

більш високого рівня, для якого необхідні самостійність у прийнятті рішень і моральний вибір.

Оскільки в молодшому віці у дітей домінує образне мислення, то найбільш характерними для економічного виховання є такі форми діяльності: ситуаційно-рольова гра, сюжетно-рольова гра, гра-драматизація, інсценування, гра-бесіда, гра-мандрівка, екскурсія, ігрова вправа, колективне творче панно, бесіда, тематичний зошит, ранок, свято, усний журнал, групова справа, оформлення альбому, уявна подорож, конкурси, ігри, школа ввічливості, демонстрація, розповідь, моделювання, інсценізація, вікторина, екскурсія, виставка малюнків, операція-рейд, виставка-ярмарок, переключка повідомлень, добродійна акція, хвилини з мистецтвом, година спостереження, година милування, спортивні змагання, козацькі забави, театральна вистава, ляльковий театр, ведення літопису класного колективу, веселі старту, естафети, догляд за рослинами і тваринами.

Впровадження економічної і моральної основи в освіті – це спрямованість на формування всебічно і гармонійно розвиненої особистості, її творчих здібностей, громадянських якостей [2]. Вирішальним чинником впровадження принципу гуманізму в реальне життя загальноосвітньої школи є створення в ній особистісно орієнтованого виховного середовища, що визначається як сукупність цілеспрямовано створених соціальних і педагогічних умов, які забезпечують формування духовно збагаченої особистості з гармонійним поєднанням загальнолюдських та національних цінностей, здатної до соціального самовизначення та самореалізації. Процеси гуманізації освіти масштабні та складні, це процеси морально-психологічної перебудови людини, внутрішньої переорієнтації системи духовних цінностей, усвідомлення власної гідності і цінності іншої людини, формування почуттів відповідальності й причетності до минулого, сучасного і майбутнього.

#### **Список використаних джерел**

1. Шевырева Т. П. Формирование нравственных качеств младших школьников в процессе экономического воспитания / Татьяна Павловна Шевырева: автореферат дис. на соискание канд. пед. наук – Смоленск, 2012. – 21 с.
2. Товканець Г. В. Освітні детермінанти формування економічної культури молодшого школяра / Актуальні проблеми виховного простору: пошук, інновації, підходи: монографія / За ред. Г. В. Товканець. – Мукачево: Видавничий центр МДУ, 2017. – С. 132 – 152.

**УДК 378.147:373.31**

КОМ'ЯТІ П. Е.  
ТОВКАНЕЦЬ Г. В.  
Мукачівський державний університет, Україна

#### **ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

Навчальну гру можна визначити як будь-яке змагання або протиборство між гравцями, дії яких обмежені певними умовами, що спрямоване на виконання певного завдання для отримання значущого результату (виграшу, перемоги, винагороди), але також служить реалізації якихось навчальних цілей.

У вищій школі використовуються ігрові навчальні ситуації як на лекційних, так і на семінарських заняттях.

Ігрова лекція – це лекція, на якій використовуються прості ігрові методики, що сприяють засвоєнню поданої інформації. За дидактичними цілями можна поділити ігри на ті, що використовуються для вивчення нового матеріалу, активізації пізнавальної діяльності, закріплення засвоєння інформації, перевірки засвоєння тощо.

Педагоги-практики пропонують виділяти такі види ігор на лекціях: ігри-взаємонавчання – для надання нового матеріалу із залученням студентів; ігри-дискусії або проблемно-ділові ігри – для кращого запам'ятовування і осмислення матеріалу; сюжетно-рольові ігри – для активізації уявлень студентів про певні історичні події, літературних героїв тощо; логічні ігри – для активізації розумової діяльності; ігри-релаксації – для відпочинку і зняття емоційного напруження; ігри-закріплення – для закріплення і перевірки отриманих теоретичних знань тощо [1-5].

Ігри-взаємонавчання – ґрунтуються на залученні студентів до надання нового матеріалу на лекціях. Найдоцільніше це робити при викладі тем описового характеру (повідомлення про відомі теорії, вчення, технології, біографії вчених, відкриття тощо).

