

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

**ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ**

**КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА МЕТОДИКИ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ  
УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО  
ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ  
ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ**

**Кваліфікаційна робота  
Рівень вищої освіти –другий (магістерський)**

*Виконала:*  
*студентка 6 курсу, 613 групи*  
*спеціальності «Початкова освіта»*  
**КОВАЛЬЧУК СТЕПАНІЯ ІВАНІВНА**

*Керівник: канд. пед. наук,*  
**доц. Костащук О.І.**

*До захисту допущено*  
*на засіданні кафедри*  
*протокол № 6 від 22 листопада 2022 р*

*Зав. кафедрою \_\_\_\_\_ проф. Романюк С.З.*

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....</b>	<b>7</b>
1.1. Сутність та зміст навчально-ігрових технологій.....	7
1.2 Педагогічні можливості, типологія, принципи та етапи розробки навчально-ігрових технологій.....	21
1.3 Готовність майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій.....	36
<b>Висновки до розділу 1.....</b>	<b>45</b>
<b>РОЗДІЛ 2. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....</b>	<b>47</b>
2.1. Структурні компоненти готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій.....	47
2.2. Емпіричне дослідження стану готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній	
2.3 діяльності.....	58
Обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій.....	78
<b>Висновки до розділу.....</b>	<b>93</b>
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>95</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>98</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>108</b>

## ВСТУП

*Актуальність теми дослідження.* Соціально-економічні трансформації, що нині відбуваються в країні, вимагають кардинальних змін у різних сферах життєдіяльності, зокрема й у галузі професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи. Реформування системи підготовки майбутніх учителів початкової школи забезпечується низкою базових нормативно-правових документів, з-поміж яких основними є Конституція України, Закони України «Про освіту», «Про загальну середню освіту», «Про вищу освіту», Указ Президента України «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року», Постанови Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти», «Про затвердження Державної програми «Вчитель», рішення колегії МОН України «Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи». У сучасних умовах реалізація концепції Нової української школи вимагає вдосконалення системи професійної підготовки вчителів початкової школи, створення сучасних стандартів вищої освіти, перегляду структури програм навчальних дисциплін, оновлення змісту підручників, дидактичних і методичних матеріалів, пошуку нетрадиційних форм і методів організації освітнього процесу тощо. Відтак, актуалізується проблема готовності вчителів до впровадження інноваційних методик навчання, зокрема навчально-ігрових технологій, які дозволяють докорінно змінити методологію, надати нові якості організації та здійсненню освітнього процесу в початковій школі. У педагогіці вищої школи періодично виникає інтерес до проблеми використання навчально-ігрових технологій у процесі професійної підготовки майбутнього вчителя. Проблема використання інноваційних, у тому числі навчально-ігрових, технологій навчання знайшла відображення у наукових працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених.

Так, відомі педагоги-дослідники А. Алексюк, В. Беспалько, А.Вербицький, І. Дичківська, О. Дубасенюк, Л. Карташова, М. Кларін, В. Ковальчук, А. Кузьмінський, М. Левіна, Н. Наволокова, А. Нісімчук, В. Пітюков, О. Полат, О. Пометун, Н. Попович, І. Прокопенко, С. Сисоєва, Н. Теличко, Г. Товканець, О. Фізеші, М. Чепіль та інші ґрунтовно розглядали питання розроблення, вдосконалення й упровадження нових педагогічних технологій у освітній процес загальноосвітньої, професійної і вищої школи. Психолого-педагогічні аспекти використання ігор у навчальному та виховному процесах вивчали Н. Анікеєва, Н. Єсіна, С. Ігнатенко, В. Желудько, М. Кларін, Н. Кудикіна, В. Паламарчук, Н. Плахотнюк, О.Савченко, Г. Селевко, Г. Топчій й ін. Теоретичні та практичні особливості використання навчально-педагогічних ігор у процесі професійної підготовки вчителів знайшли відображення в дослідженнях Л. Галіциної, А. Гусєва, Д.Кавтарадзе, Н. Кічук, А. Коломієць, Є. Мінського, П. Підкасистого, О. Пометун, О. Прутченкова, В. Трайнева, І. Хом'юк, Г. Щедровицького, П.Щербаня та ін. Однак, слід зазначити, що в дослідженнях цих авторів представлені переважно загальні аспекти методики використання дидактичних ігор в освітньому процесі. Крім цього, не зважаючи на вагомість досліджень вищеназваних науковців, нині актуальною є проблема формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Виявлена актуальність і значущість проблеми, її недостатня теоретична та методична розробленість, потреба у виробленні практичних механізмів підготовки студентів до організації та здійснення навчально-ігрової діяльності у початковій школі, зумовили вибір теми кваліфікаційної роботи *«Формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності»*.

*Об'єкт дослідження* – формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

**Предмет дослідження** – педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій.

**Мета дослідження** – теоретично обґрунтувати педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Відповідно до мети визначено такі **завдання дослідження**:

1. З'ясувати стан дослідженості проблеми формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у теорії та практиці педагогічної освіти; уточнити зміст ключових понять дослідження.

2. Конкретизувати структурні компоненти, критерії, показники та рівні готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій.

3. Виявити рівень готовності майбутніх вчителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій.

4. Обґрунтувати педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Для розв'язання поставлених завдань застосовувалися такі методи дослідження:

*теоретичні* – аналіз філософської, психолого-педагогічної, методичної літератури, нормативних документів з проблеми дослідження; порівняння, узагальнення та систематизація теоретико-методологічних засад, педагогічного досвіду організації навчально-ігрової діяльності для уточнення змісту ключових понять дослідження;

*емпіричні* – моделювання, узагальнення, аналіз передового педагогічного досвіду – з метою обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій; бесіди, інтерв'ювання, анкетування, спостереження, тестування – для виявлення особливостей

навчально-ігрової діяльності студентів, вивчення рівня їхньої готовності до розробки та застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності;

*педагогічного експерименту* – констатувальний експеримент для виявлення рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій.

