

### Список використаних джерел

1. Алексієвець М., Цвіркун В. Українська культура XIX-XX ст. і проблема сучасного культурного розвитку нації.// Культурне відродження в Україні. – Львів: Астерикс, 1993. –с. 119-126.
2. Магочій П. Р. Формування національної самосвідомості: Підкарпатська Русь (1848-1948). – Ужгород, 1994. – 296 с.
3. Ференц П. Етнонаціональна орієнтація українців Закарпаття в 20-30-ті роки XX століття. – Мукачево, «Карпатська вежа», 2005. – 215 с.

КАЙС М.І.,  
КУЗЬМА-КАЧУР М.І.,  
Мукачівський державний університет, Україна

### ОБГРУНТУВАННЯ ПРОБЛЕМИ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Гра є однією з провідних видів діяльності молодшого школяра, тобто такою діяльністю, завдяки якій відбуваються найголовніші зміни в психіці дитини, що готують перехід дитини до нового, вищого ступеня її розвитку.

Великий вчений і педагог В. Сухомлинський підкреслював, що «гра – це велике світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається живильний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості та цікавості».

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмета;
- елемент системної педагогічної технології;
- окремих урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи.

Організація ігрової діяльності на уроках та в позаурочний час залежить від підготовленості вчителя.

У сучасних умовах реалізація концепції Нової української школи вимагає вдосконалення системи професійної підготовки вчителів початкової школи щодо готовності їх до впровадження ігрових технологій, які дозволяють докорінно змінити методологію, надати нові якості організації та здійсненню освітнього процесу.

Сучасний вчитель повинен бути фасилітатором – навчити дітей самостійно працювати, використовувати елементи пошукових методів у своїй роботі, а не передавати учням знання в готовому вигляді. Оволодіння такою здатністю становить суть готовності студентів до використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. Ця проблема особливо актуальна, оскільки головним завданням навчання в початкових класах є формування загальних та предметних компетенцій, що є невід'ємною складовою розвитку абстрактного і логічного мислення, а гра є основним видом діяльності дітей.

Дидактичні аспекти застосування ігор у навчальному процесі вищої школи досліджувалися багатьма науковцями, серед яких: О. Вербицький, С. Вітвицька, А. Маркова, В. Пестряков, Н. Рибалко, М. Фомін, П. Щербань та ін. Згадані науковці сходяться на думці, що навчаючись у закладі вищої освіти, студент повинен мати можливість моделювати, опрацьовувати й закріплювати власні професійні навички і вміння. Подібні можливості вдало реалізуються завдяки такій ігровим технологіям. Саме вивчаючи матеріал за допомогою гри, студент в подальшому житті зможе сам моделювати та організовувати ігрові ситуації у професійній діяльності.

Використання гри з метою оптимізації навчання зумовили необхідність створення відповідної технології. Тому технологію ігрової діяльності доцільно розглядати як системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань.

Ігрова технологія пропонує проект навчально-виховного процесу, що визначає структуру й зміст розвивальної діяльності самого учня та веде до стабільно високих результатів. Реалізацію такої технології слід передбачити на різних уроках в початковій школі, що є свідченням її між предметного характеру застосування [1]. Водночас обумовлює необхідність підготовки студентів до такого виду діяльності в початковій школі.

Перед проведенням гри вчитель повинен чітко усвідомлювати етапи створення гри:

- вступна частина (мета ігрового завдання);
- підготовча частина (правила гри);
- гра (постановка завдань, саме гра);
- аналіз результатів, підведення підсумків.

Ігрові технології у закладах вищої освіти можуть бути віднесені до групи технологій співпраці, оскільки передбачають демократичні і партнерські відносини викладачів та студентів. Вони належать до групи активних (інтерактивних), тобто тих, що зорієнтовані на групову взаємодію (інтеракцію), кооперацію, співпрацю рівноправних суб'єктів освітнього процесу. Крім цього, за масштабністю застосування ігрові технології можуть бути віднесені до мезотехнологій (модульно-локальних) або до тих, що зорієнтовані на розв'язання конкретних оперативних завдань навчально-виховного характеру.

