

3. Станиславский К. С. Работа актера над собой / К. С. Станиславский. М. : АРТ, 2008. 496 с.
4. Холодна О. Г. Нейгауз про роботу над образом / О. Г. Холодна Українське музикознавство, вип. 2. К.: Муз. Україна, 1967. – С. 233–251.

КАЙС М.І.,
КУЗЬМА-КАЧУР М.І.

Мукачівський державний університет, Україна

СТРУКТУРНІ КОМПОНЕНТИ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У Державному стандарті початкової освіти (2018р.) зазначено, що метою початкової освіти є всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості [1].

Професійна підготовка вчителя є складним, багатовекторним процесом. Він має кілька ступенів: молодший бакалавр, бакалавр, магістр. На кожному з цих етапів студенти оволодівають системою знань, професійних навичок і умінь серед яких можемо виділити готовність майбутніх учителів до застосування технологій ігрової діяльності в освітньому процесі початкової школи. Існують різні думки науковців щодо структурних компонентів готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування ігрових технологій. На основі аналізу науково-педагогічної літератури нами виділено такі: мотиваційно-цільовий, когнітивний, діяльнісний.

Зміст мотиваційно-цільового компонента відображає направленість особистості майбутнього вчителя на професійне зростання, обґрунтуванні доцільності, спрямованої на формування компетентностей, пов'язаних із застосуванням ігрових технологій у своїй педагогічній діяльності. Компонент характеризує мотивацію студентів до навчально-пізнавальної діяльності в педагогічному ЗВО та до діяльності з формування готовності застосовувати ігрові технології в початковій школі, а також відображає самооцінку студентами своєї професійно-педагогічної підготовки та відповідність її оптимальним професійним зразкам.

Когнітивний компонент передбачає оволодіння студентами знань про сутність та особливості ігрових форм і методів, за яких відбуватиметься навчально-пізнавальна діяльність молодших школярів, в усвідомленні необхідності створення ігрових ситуацій на уроках. Цьому сприяють навчальні дисципліни загальнопедагогічної та методичної підготовки: «Технології навчання освітніх галузей початкової школи», «Методика навчання освітньої галузі «Математика», «Технології навчання освітніх галузей «Природознавство», «Суспільствознавство» та ін. Накопичення певної бази знань навчальних дисциплін загальнопедагогічної та методичної підготовки передбачає оволодіння конкретним навчально-інформаційним матеріалом: фактами, термінологією, символами, іменами, назвами, поняттями (загальними, частковими, конкретними і т. ін.), зв'язками та

залежностями, що існують між ними і знаходять відображення в правилах, законах, закономірностях [2].

Обсяг знань, з яких складається когнітивний компонент досліджуваної нами готовності, визначався на основі аналізу змісту Державного стандарту початкової освіти (2018р.), Стандарту вищої освіти України (галузь знань – 01 «Освіта/Педагогіка»; спеціальність – 013 Початкова освіта), основних положень Концепції Нової української школи, програм навчальних дисциплін і відповідних програм з предметів освітніх галузей початкової школи.

Діяльнісний компонент передбачає набуття у майбутніх вчителів початкових класів умінь застосовувати у своїй професійній роботі ігрові форми і методи навчально-пізнавальної діяльності. Наявність цього компонента в структурі готовності студентів до застосування ігрових технологій при вивченні предметів освітніх галузей початкової школи дозволяє підвищити професійний потенціал майбутнього вчителя. Найбільше означений компонент зреалізовується студентами під час педагогічних практик.

Діяльнісний компонент відображає ступінь практичної готовності студентів педагогічних факультетів до організації навчання дисциплін освітніх галузей початкової школи та до урізноманітнення, активізації і підвищення ефективності освітнього процесу засобами ігрових технологій.

Таким чином, на підставі теоретичних узагальнень з досліджуваної проблеми можна зробити такі висновки: професійний розвиток майбутнього вчителя початкової школи забезпечується ігровими педагогічними технологіями, в основі яких гра розглядається як вид діяльності студентів. Використання різноманітних ігрових педагогічних технологій для подальшого професійного саморозвитку у навчально-професійній діяльності, не тільки адаптують студентів до особливостей подальшої педагогічної діяльності, але й надають можливість самостійно добирати варіанти ігрових технологій, які будуть ефективними для вирішення конкретних завдань.

Список використаних джерел

1. Державний стандарт початкової освіти (2018р.) [Електронний ресурс]. – Режим доступу:
<http://dano.dp.ua/attachments/article/303/Державний%20стандарт%20початкової%20освіти.pdf>
2. Горват М.В. Формування готовності студентів до використання технології ігрової діяльності у процесі навчання молодших школярів./ М. І. Кузьма-Качур, М.В.Горват, М.І.Кайс // Міжнародний науковий журнал «Освіта і наука» / ред. кол.: Т.Д. Щербан (гог. ред.); заст. гол. ред.: Jerzy Piwowarski; В.В. Гоблик. – Мукачево-Ченстохова : РВВ МДУ; Академія ім. Я. Длугоша, 2020. – Випуск 1(28). – С. 64 – 69.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, 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/>