***Теоретичне значення дослідження*** полягає у конкретизації сутності структурних компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій; уточненні змісту ключових категорій дослідження: навчально-ігрові технології; готовність студентів до застосування навчально-ігрових технологій; формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

***Практичне значення дослідження*** полягає у обґрунтуванні педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Результати дослідження можуть бути використані викладачами педагогічних закладів вищої освіти для підвищення якості професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи.

***Структура роботи.*** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

### 1.1 Сутність та зміст навчально-ігрових технологій

Сьогодні відбувається колосальний підйом наукової думки суспільства, який визначає пріоритетну роль науки, зростання її соціального престижу. Підвищення наукового потенціалу суспільства є нагальною вимогою часу та вектором сталого успішного функціонування країни. Наука й освіта є головними чинниками зростання економіки країни, гарантією освіченості та інтелігентності громадян. Саме тому, основним завданням Української держави сьогодні має стати нова концепція технологічного прориву, що безперечно призведе до модернізації науки та освіти.

Варто зазначити, що в Україні є нормативно-правова база для всебічного реформування системи освіти (її демократизація, диференціація, гуманізація, індивідуалізація освітнього процесу, варіативність навчальних планів та освітніх програм, їх спрямування на формування особистості та забезпечення державою всіх необхідних умов для цього). Серед низки базових законодавчих документів слід виокремити наступні:

- Конституція України
- Закони України «Про освіту», «Про загальну середню освіту» та ін.

В цих документах визначено головні напрями покращення змісту, форми, методів навчання, технологій навчання та виховання, особливості формування особистості, розкрито механізми керування закладами освіти тощо. Окрім згаданих вище документів, потрібно розглянути й Державну програму «Вчитель», яка затверджена постановою Кабінету Міністрів України за № 379 від 28 березня 2002 р. [34], та Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року, яка затверджена Указом Президента України за № 344/2013 від 25 червня 2013 р. [65].

Головним завданням цієї нормативно-правової бази є – визначення зусиль педагогіки на стрімкий розвиток національної освіти через зростання рівня готовності майбутніх учителів відповідно до основних аспектів розвитку педагогічної освіти в Україні. Важливу роль на етапі підготовки підростаючого покоління відіграє початкова школа, адже саме тут учнів набувають необхідних знань та умінь, у них формуються особистісні якості та життєві цінності, які є важливими для сучасного життя. Саме в цей період закладається фундамент освіти, який є визначальним в успішному становленні особистості школяра. Стрімкий розвиток науки, технологізація, світова інформатизація вимагають використання нових сучасних підходів до підготовки учнів. Початкова школа – це головний елемент загальноосвітнього фундаменту, який потребує висококомпетентного вчителя. А це, в свою чергу, вимагає підвищення рівня професійної підготовки майбутніх вчителів початкової школи, зокрема, їх готовності до застосування інноваційних освітніх технологій.

Становлення та розвиток соціально зрілої творчої особистості, громадянина України, як вказано у Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року, є можливим через оновлення змісту, форм, методів організації освітнього процесу на засадах особистісно-орієнтованого підходу; підвищення – через впровадження здобутків психолого-педагогічної науки, освітніх інновацій тощо.

Початкова освіта в Україні – є складовою процесів покращення освітніх систем, які відбуваються останнім часом у європейських країнах та стосуються визнання ролі практико-орієнтованих знань як чинника соціального добробуту та успіху [26]. Такі зміни стосуються того, що створюються сучасні державні стандарти освіти, оновлюються навчальні програми, вдосконалюється зміст навчальних підручників, методичних посібників, пошук нових форм та методів організації освітнього процесу в закладах освіти.



Як результат, актуальним сьогодні є питання щодо готовності майбутніх учителів до застосування інноваційних освітніх технологій, зокрема навчально-ігрових, які відкривають нові можливості для організації та здійснення освітнього процесу в закладах загальної освіти. Проблема застосування інноваційних, навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вчителя віднайшла відображення у науковому доробку відомих вітчизняних та зарубіжних вчених.

Так, такі вчені як А. Алексюк, В.Беспалько, А. Вербицький, І. Дичківська, О. Дубасенюк, А. Коломієць, М.Кларін, М. Левіна, Н. Наволокова, А. Нісімчук, В. Пітюков, О. Полат, Пометун, І. Прокопенко, С.Сисоєва, М. Чепіль та ін. обґрунтовували особливості створення, впровадження нових освітніх технологій в освітній процес школи.

Науковці Н. Анікеєва, Д. Ельконін, М. Кларін, Н. Кудикіна, В. Паламарчук, О.Савченко, Г. Селевко та інші вивчали психолого-педагогічні аспекти застосування ігор в навчальному процесі.

Теоретико-практичні аспекти застосування навчально-педагогічних ігор на етапі професійної підготовки у закладі вищої освіти віднаходимо у працях Л. Галіциної, Д. Кавтарадзе, Н. Кічук, Є. Мінського, О. Пометун, В.Трайнева, І. Хом'юк, Г. Щедровицького, П. Щербаня та ін.

У наукових працях М. Богдановича, П. Ерднієва, В. Коваленко, Л.Коваль, Я. Король, І. Матюшко, М. Микитинської, М. Моро, С.Скворцової, Т. Фадєєвої та ін. висвітлені проблеми застосування різноманітних науково-методичних підходів, в тому числі ігрових, для оптимізації процесу навчання молодших школярів. Слід відмітити, що у працях цих науковців розкрито тільки загальні положення щодо застосування навчальних ігор в освітньому процесі початкової школи.

В межах проблеми нашого дослідження, актуальним вважаємо, розкриття питання щодо готовності майбутніх учителів початкової школи до використання навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Зазначене вище, зумовлює необхідність розкрити зміст та структуру

навчально-ігрових технологій. Задля цього, в першу чергу, слід з'ясувати понятійно-категоріальний апарат дослідження навчально-ігрових технологій.