Ігрові технології є специфічним навчально-методичним інструментарієм, який сприяє:

- по-перше, трансляції попередньо засвоєного досвіду професійної діяльності;
- по-друге, аналізу моделей реальності на зразках професійних дій з різних рольових й особистісних позицій;
- по-третє, адаптації до майбутньої професійної діяльності на посаді вчителя початкових класів.

Таким чином, ігрові технології сприяють перетворенню майбутнього вчителя початкових класів з об'єкта навчання в суб'єкт майбутньої професійно-педагогічної діяльності, що уможлиблює його творчу участь у самостійному формуванні власної професійної компетентності.

## Список використаних джерел

1. Коваль Л.В. Професійна підготовка майбутніх учителів початкової школи: технологічна складова: монографія / Л. В. Коваль. – Донецьк : юго-Восток, 2009. – 375 с.

КАЛІЙ А. Ю.,  
МАЙБОРОДА І. Е.,  
Мукачівський державний університет, Україна

### ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Скарбниця світової педагогіки насичена різноманітними технологіями навчання, що сприяють ефективному і доступному засвоєнню нових знань учнями початкової школи. Дослідженням цих важливих аспектів та методів роботи займалися науковці та вчені з різних куточків світу протягом багатьох років. Згадаймо видатного чеського педагога Яна-Амоса Коменського, який неодноразово стверджував, що провідним методом навчання учнів під час навчально-виховного процесу є гра. Розглядаючи тріаду «праця» - «пізнання»-«гра», Л. Виготський визначає останній вид діяльності як провідний у дитячому віці і формує важливий для педагогіки принцип: цінність дитячої творчості, в якому б виді діяльності вона не проявлялась, полягає не в результаті, а в процесі. Використання ігор та ігрових ситуацій навчально-виховної діяльності розкриває здібності дітей, їх індивідуальність, підвищує мотивацію учнів до вивчення матеріалу, сприяє створенню доброзичливої атмосфери на уроці образотворчого мистецтва [1].

Ігри дозволяють здійснювати індивідуальний підхід до учнів. Вони успішніше засвоюють дидактичний матеріал, активізується мимовільне запам'ятовування лексичних одиниць, формуються мовленнєві вміння.

Перебуваючи в навчальній грі, учні отримують розумову, рухову і емоційну розрядку. Такий метод навчання і виховання викликає великий інтерес у молодших школярів до засвоєння нового матеріалу і мотивує їх до подальшого отримання практичних знань. Гра розглядається як підготовка учня до особистісно-орієнтованого взаємодії з іншими учасниками освітнього процесу, забезпечуючи особистісний ріст, піднімаючи рівень рефлексії, усвідомлення себе суб'єктом пізнання і мислення, формуючи потребу в самореалізації і саморозвитку.

У педагогічній літературі зафіксовано багато спроб систематизувати ігри. Л. Масол виокремлює такі ігрові художньо-педагогічні технології: сюжетно-рольові, інтелектуальні (вікторини, ребуси, кросворди); компютерні ігри, що спрямовані на формування загальнокультурних компетентностей. В процесі навчання образотворчого мистецтва можуть використовуватися різні ігрові технології, проте доцільно використовувати ті, що впливають із завдань художнього розвитку школярів. Використання ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва допомагає учням розвивати мислення, співпрацювати в групі, реалізовувати свої інтереси та потреби, пізнавати навколишнє середовище, розширювати спектр креативного бачення і, що найголовніше, підвищувати інтерес дітей до навчання [3].



# МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: [www.msu.edu.ua](http://www.msu.edu.ua)

E-mail: [info@msu.edu.ua](mailto:info@msu.edu.ua), [pr@mail.msu.edu.ua](mailto:pr@mail.msu.edu.ua)

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>