Дебати – це ігрова форма дискусії, яка ведеться за певними правилами [3]. Сутність дебатів полягає в тому, що дві команди висувають свої аргументи та контраргументи з приводу запропонованої тези, щоб запевнити журі (суддю) у своїй правоті. Тема дебатів має містити суперечливі твердження відносно цікавої для учасників проблеми, що відповідає до того ж темі лекції, що припускає протилежні точки зору, відповіді «так» чи «ні», «за» чи «проти», «згодний» чи «не згодний».

Оригінальною формою гри-вікторини, що можна використовувати на лекції, є «Бінго» – гра, яка широко використовується на заході і є аналогом нашого лото [2]. Ця гра використовується для активізації уваги, пам'яті, мислення студентів протягом лекції або для закріплення знань, отриманих на лекції чи кількох лекціях. Бліц-гра – це різновид ігрової діяльності, яка акумулює деякі ознаки таких форм активного навчання, як розв'язання конкретної ситуації, рольова гра, «мозковий штурм» [2].

Для підготовки майбутніх фахівців, стимулювання їх пізнавальної активності, розвитку творчого потенціалу використовують також проектні технології, зокрема ігрове проектування [3]. Аналіз педагогічних досліджень свідчить, що в науковій педагогічній літературі немає чіткого визначення поняття «ігровий проект», проте використовується термін «навчальний проект», який розуміють як: організаційну форму роботи, яка орієнтована на засвоєння навчальної теми або навчального розділу і становить частину стандартного навчального предмету або кількох предметів; спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність студентів, що має спільну мету, однакові методи і способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного реального результату, потрібного для вирішення якоїсь вагомої для студентів проблеми [1]; послідовність взаємопов'язаних дій студентів, які виконуються впродовж встановленого

обмеженого проміжку часу, що передбачає активну діяльність кожного учасника як складової спільної роботи, в результаті якої досягається певна мета та розв'язуються значущі проблеми [4]; сукупність певних дій, документів, текстів, призначених для створення реального об'єкта або теоретичного продукту з метою розв'язання певної значущої проблеми [5; 6]. Спільними характеристиками понять «гра» та «навчальний проект» є активна групова навчально-пізнавальна діяльність студентів, наявність спільної мети у суб'єктів навчання, певного алгоритму виконання, вироблення оптимального колективного рішення, розв'язання певної значущої проблеми, творча форма навчання.

Отже, під навчально-ігровим проектом ми розуміємо регламентовану у часі групову навчально-пізнавальну діяльність студентів, що спрямована на досягнення поставленої мети – розв'язання значущої проблеми та має певний алгоритм її здійснення.

### Список використаних джерел

1. Колотій В. В. Використання методу навчальних проектів у класах природничо-математичного профілю / В. В. Колотій // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія №2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб.наук. праць / Редкол. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова. – №3 (10). – 2005. – С. 84-102;
2. Мачинська Н. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.chdu.edu.ua/pdf/naukpraci/pedagogika/2011/158-146-3.pdf>
3. Плахотнюк Н. П. Класифікація навчально-ігрових проектів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності / Н. П. Плахотнюк // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/pdf>
4. Слінчук В. І. Формування життєвих компетентностей учнів засобами навчального проекту на уроках математики [Електронний ресурс] / В. І. Слінчук. – Режим доступу до ресурсу: <http://eprints.zu.edu.ua/1610/1/20.pdf>
5. Федорець М. Метод навчальних проектів – ефективний засіб інтелектуального розвитку студентів педагогічного коледжу / М. Федорець // Вісник Львівського університету. Серія педагогічна, 2007. – Вип. 22. – С. 138 – 143.
6. Товканець Г. В. Ділова гра як відображення моделі поведінки у професійній підготовці майбутнього вчителя / Г. В. Товканець, П. Е. Ком'яті / Підготовка сучасного педагога дошкільної та початкової освіти в умовах розбудови Нової української школи: збірник матеріалів Всеукраїнської з міжнародною участю науково-практичної конференції. – Херсон: ТОВ «Борисфен-про», 2018. – С.286 – 289.

УДК: 373.015.3:159.954

КОРМОШ М. В.,  
КАЧУР М. М.

Мукачівський державний університет, Україна

### ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ АКТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Розвиток творчої активності зумовлений психологічними особливостями людини. Вони є своєрідними, мають неповторні взаємоінтегруючі зв'язки на



# 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/>