Отже, ключова дефініція нашого дослідження «*навчально-ігрові технології*» знаходиться на межі двох понять: «педагогічні технології» та «ігрова діяльність». Тому, першочерговим нашим завданням є аналіз низки базових категорій: «технологія», «педагогічна технологія», «гра», «педагогічна гра», «ігрова діяльність», «ігрові технології» тощо.

Здійснений аналіз літературних джерел засвідчив, що дефініція «технологія» - означає майстерність, техніка; сукупність методів виготовлення процесі виробництва [27]. Технологія – це спосіб перетворення чого-небудь, послідовність певних дій та операцій. Наше завдання – розглянути технологію, технологічний підхід саме в освіті, тобто розкрити психолого-педагогічний зміст технології.

Технологічний підхід в освітньому процесі сприяє поетапному керуванню ним, задля досягнення визначених навчальних, виховних, розвивальних завдань. Особливості технологічного підходу в освітній діяльності обгрунтовано у працях А. Алексюка, Л. Андерсона, В.Андрущенко, В. Беспалька, Б. Блума, І. Богданової, В. Гузеєва, І.Дичківської, О. Дубасенюк, М. Євтуха, М. Кларіна, В. Мадзігона, А.Нісімчука, О. Падалки, В. Паламарчук, О. Пехоти, Е. Сімпсона, В.Скіннера, А. Хуторського, В. Химинця та ін. Деякі науковці розкривають педагогічну технологію як систему, через яку практично висвітлюється освітній процес. Інші – як створення, проектування та застосування дидактичних модулів, які програмують людську діяльність та розкривають її в освітньому процесі. Ряд вчених одностайні в тому, що педагогічна технологія – це певна системність та конструювання освітнього процесу, які гарантують успішність та якість навчання.

Можемо констатувати, що в основі педагогічної технології лежить проектування, повна керованість та відтворюваність освітньому процесу.

Будемо керуватися тим, що педагогічна технологія – це частина методики й також самостійне явище, яке може бути включене у різні методики.

Під *педагогічною технологією*, у найбільш загальному сенсі, розуміємо поєднання психолого-педагогічних установок, які визначають набір форм, методів, способів, прийомів та засобів навчання, тобто, це певний організаційний інструмент активного педагогічного процесу [65]. Отже, педагогічна технологія у професійній підготовці вчителя тісно поєднана з творчістю та підвищенням рівня професійної майстерності. Така позиція цікава тим, що створює можливості для нового напрямку у підготовці вчителя початкової школи – організація *активної навчально-ігрової діяльності* молодших школярів.

У класифікації освітніх технологій, виходячи з масштабності їх використання, виділяють такі групи:

- 1) *метатехнології* ( розкривають педагогічний рівень; до них належать: загальнопедагогічні технології, що репрезентують цілісно освітній процес в школі – н-д: проектні технології навчання, технологія вільного виховання, технологія упровадження якості освіти та ін.);
- 2) *макротехнології* ( визначають діяльність в межах будь якої освітньої галузі, напрямків навчання та виховання, навчальної дисципліни – н-д: технологія викладання фундаментальних професійних дисциплін, технологія контекстного навчання тощо);
- 3) *мезотехнології* ( їх застосовують в межах окремих частин освітньому процесу, вони спрямовані на вирішення локальних навчальних, виховних завдань, н-д: інформаційні технології, коучингові технології, менторські технології);
- 4) *мікротехнології* (спрямовані на вирішення вузьких завдань та коригують індивідуальну взаємодію суб'єктів освітнього процесу, н-д: тренінгові технології, технологія формування навичок письма та читання) [65].

Слід розглянути основні ознаки педагогічних технологій. До них відносимо такі, як:

- освітня технологія створюється для певного педагогічного задуму, має автора (наприклад: технологія розвивального навчання, технологія проблемного навчання, технологія проектного навчання Дж.Дьюї).
- освітня технологія складається з технологічного ланцюжка педагогічних дій, які вибудовуються у відповідності до установок: мета – проект – шляхи впровадження – кінцевих результат.
- педагогічна технологія вимагає спільної діяльності вчителя та учнів зі здійсненням особистісного підходу, врахування індивідуальних характеристик учнів.
- педагогічна технологія має бути легковідтворюваною будь-яким вчителем, має гарантувати успішність всіх учнів.
- будь-яка педагогічна технологія містить діагностичні процедури (критерії, показники), які дозволяють виміряти результати освітньої діяльності.

Здійснений теоретичний аналіз літературних джерел, дозволяє нам розкрити *характерні особливості* педагогічних технологій:

- ✓ можливість відтворення освітнього циклу
- ✓ визначення освітніх цілей
- ✓ зворотній зв'язок учасників освітнього процесу
- ✓ коректування на всіх етапах освітнього процесу
- ✓ аналіз результатів, підсумкова оцінка [68].

На етапі використання педагогічних технологій варто пам'ятати те, що вона має відповідати *основним вимогам*:

- 1) концептуальність (педагогічна технологія опирається на наукову концепцію ,має філософське підґрунтя)
- 2) системність та цілісність ( будь-яка педагогічна технологія має логіку процесу, взаємозв'язок і взаємозалежність усіх її складових)

- 3) керованість – педагогічну технологію можливо продіагностувати, спроектувати, скоригувати на різних етапах освітнього процесу)
- 4) ефективність (будь-яка педагогічна технологія, яка застосовується в освітньому процесі, гарантує високі показники при використанні оптимальних ресурсів)
- 5) динамічність ( зміна педагогічної технології в освітньому процесі відбувається так, щоб забезпечити максимальну реалізацію її потенціалу)
- 6) гнучкість та варіативність (орієнтація педагогічної технології на формування суб'єктності учнів)
- 7) відтворюваність та адаптивність ( педагогічну технологію може застосовувати в професійній діяльності будь-який вчитель в аналогічних умовах) [68].

Відповідно до теми нашого дослідження, ми розглядали шляхи реалізації професійно-орієнтованих педагогічних технологій в освітньому процесі ЗВО, які передбачали:

- реалізації визначених завдань підготовки майбутніх учителів початкової школи, активне включення здобувачів освіти в свідоме засвоєння професійного змісту педагогічної освіти;
- визначення соціальної та пізнавальної мотивації, розвиток професійних цінностей та компетентностей;
- формування студентів як майбутніх вчителів-новаторів, які готові до застосування сучасних освітніх технологій.

