ігрової технології, адже саме завдяки цій можливості учні – безпосередні учасники гри – опосередковано включаються в соціальну практику, аналізують різноманітну, часто суперечливу інформацію, шукають найоптимальніший шлях розв'язання поставленої проблеми. Дослідженням підтверджено, що така соціальна практика у вигляді навчальної гри – один з найкращих способів орієнтування молодших школярів в складних для них життєвих і навчальних ситуаціях.

Навчально-ігрова технологія стимулює формування реальних партнерських і дружніх відносин між учнями, забезпечує можливість позитивного особистісного розвитку школяра в учнівському колективі. Відчуття внутрішньої свободи та підтримки, можливість прийти, в разі необхідності, на допомогу партнерові сприяє дружньому зближенню учасників гри, поглиблює взаєморозуміння та взаємопідтримку. Крім цього, навчально-ігрова технологія дозволяє знизити авторитарну позицію вчителя, зрівнюючи в правах всіх учасників ігрової взаємодії. Це принципово важливо для отримання різноманітного соціального досвіду, в т.ч. у взаєминах дітей із дорослими.

Наявність певних ігрових обмежень розвиває здатність молодших школярів до довільної регуляції діяльності на основі підпорядкування поведінки системі правил, що регламентують виконання ролей. У грі школярі підпорядковуються цілому комплексу різних норм і правил, які їм необхідно зрозуміти, усвідомити, прийняти, а в подальшому, незважаючи на різні труднощі, що моделюються під час гри, неухильно виконувати. В іншому випадку, тобто за умови невиконання встановлених правил, гра втрачає свій сенс, привабливість, а учасники, що порушують наперед визначений алгоритм, піддаються осуду з боку інших гравців. Отримуваний в ігровій взаємодії досвід свідомого підпорядкування правилам і нормативам закріплюється багаторазовим повторенням, формуючи у молодших школярів такі позитивні якості особистості, як ретельність, дисциплінованість, повага до усталених, прийнятих суспільством норм співжиття та співпраці тощо.

Гра підвищує інтерес учнів до уроків в цілому та до тих навчальних проблем, які моделюються та розв'язуються за її допомогою. Ця особливість гри дозволяє зняти «навчальну втому», яка з'являється у більшості молодших школярів у процесі вивчення того чи іншого навчального предмета. Шкільна практика свідчить, що це стосується передовсім вивчення точних наук – математики та інформатики. Так, наприклад, незважаючи на актуальність навчальних тем з математики, вчителеві потрібно докладати чимало додаткових зусиль, щоб утримувати увагу класу, стимулювати інтерес до усвідомлення сутності математичних категорій, правил, положень, теорем, аксіом та ін. Навчально-ігрова технологія володіє широким спектром спеціальних методичних прийомів, які спрямовані на створення позитивної ігрової атмосфери, підтримку уваги учнів, стимулювання їхнього інтересу до математики, що в кінцевому рахунку призводить до глибшого й міцнішого розуміння ними математичних постулатів. Отже, гра дозволяє змінити пасивну позицію на активну, стимулює зростання пізнавального інтересу, що дає можливість молодшим школярам отримувати та засвоювати більшу кількість навчальної інформації з математики.

Принципово важливою є післяігрова надситуаційна активність, тобто вихід за межі гри та збереження її установок на майбутнє [4]. Звідси, головний педагогічний сенс гри полягає в тому, що кожен її учасник зберігає моральну позицію взаємодопомоги й після її завершення. Під час гри кожен учасник стає одночасно вчителем та учнем, при цьому виникає синергетизм педагогічного впливу, під яким розуміють «результат комбінованої дії, її складників та взаємодій, за яких підсумковий ефект перевершує дію, що здійснюється кожним учасником окремо» [5, с. 4]. Це в повній мірі стосується педагогічних можливостей, які відкриває навчально-ігрова технологія.