Ми визначили сутнісні ознаки педагогічних технологій, які є визначальними для освітнього процесу ЗВО:

- 1) створення освітнього процесу з подальшою можливістю реалізації на практиці;
- 2) здійснення об'єктивного контролю за якістю професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи;
- 3) структурування змісту професійної підготовки студентів;

- 4) можливість внесення змін до одного з компонентів педагогічної технології, яка визначає зміни в інших компонентах;
- 5) відбір оптимальних методів, форм, засобів професійного навчання;
- 6) зворотній зв'язок між учасниками освітнього процесу, який дозволяє здійснювати контроль та корекцію, забезпечує ефективність професійного становлення майбутніх учителів початкової школи [74].

Опираючись на дослідження науковців, констатуємо, що ігрові технології у ЗВО відносяться до професійно-орієнтованих педагогічних технологій. Так, дослідниця Л.байкова, під ігровою технологією розуміє «визначену послідовність операцій, дій, спрямованих на досягнення навчально-виховних цілей». Серед функцій ігрових технологій авторка виділяє наступні:

- ✓ навчальна ( розвиток загальнонавчальних вмінь та навичок)
- ✓ розвивальна ( формування різноманітних психічних функцій)
- ✓ виховна ( розвиток особистісних якостей та цінностей).

Дослідниця Н.Кудикіна «ігрові технології» трактує як певний спосіб організації навчання, який сприяє оптимальній побудові освітнього процесу та реалізацію його завдань. На думку В.Кукушина, ігрові технології – це група методів та прийомів у формі різноманітних педагогічних ігор. Як сукупність педагогічних ігор, що мають спільну мету, гарантують отримання позитивного результату (професійний розвиток майбутнього вчителя) – трактує ігрові технології дослідник Топчій.

Також, нам імпонує думка Н.Мачинської, яка ігрові технології визначає як систему ефективних дій (ігор), що спрямовані на формування, розширення, узагальнення знань під час навчання.

Важливим, під час розкриття змісту навчально-ігрових технологій, є чітке розмежування понять «гра» та «ігрові технології». З метою розкриття етимології дефініції «ігрова технологія», потрібно розглянути її перший складник – гра. Гра – це соціокультурний феномен, який досліджували

зарубіжні та вітчизняні науковці. Сьогодні є досить багато визначень даного поняття. Однак, одне з найбільш узагальнених визначень віднаходимо у Великому енциклопедичному словнику «Гра, вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі».

Великий тлумачний словник сучасної української мови категорію «гра» розглядає як дію за значенням грати, заняття для дітей, яке має правила. Гра, у вітчизняній «Енциклопедії освіти» - це вид креативної діяльності людини, під час якої відтворюються способи дій з певними людьми, предметами, норми суспільного життя тощо [82].

У межах педагогічної науки поняття «гра» трактується як вид діяльності, що відтворює суспільний досвід, в якому розвивається та вдосконалюється особистість. Гра, в педагогічній психології, - це прояв індивідуальної та колективної ігрової діяльності, що містить певний історичний, креативний характер.

Отож, гра науковцями тлумачиться по-різному: як розвага, непродуктивна діяльність, як засіб навчання та виховання, як засіб спілкування, як спосіб організації спільної діяльності тощо.

У нашому дослідженні будемо виходити із загальноприйнятого визначення феномену *гри* як – форма діяльності у спеціально створених ситуаціях, яка спрямована на засвоєння історичного досвіду через здійснення соціальних дій.

Гра завжди здійснюється у формі *ігрової діяльності*, головним завданням якої є навчання. «Ігрова діяльність», в українському педагогічному словнику, розглядається як активна діяльність дітей, під час якої вони опановують соціальні ролі та функції, вчаться налагоджувати відносини та спілкуватися між собою рідною мовою. Тобто, це така динамічна взаємодія дитини з соціумом, під час якої вона пізнає, засвоює культурний досвід та формується як особистість.

В науці є багато теорій ігрової діяльності, огляд основних з них здійснив відомий психолог С.Рубінштейн у праці «Проблеми загальної психології»:

1. *Теорія гри за Гроссом.* Гра – як підготовка до майбутньої серйозної діяльності, під час якої дитина відточує свої здібності. Головна перевага цієї теорії полягає в тому, що гра пов'язується з розвитком і віднаходиться сенс в тій ролі, яку вона виконує в розвитку.
2. *Теорія гри за Спенсером.* Гра – це надлишок сил, які не витрачені в житті, у праці, які віднаходять вихід у грі.
3. *Теорія гри за Фройдом.* Гра – це реалізація життєвих бажань, адже під час гри розігруються ті емоції, події, які не реалізовані у житті. У грі проявляється неповноцінність суб'єкта, який не може вирішити певні життєві ситуації.
4. *Теорія гри за Виготським.* У грі визначальним є те, що в ній дитина створює собі певну уявну ситуацію замість реальної. У грі дитина виконує роль, яка є соціальною.
5. *Теорія гри за Узнадзе.* Гра – це результат дозрілих функцій діяння, що не отримали застосування у реальному житті. Гра – це продукт розвитку, що випереджує потреби практичного життя.
6. *Теорія гри за Ельконіним.* Зміст дитячої гри – це доросла людина, її діяльність та стосунки з іншими учасниками соціуму. У грі дитина бере на себе роль дорослої людини, відтворює стосунки дорослих у трудовій діяльності та суспільному житті.

Зазначимо, що попри значну кількість теорій ігрової діяльності, гра є загадкою для більшості науковців та необхідним компонентом для людини.

Проблематика нашого дослідження вимагає розкриття особливостей використання гри в освітніх цілях, характеристики дидактичних ігор.