Таким чином, навчально-ігрова технологія відрізняється від інших традиційних методів навчання тим, що дозволяє учневі бути особисто причетним до функціонування системи активного й цікавого навчально-виховного процесу, дає можливість «прожити» деякий час в «реальних» умовах, побути «всередині» цієї системи. Водночас, навчально-ігрова технологія не підміняє і не повинна підміняти традиційних методів навчання молодших школярів, а раціонально їх доповнювати, розширюючи й урізноманітнюючи педагогічний арсенал вчителя початкових класів.

Використання навчально-ігрових технологій дозволяє оптимізувати соціальну ситуацію розвитку учнів молодшого шкільного віку. На думку О. Солошенко, оптимізація соціальної ситуації розвитку пов'язана передовсім з оптимізацією спілкування дитини, як в сфері соціальних відносин, тобто відносин дитини з вихователем (вчителем), так і в сфері міжособистісних відносин зі своїми однолітками. Саме в грі молодший школяр готовий самостійно освоювати навколишній світ, його норми та вимоги, тут не допоможуть лише прямі повчання, заклики, спонуки, традиційна передача вчителем навчально-пізнавальної інформації. Це освоєння проходить природним, а не штучним шляхом, бо гра, активна участь в навчально-ігровій діяльності є «життєвою» потребою молодшого школяра. У молодшому шкільному віці гра – це природний стан, тому дитині простіше та легше засвоювати елементарні поняття й істини саме в ігровій формі. Добровільність участі в організованих педагогом ігрових процесах приваблює дитину, вона стає активною, вчиться з подвійним інтересом. У цьому випадку навчання здійснюється природовідповідним шляхом, адже вільна діяльність у процесі гри сприяє безпосередньому сприйняттю навчально-пізнавальної інформації, а звідси – її глибокому усвідомленню і міцному запам'ятовуванню.

Дослідження дозволило виявити можливості, які відкриваються перед педагогами, що організовують та проводять різноманітні дидактичні ігри. Передовсім це накопичення нового педагогічного досвіду, який принципово відрізняється від того, що був у професійному арсеналі вчителя початкових класів. Систематичне використання різних видів дидактичних ігор розширює набір методичних прийомів, які можуть бути використані в іншому освітньому контексті. Підготовка та проведення гри сприяє глибшому розумінню педагогом своїх професійних можливостей і, як наслідок, впливає на якісну зміну методики викладання, підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Під час використання навчально-ігрових технологій відбувається більш глибока й різнобічна діагностика особистісних якостей і навчальних досягнень учнів, а звідси – можливість реальної реалізації принципу врахування їхніх індивідуальних особливостей, перехід від декларування цього педагогічного постулату до його втілення у повсякденну шкільну практику.

Разом з тим, у процесі дослідження були виявлені недоліки і труднощі, з якими зустрічається вчитель при використанні навчально-ігрових технологій:

1) значні витрати часу на розробку, підготовку й організацію навчально-ігрової технології;

2) відносна складність підготовки і проведення дидактичних ігор, особливо, коли в учителя початкових класів відсутній

індивідуальний досвід ігрового проектування та застосування навчально-ігрових технологій;

3) відсутність формалізованих критеріїв і чіткого алгоритму проведення дидактичної гри, який може змінюватися залежно від теми уроку, психологічної атмосфери в класі, емоційного стану школярів тощо;

4) прояв такого психологічного феномену, як «загравання», тобто відсутність в окремих учасників гри почуття міри, коли ігрові відносини переносяться в реальне життя і заважають адекватному спілкуванню за межами ігрового поля, що зумовлює необхідність проведення післяігрової адаптації молодших школярів;

5) необхідність закріплення знань й умінь, набутих у процесі ігрової взаємодії, за допомогою інших методів, які дозволяють досягнути глибини усвідомлення молодшим школярем змісту навчального матеріалу;

6) неможливість використання навчально-ігрових технологій при вивченні великої кількості тем навчального предмету, бо, наприклад, окремі поняття, категорії, правила складно дітям засвоювати лише в ігровій формі.