Навчально-ігрова діяльність виконує такі основні функції:

- 1) Розважальна – основна функція гри, адже приносить задоволення учасникам від ігрової діяльності;
- 2) Навчальна – діти вчать елементи психотехніки, які спрямовані на розвиток уваги, пам'яті, мислення тощо;



- 3) Виховна – виховний потенціал гри, її можливості закладені у змісті гри, ігрових ролях, вони дають широку можливість для виховання підростаючого покоління;
- 4) Розвивальна – гра містить різні напрями розвитку: пам'ять, мислення, моральні якості та цінності;
- 5) Формувальна – у грі в учнів формуються якісні утворення інтелектуальної та моральних сфер (соціальні норми та правила поведінки);
- 6) Комунікативна – учні у грі комунікують між собою, встановлюють доброзичливі відносини, моральні стосунки тощо;
- 7) Самореалізація – гра дозволяє учневі проявити себе, власні здібності, виявити певні недоліки практичного досвіду;
- 8) Релаксаційна – граючись учні знімають емоційну напругу, нейтралізуються негативні переживання, хвилювання, страхи;
- 9) Терапевтична – засіб подолання труднощів, які можуть виникнути в учнів у спілкуванні, навчанні, праці;
- 10) Діагностична – вчитель за допомогою гри може провести діагностування різноманітних проявів учня (інтелектуальних, творчих, емоційних);
- 11) Регулювальна – у грі учні вчаться регулювати свою поведінку до загальноприйнятих норм та правил, мовне спілкування;
- 12) Соціалізація. За допомогою гри учні включаються у соціальні відносини, засвоюють національну культуру та традиції [21].

Щодо педагогічної гри, то, під цим феноменом, дослідники Ю.Кулюткін та Г.Сухобська, визначають імітацію діяльності вчителя в спеціально створених педагогічних ситуаціях. На думку П.Щербаня, педагогічна гра – це практична вправа, із використанням методів та прийомів в певних умовах, як імітують реальні події, обставини. Під час педагогічної гри відбувається розв'язання значущої навчально-пізнавальної проблеми.

Педагогічна гра має ряд специфічних ознак. Це такі, як:

- ✓ Створення умов, що відтворюють професійно-педагогічну діяльність (квазідіяльність);
- ✓ Етапи розвитку гри;
- ✓ Гра містить проблемні ситуації;
- ✓ Спільна діяльність учасників гри;
- ✓ Часові межі гри;
- ✓ Правила гри;
- ✓ Присутність елемента змагання у грі.

Серед найбільш характерних властивостей педагогічних ігор є наступні:

- 1) Імпровізація при виконання ролей гри
- 2) Умовність ігрової ситуації
- 3) Соціальна значущість гри
- 4) Очікування від гри
- 5) Комунікативність гри
- 6) Ігрові ситуації привязані до певних часових моментів
- 7) Оцінювання ігрової діяльності всіх учасників.

Як зазначає дослідниця Н.Манчинська, педагогічні ігри мають такі переваги:

- Збуджують активність та пізнавальність учасників гри, мотивують до навчання, вчать вирішувати професійні проблеми в ігровому середовищі;
- Впливають на формування особистості, створюють потребу у саморозвитку та розкритті власного особистісного потенціалу;
- Сприяють виробленню нових комунікативних та поведінкових норм;
- Допомагають усвідомити власне життя та відчутти себе частиною соціуму;
- Вчать розуміти діяльність, яка є схожою до тої, яка буде згодом реалізовуватися у професійному житті;

- Закликають учасників гри виробляти певні практичні навички, які потрібні для групового навчального процесу;
- Дозволяють до гри залучити навіть пасивних учасників, які вчаться приймати рішення, вирішувати складні проблеми;
- Сприяють зниженню тривожності;

Отже, під час проведення педагогічної гри відбувається активне впровадження різноманітних навчально-ігрових технологій. Навчально-ігрова технологія, на відміну від педагогічної гри, має чітке навчальне завдання, ігровий задум, керівництво з боку вчителя, чіткі правила, сценарій тощо. По завершенню використання навчально-ігрової технології відбувається розширення, закріплення, узагальнення навчального матеріалу всіма учасниками. В той час, як педагогічна гра є просто джерелом задоволення, отримання позитивних емоцій.

Затребуваність навчально-ігрових технологій є очевидною, адже гра є природною діяльністю людини, навчальна діяльність «виростає» з ігрової. Саме тому, гра привертає увагу педагогів, яку пропонують використовувати з метою активізації більш складної діяльності – навчально-пізнавальної.

Навчально-ігрові технології опираються на педагогічне керівництво ігровою діяльністю, яке розуміємо як засіб досягнення мети освітнього процесу через використання педагогічних прийомів, які є акцентованими завданням гри та спрямовані на реалізацію особистісного потенціалу учасників. В таких умовах можна говорити про те, що навчально-ігрова діяльність визначається як інноваційний педагогічний метод. Відтак, вважаємо, що основним завданням використання навчально-ігрових технологій є формування стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету та майбутньої професійної діяльності.

Аналіз змісту навчально-ігрових технологій дозволяє віднести їх до групи особистісно-орієнтованих технологій, які в центрі ставлять особистість учня, створення відповідних комфортних умов для його розвитку, реалізації природного потенціалу, творчих здібностей тощо. Навчально-ігрові

технології також можна віднести до групи технологій співпраці, адже вони сприймають налагодженню демократичних, партнерських стосунків між учасниками освітньому процесу.

Навчально-ігрові технології, поруч з проектними, інформаційними, коучинговими та іншими – належать до групи активних, тобто таких, які орієнтуються на налагодження інтерактивної взаємодії учасників освітнього процесу. За масштабністю використання, навчально-ігрові технології, можна віднести до мезотехнологій, які зорієнтовані на вирішення конкретних завдань освітнього змісту. Навчально-ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників та вимагають використання ігрового проектування як однієї з «інтерактивних дидактичних технологій».

Отже, проведений аналіз визначень та розуміння змісту поняття «ігрові технології» дозволяє нам ключову дефініцію нашого дослідження *«навчально-ігрові технології»* визначити як *сукупність методів, прийомів, засобів організації освітнього процесу у формі дидактичних ігор, в яких є чітко поставлена мета, визначені завдання та очікувані результати, які характеризуються активною навчально-пізнавальною спрямованістю.*

Навчально-ігрові технології – це специфічний методичний інструментарій, що сприяє трансляції минулого досвіду професійної діяльності, аналізу реальності з різних рольових позицій, адаптації до майбутньої професійної діяльності.

Таким чином, навчально-ігрові технології виступають ефективним засобом стимулювання, заохочення, спонукання учасників освітнього процесу до активної навчально-пізнавальної діяльності. Застосування навчально-ігрових технологій сприятиме перетворенню майбутнього вчителя початкової школи з об'єкта навчання в суб'єкта майбутньої професійної діяльності, що робить можливим його творчу участь у самостійному формуванні професійної компетентності.

## **1.2 Педагогічні можливості, типологія, принципи та етапи розробки навчально-ігрових технологій**

Проблема дослідження має на меті з'ясування педагогічних можливостей, розгляду та опису найбільш оптимальних навчально-ігрових технологій для використання в освітньому процесі закладу загальної освіти.

Доведено, що головна мета педагогічної теорії – це знання принципів, закономірностей, прийомів, засобів, способів організації освітнього процесу, в той час як, мета педагогічних технологій (зокрема й навчально-ігрових) – це застосування педагогічної теорії на практиці та досягнення запланованих позитивних результатів.

Виходячи з цього, навчально-ігрова технологія є проміжною активною ланкою між педагогічною теорією та практикою. Основна мета навчально-ігрової технології полягає у спонтанному розвитку особистості, її ціннісних орієнтацій. При чому, найбільш релевантними цінностями особистості, що розкриті в навчально-ігровій технології є цінності взаємодовіри, допомоги, вільного спілкування, активного процесу ігрової діяльності та розважального характеру гри та її перебігу.

Навчально-ігрові технології скеровані на те, щоб вчити учнів свідомо розуміти мотиви власного учіння, поглиблюють та розширюють правила та норми поведінки у грі, житті та навколишній дійсності, тобто спрямовані на вироблення навчюк самостійної діяльності та вміння прогнозувати кінцевий результат.

Гра, у якій мета є колективною стає для учня особистісно значущою. Однією з важливих характеристик навчально-ігрової технології є те, що позитивний результат гри, яка вже проведена, можна повторити ще раз, в тому числі з іншими учасниками. Щодо навчальних дисциплін початкової школи, то навчально-ігрова технологія передбачає послідовність операцій та дій вчителя, завдання якого виконувати відбір навчально-пізнавального, інформаційного матеріалу, проектувати діяльність, готуватися до гри, вдало її організувати, забезпечувати участь всіх учнів в колективній ігровій

діяльності, проводити дидактичну гру, слідувати за її перебігом, аналізувати кінцеві результати та підводити підсумки гри. Відтак, бачимо, що використання навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи є досить складним, що вимагає одночасного використання педагогічних, психологічних, методичних знань для активізації та ефективності освітнього процесу, успішного розвитку молодших школярів.

Навчально-ігрова технологія відрізняється від традиційних методів та способів навчання тим, що, за даними дослідників, відсоток засвоєння учнями інформації під час дидактичної гри становить близько 90%, в той час як, усне пояснення матеріалу дає в п'ять разів нижчий результат (близько 18%). Застосування навчально-ігрових технологій дозволяє на 30-50% зменшити час на усвідомлення учнями навчального матеріалу, а також, підвищується рівень міцності та глибини засвоєння ними нової інформації. Такий фактор є важливим в умовах завантаженості учнів початкової школи.

Так, в концепції Нової української школи, що запропонована восени 2016р. акцентується увага на тому, що навчання учнів першого циклу початкової освіти (1-2 класи) спрямоване на те щоб допомогти учням адаптуватися до шкільного життя, і має бути організоване саме через ігрову діяльність, вчитель, при цьому, має свободу вибору навчальних програм у межах стандарту початкової освіти [63].

В ході дослідження були проаналізовані інші педагогічні можливості використання навчально-ігрових технологій у початковій школі, проте, головною можливістю вважаємо – *моделювання системи суспільних відносин в спеціально створених ігрових формах, ситуаціях, орієнтація учня у цих відносинах*. Можливості навчально-ігрових технологій у моделюванні та розумінні різноманітних явищ навколишньої дійсності обмежуються змістом навчальної програми та віковими особливостями учнів, так як за допомогою навчальної гри учні можуть відтворювати різні за складністю процеси у будь-яких галузях знань – мові, математиці, ЯДС, інформатиці та ін.

Навчально-ігрова технологія сприяє, під час ігрової діяльності, організації поетапного відпрацювання нових прийомів орієнтування учнів у життєвих практичних ситуаціях, що потребують, наприклад, виконання математичних дій та обрахунків. Задяки цьому, учні як безпосередні учасники гри, мають можливість опосередковано включитися у соціальну практику, проаналізувати різну інформацію, віднайти оптимальні шляхи вирішення поставленої задачі. Науковцями доведено, що така соціальна практика під виглядом ігрової діяльності – це найкращий спосіб навчити учнів орієнтуватися у складних навчальних та життєвих ситуаціях.