Безвідносно до виявлених недоліків і труднощів, практичний досвід свідчить, що без системного, цілеспрямованого використання навчально-ігрових технологій в сучасних умовах неможливо досягнути високих результатів навченості молодших школярів. Тому навчально-ігрова технологія розглядається нами як самостійна педагогічна цінність, що створює оптимальні умови для прояву знань, умінь, здібностей та інтересів всіх учнів з метою їх максимального розвитку. Крім цього, змінюючи конкретне змістове наповнення дидактичних ігор, вчителі можуть змінювати їх складність, задаючи тим самим зону найближчого розвитку для різних категорій учнів – з високим, середнім та низьким рівнем навченості.

Цілком погоджуємося з думкою Т. Войтенко, що навчально-ігрові технології сприятимуть активізації навчально-пізнавальної діяльності школярів лише при дотриманні певних умов: 1) високого рівня володіння вчителем методикою проектування, організації та проведення різних видів ігор; 2) врахуванні вчителем цілей, завдань, змісту та результату уроку, а також індивідуально-вікових можливостей і потреб учнів; 3) організаційного та матеріального забезпечення гри необхідними сценаріями, правилами, інструкціями, предметами, атрибутами тощо; 4) психологічної підготовленості учнів до участі в ігровому дійстві; 5) педагогічної взаємодії вчителя й учнів на принципах рівноправного партнерства [1].

Отже, у дослідженні навчально-ігрова технологія нами розглядається як універсальна методична оболонка, що сприяє активізації та підвищенню ефективності викладання шкільних предметів у початкових класах.Для молодшого шкільного віку вона стає сензитивною формою освоєння навколишньої дійсності. Гра допомагає не лише зрозуміти сутність термінів, понять, правил тощо, а й своєю привабливістю дає можливість викликати інтерес, «зачепити» душу дитини, а отже, посилити виховний аспект, сформувати особистісне ставлення до навколишньої дійсності. Тому, крім суто освітньої мети, навчально-ігрові технології пронизані духом виховання, моральності, ціннісного ставлення до навчання. Отже, загалом використання навчально-ігрових технологій сприяє:

1) активізації навчально-пізнавального процесу;

2) створенню у класі сприятливої емоційної атмосфери підвищеної захопленості;

3) розвитку в молодших школярів пізнавального інтересу до навчальних предметів, прояву творчих здібностей та вольових зусиль, формуванню навичок самостійної роботи;

4) покращенню взаємовідносин на засадах колективізму, взаємодопомоги та дружби;

5) врахуванню індивідуальних психофізіологічних особливостей учнів, передовсім щодо дотримання принципів інклюзивної освіти.

Проаналізувавши численні типологічні групи навчально-ігрових технологій та дидактичних ігор, побудованих за різними диференційними ознаками, а також прийнявши до уваги думки експертів, ми прийшли до висновку, що: по-перше, будь-які класифікації ігор є лише пошуком певних форм, які інтегрують різні типологічні ознаки; по-друге, принциповою відмінністю між іграми є те, що одні з них засновані на виконанні ролей, а інші – націлені на досягнення певного результату (у т.ч. навчального) та ґрунтуються на принципі змагальності. Виходячи з цього, у межах дослідження готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій нами виділені, як найбільш ефективні, дві групи дидактичних ігор – *ситуаційно-рольові та змагальні.*

У проведеному дослідженні особливий інтерес викликали навчально-ігрові технології, пов'язані з ігровою формою взаємодії вчителя початкових класів та учнів через реалізацію певного сюжету казки чи міні-вистави та виконання в ній ролей, коли освітні завдання, наприклад, з математики, включаються в зміст ігрового дійства. Практика свідчить, що на етапі узагальнення та контролю знань високою ефективністю в навчальному процесі відрізняються ситуаційно-рольові ігри, які дозволяють молодшим школярам застосовувати знання й уміння в ситуаціях, що імітують фрагменти певної реальної або фантастичної (казкової) діяльності. Отже, сутність технології ситуаційно-рольової гри полягає в імпровізованому розігруванні її учасниками заданої проблемної ситуації, в процесі якої вони виконують ролі певних персонажів (історичних, казкових, літературних та ін.). Здебільшого така гра спрямована на оволодіння учнями різними способами взаємодії в нестандартних ситуаціях.