Навчально-ігрова технологія виробляє в учнів реальні партнерські дружні стосунки, забезпечує позитивний особистісний розвиток кожного учня в учнівському колективі. Також, навчально-ігрова технологія знижує авторитарну позицію вчителя, вчитель стає рівним партнером усіх учасників ігрової взаємодії. Така умова є досить важливою задля одержання соціального досвіду, налагодженню стосунків дітей та дорослих. Якщо у грі є певні ігрові обмеження, це допомагає учням здійснювати довільну регуляцію діяльності на основі поведінки за правилами гри, які регламентують виконання ігрових ролей. Під час ігрової діяльності молодші школярі повинні діяти за чітко визначеними правилами, які вони мають усвідомити, прийняти, а потім, долаючи різноманітні труднощі, які викликають у ході гри, виконувати. Інакше, якщо учні не будуть дотримуватися правил гри, гра – втрачає свій сенс, вона стає нецікавою, учнів починають порушувати спланований алгоритм дій, їх нерозуміють інші учасники гри. З метою одержання досвіду ігрової взаємодії, учні повинні багаторазово повтрювати ігрові дії, це дозволить сформувати у них такі позитивні характеристики, як дисциплінованість, ретельність, уважність, повага до інших учасників, розуміння усталених правил та норм співжиття та співпраці тощо. Гра стимулює учнів до вивчення уроків в цілому та викликає інтерес до окремих навчальних предметів, також, підвищується інтерес до тих навчальних завдань, які моделюються та вирішуються під час гри. Така особливість гри

знімає навчальну напругу, втому, яка виникає в учнів під час опрацювання навчального матеріалу. Як свідчить шкільна практика, це має відношення до вивчення точних наук – математика та інформатика. Так, наприклад, вивчаючи теми з математики, які є досить актуальними, вчителю всеодно слід постратися, щоб привернути увагу всього класу, виробити інтерес до розуміння змісту математичних понять, категорій, положень.

Навально-ігрова технологія має в своєму арсеналі багато методичних прийомів, що спрямовані на проектування позитивної ігрової діяльності, привернення уваги учнів, вироблення в них інтересу до навчального предмету, що зрештою, призводить до кращого розуміння учнями матеріалу. Отже, гра змінює пасивного учня на активного, мотивує пізнавальний інтерес, який розкриває можливості учнів для одержання та засвоєння більшої частини навчального матеріалу з предмету. Під час ігрової діяльності мають бути гармонійні стосунки між учасниками гри та вчителем, адже це таке неформальне спілкування, яке розкриває всім учасникам гри потенціал для прояву себе, власних особистісних якостей, позитивних рис характеру тощо.

Навчально-ігрові технології покликані гуманізувати стосунки в колективі, вони створюють нові індивідуальні, групові і колективні форми творчої освітньої діяльності. Гра, яка вдало проведена, а тим паче ігрові завдання у формі навчально-ігрових технологій, сприяють підвищенню рівня самооцінки молодших школярів, дають можливість займатися конкретною справою, перевірити та закріпити здобуті знання на практиці, реалізувати практичні вміння у нових ігрових ситуаціях, показати свої здібності, творчість, креативність.

Важливим моментом виступає післяігрова активність учнів, тобто вихід за межі ігрової діяльності та усвідомлення її установок на майбутнє. У цьому й полягає основний педагогічний зміст гри – кожен учасник повинен зберігати моральну позицію взаємодопомоги після проведення гри та її завершення. Під час проведення гри кожен учасник є і вчителем і учнем, тобто виникає синергетизм педагогічного впливу.



Таким чином, навчально-ігрові технології є унікальними тим, що, на відміну від традиційних методів та способів навчання, ставлять учня у позицію активного учасника освітнього процесу, дають можливість перебувати у реальних умовах та відчувати систему зсередини. Навчально-ігрові технології доповнюють, розширюють традиційні методи навчання; урізноманітнюють педагогічні можливості вчителя початкової школи.

Застосування в освітньому процесі початкової школи навчально-ігрових технологій оптимізує соціальну ситуацію розвитку молодших школярів. Як зазначає дослідник О.Солошенко, така оптимізація соціальної ситуації розвитку стосується, перш за все, оптимізації спілкування дитини як в сфері суспільних стосунків, це відносини учня з учителем, так і в сфері міжособистісних стосунків з однокласниками [26]. Оптимізація спілкування – це розширення меж комунікативного кола, налагодження відносин в учнівському колективі, насичення змісту спілкування з урахуванням вікових, психологічних характеристик дитини. Адже, саме під час гри, учні вчаться самостійно розуміти навколишню дійсність, її правила та вимоги, що пов'язані з навчанням та життям. Таке розуміння є природним, через те, що гра – це активна участь учнів у ігровій діяльності, це життєва потреба учня. Для молодших школярів гра – це природний процес, тому вони з легкістю розуміють навчальні поняття, терміни через ігрову форму. Учні залучаються до гри добровільно, це приваблює їх, вони активно взаємодіють, виникає інтерес до навчання. У цьому випадку й навчання є природним процесом, адже вільна участь учнів у грі допоможе їм сприймати навчально-пізнавальну інформацію.

Проведене нами дослідження дозволяє говорити про можливості, що відкриваються перед вчителями, які проектують та проводять ігри, це:

- накопичення нового педагогічного досвіду (досвід, який є відмінним від того, що був у арсеналі вчителя);
- послідовне застосування різноманітних ігор розширює набір методичних прийомів, що можуть бути використані вчителем;

- проектування та проведення дидактичної гри дозволяє вчителю краще усвідомити власні професійні можливості, це впливає на зміну методики викладання, підвищує освітній процес, його якість та успішність;
- застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі допомагає здійснити діагностування особистісних якостей та навчальних успіхів учнів, дає можливість враховувати індивідуальні особливості кожного учня.

Також, слід відмітити й те, що, попри переваги, нами були виявлені деякі труднощі та недоліки, які можуть виникнути у вчителя під час застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі:

- 1) підготовка та організація навчально-ігрових технологій потребує від учителя значних витрат часу;
- 2) підготовка до проведення дидактичних ігор є досит складною, особливо тоді, коли вчитель немає індивідуального досвіду застосування навчально-ігрових технологій у власній професійній діяльності;
- 3) у грі відсутні критерії, чіткий алгоритм проведення гри, тому що вона може змінюватися в залежності від налаштування учнівського колективу, від теми уроку, емоційного стану учнів;
- 4) під гри в окремих учнів може виникнути феномен «загравання» - коли зникає почуття міри, ігрові відносини переносяться в реальне життя та створюють бар'єри у спілкуванні за межами гри. Для цього слід проводити післяігрову адаптацію учнів;
- 5) потрібно проводити узагальнення знань, умінь, які здобули учні під час гри, за допомогою використання інших методів, що сприятимуть більш глибокому усвідомленню учнями змісту навчального матеріалу;
- 6) застосування навчально-ігрових технологій є неможливим під час опанування великої кількості тем предмету, так як, наприклад, певні поняття, правила учням важко зрозуміти тільки в ігровій формі [54].