Стосовно навчально-ігрових технологій, що ґрунтуються на засадах змагальності, вони ефективні як на етапі засвоєння, так і закріплення, повторення та контролю знань, адже кожна *змагальна гра* має видимий результат і стимулює її учасників до досягнення реальної кінцевої мети за умов обмеженого використання часу. Найбільш значущим є те, що дидактична гра-змагання спонукає молодших школярів до швидкого пошуку оптимальних шляхів досягнення мети, адже для того, щоб виграти, потрібно знати більше за інших, нестандартно мислити, пропонувати різні варіанти вирішення проблеми. Важливою структурною одиницею змагальноїгри є навчальна задача, яка сприяє не лише формуванню знань, умінь і навичок, а й розвитку особистості дитини на засадах змагальності й емоційності.

Не викликає жодних застережень теза про те, що розробці (проектуванню) навчально-ігрових технологій для початкової школи студентів потрібно навчати, тим самим формуючи у них готовність до застосування дидактичних ігор у майбутній професійній діяльності.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Проведений аналіз науково-педагогічних досліджень дає підстави для формулювання таких висновків:

1) використання навчально-ігрових технологій як засобу професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів та готовність до їх використання у професійній діяльності з молодшими школярами по-перше, ґрунтується на компетентнісному підході; по-друге, дає можливість подолати істотну відмінність навчальних завдань від завдань професійної діяльності вчителя за допомогою гри; по-третє, сприяє гармонізації відносин учасників ігрової взаємодії; по-четверте, розкриває потенціал гри як ефективного засобу організації педагогічних проб майбутнього вчителя;

2) навчально-ігрові технології вимагають, з одного боку, забезпечення «включеності» суб'єкта в ігрову діяльність, а з іншого – здатні в подальшому забезпечити цю «включеність» та набутий досвід у процес майбутньої професійної діяльності у початковій школі;

3) при використанні навчально-ігрових технологій важливою є не стільки пряма аналогія з педагогічною діяльністю, скільки її соціально-психологічний сенс;

4) значний дидактичний ефект досягається не лише у процесі безпосередньої участі студента в грі, а й при підготовці до її використання як педагогічного засобу, універсальної методичної оболонки;

5) навчально-ігрова технологія, будучи квазідіяльністю, займає проміжне місце між навчально-пізнавальною (в університеті) та навчально-практичною (у школі) видами діяльності та виступає завершальним етапом засвоєння майбутніми учителями початкових класів змісту майбутньої професійної діяльності, передовсім її методичного аспекту.

Список використаних джерел

1. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: метод. пособие [для педагогов нач. и сред. школы] / Т.П.Войтенко. – Калуга : Адель, 2008. – 361с.
2. Єсіна Н. О. Формування творчих умінь майбутнього вчителя і інтелектуально-ігровій діяльності : автореф. дис... канд. пед. наук : 13.00.04 / Єсіна Наталія Олександрівна; Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г.С.Сковороди. – Х., 2009. – 20 с.
3. Кант І. Критика чистого розуму / І. Кант; Пер. з нім. та примітки І. Бурковського. – К.: Юніверс, 2000. — 504 с.
4. Каптерев П. Ф. О детских играх и развлечениях / П. Ф. Каптерев // Избранные педагогические сочинения; Под ред. А. М. Арсеньева. – М. : Педагогика, 1982. – 146 с.
5. Кремень В. Педагогічна синергетика: понятійно-категоріальний синтез / В. Кремень // Теорія і практика управління соціальними системами. – 2013. – № 3. – С. 3-19.
6. 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.
7. 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

В исследовании установлено педагогические возможности учебно-игровых технологий для применения в начальной школе, в частности, моделирование системы социальных отношений в особых игровых формах и ситуациях, поэтапной отработки новых способов ориентирования младшего школьника в жизненных ситуациях, гармонизация отношений между участниками игры и педагогом, оптимизация социальной ситуации развития учащихся младшего школьного возраста, накопления нового педагогического опыта и др. Осуществлен отбор наиболее эффективных игровых технологий. Выявленные недостатки и трудности, с которыми сталкивается учитель при использовании учебно-игровых технологий.

Ключевые слова: *учебно-игровые технологии, игровая деятельность учеников, профессиональная деятельность учителя начальных классов.*

The study clarifies the pedagogical capabilities of educational and gaming technologies for use in elementary school. It is shown that the use of educational and gaming technologies as a means of vocational training for future primary school teachers and the readiness for their use in professional activities with junior pupils is based, firstly, on a competent approach; secondly, it provides an opportunity to overcome the essential difference of educational tasks from the tasks of the professional activity of the teacher through the game; thirdly, contributes to the harmonization of the relations of participants in the game interaction; fourth, reveals the potential of the game as an effective means of organizing pedagogical tests of the future teacher. The selection of the most effective gaming technologies has been carried out. The drawbacks and difficulties with which a teacher encounters using educational game technologies are revealed. It is proved that educational game technologies require, on the one hand, the provision of the «inclusion» of the subject in game activity, and on the other hand, they can further ensure this «inclusion» and the experience gained in the process of future professional activity in elementary school. When using educational-gaming technology, it is not so much a direct analogy with pedagogical activity as its socio-psychological meaning. Educational game technology, being quasilient, occupies an intermediate position between the educational-cognitive (at the university) and the educational-practical (in school) types of activities and acts as the final stage of assimilating the content of future professional activity, in the first place, its methodical aspect, to future teachers of primary schools.

Key words:*teaching–gaming technologies; pupils' gaming activity; professional activity of the teacher of primary school.*

УДК 373.2.011.31: 159. 954

Михайлова Катерина Василівна,
старший викладач,
Волошин Надія Петрівна
старший викладач,
Мукачівський державний університет, м. Мукачево

РОЗВИТОК САМОСТІЙНОСТІ У ДІТЕЙ РАННЬОГО ВІКУ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ АКТИВНОЇ ЖИТТЄВОЇ ПОЗИЦІЇ САМОДОСКОНАЛОЇ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ

У статті висвітлена проблема формування самостійності у ранньому віці як основи формування активної життєвої позиції самодосконалої творчої особистості; розкриваються особливості раннього віку, як періоду найбільш інтенсивного розвитку становлення майбутньої особистості; поняття «самостійність», прояв самостійності малюків у різних видах діяльності та педагогічні умови формування самостійності у дітей переддошкільного віку.

Ключові слова: *особистість; розвиток; ранній вік; розвивальне середовище; самостійна діяльність; продуктивна діяльність; навчальна діяльність; ігри-заняття; активна життєва позиція.*

Постановка проблеми. Ранній вік – найвідповідальніший період в житті дитини. У цей час закладається фундамент майбутньої особистості, формуються основи фізичного і психічного здоров'я. Це період найбільш інтенсивного розвитку всіх органів і систем організму дитини, формування умінь та поведінки малюка. На сучасному етапі вихованню дітей раннього віку надається особливе значення. Адже у період раннього дитинства виховання має великий розвивальний вплив за умови максимального використання активності дитини, залучення її до діяльності, яка найповніше відображає її інтереси, ставлення до навколишнього світу.

Важливу роль у розвитку дитини відіграє самостійна