Отже, очевидним є те, що без системного, цілеспрямованого застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі, з урахуванням та розумінням всіх труднощів, неможливо досягнути високих результатів. Відтак, навчально-ігрова технологія нами визначається як *самостійна педагогічна цінність*, яка створює сприятливі умови для прояву знань, умінь та навичок, інтересів та здібностей молодших школярів для їх максимального розвитку.

Нам імпонує думка дослідника Т.Войтенко, який стверджує, що навчально-ігрові технології будуть пізнавальними, та сприятимуть оптимізації освітнього процесу лише за дотримання певних умов. Розглянемо ці умови:

- 1) високий рівень освідченості вчителя щодо вміння спроектувати, провести різноманітні ігри;
- 2) вчитель повинен враховувати цілі, завдання, зміст та результат уроку, усвідомлювати індивідуальні, вікові особливості учнів;
- 3) дидактична гра має бути забезпечена сценарієм, повинні бути чіткі правила та інструкція;
- 4) емоційне та психологічне налаштування учнів на проведення дидактичної гри;
- 5) налагодження педагогічної взаємодії вчителя та учнівського колективу на принципах партнерства та взаємоповаги [55].

Таким чином, навчально-ігрові технології розглядаємо як певну методичну оболонку, яка сприйтиме підвищенню ефективності навчальних предметів у початковій школі. Для учнів початкової школи, навчально-ігрові технології є своєрідною формою розуміння навколишньої дійсності. Навчально-ігрові технології, окрім освітньої мети, сприяють вихованню моральних якостей, цінностей молодших школярів.

Отже, застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи сприяє:

- створенню в учнівському колективі емоційної позитивної атмосфери;

- активізації навчально-пізнавального процесу;
- формуванню в учнів стійкого інтересу до навчальних дисциплін, прояву їх вольових зусиль, творчих здібностей, виробляє навички самостійної роботи;
- налагодженню відносин на принципах партнерства та взаємодопомоги;
- розумінню індивідуальних та вікових особливостей учнів.

Аналіз численних педагогічних праць дозволяє говорити про різноманітні класифікації ігрових технологій, що відбулись під впливом традицій, історичних подій, соціальних чинників тощо. У нашому дослідженні також вирішувалося питання щодо універсалізації типології ігор та навчально-ігрових технологій.

Відповідно до диференційованих ознак класифікації дидактичних ігор, навчально-ігрових технологій встановлено наступні критерії оцінювання:

- ✓ підпорядкованість гри сфері професійної діяльності;
- ✓ рівень готовності та активності учасників під час проектування та проведення гри;
- ✓ результативність ігрового задуму;
- ✓ створення ігрового середовища;
- ✓ часові рамки проведення ігрової взаємодії;
- ✓ чітке дотримання сценарію гри, інструкцій, правил;
- ✓ рівень залученості учасників ігрової діяльності.

Опрацювання різноманітних типологічних груп навчально-ігрових технологій та дидактичних ігор, які побудовані за певними диференційними характеристиками, ми дійшли наступних висновків:

- будь-яка класифікація дидактичних ігор – це лише пошук форм, що поєднують між собою різні типологічні ознаки;
- відмінністю ігор є те, що одні дидактичні ігри побудовані на виконанні ролей, інші – на досягнення позитивного результату та передбачають принципи змагальності.

У межах формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності ми виділяємо найбільш ефективні дві групи дидактичних ігор – *ситуаційно-рольові та змагальні*.

Особливо цікавими є навчально-ігрові технології, що пов'язані з ігровою взаємодією вчителя та учнів через відтворення сюжету казки чи міні-вистави та виконання ролей, тоді, як освітні завдання, наприклад, з математики, є в змісті ігрового дійства. Як засвідчує практика, високою результативністю відзначаються *ситуаційно-рольові ігри*, проведення яких дозволяє учням використовувати знання й вміння у різноманітних ситуаціях, які відтворюють реальну дійсність або фантастичну діяльність.

Отже зміст ситуаційно-рольових ігор полягає у імпровізації учасників на певну тему, під час розкриття якої вони перевтілюються у ролі певних персонажів. Такі ігри дозволяють учням оволодіти різними способами взаємодії у нових невідомих ситуаціях.

Щодо навчально-ігрових технологій, які відбуваються шляхом змагальності, вони є ефективними на етапі засвоєння, узагальнення знань, бо під час таких змагальних ігор є позитивний результат та стимулювання учасників до досягнення цілей за умов обмеженого часу. Дидактична гра-змагання дозволяє молодшим школярам швидко віднайти оптимальні шляхи вирішення проблеми, адже, щоб перемогти потрібно багато знати, мислити критично, висувати різноманітні ідеї вирішення проблеми. У грі-змаганні, важливою структурною одиницею, є навчальна задача, що формує знання, вміння учнів, та сприяє формуванню особистості учня на засадах емоційності та змагальності.

Очевидним є той факт, що розробка навчально-ігрових технологій для початкової школи, потребує підготовки студентів-майбутніх учителів, які будуть готові до використання навчально-ігрових технологій у своїй професійній діяльності.

Пошукова робота, на етапі аналізу дисертаційних досліджень, показала, що вітчизняні науковці пропонують застосовувати різні типи ігрових технологій під час фахової підготовки різних фахівців. Так, О.Бабаян здійснила перевірку ефективності імітаційно-рольової гри як способу формування професійної компетентності майбутніх фахівців. Дослідниця Т.Бурлаєнко аналізувала особливості формування економічної компетентності майбутніх менеджерів освіти через використання ігрових форм навчання.

Проблему застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій досліджувала Т.Качеровська.

Н.Мартінова розкривала теоретичні та практичні особливості застосування ігрових технологій у професійній діяльності менеджерів туризму. Дидактичні умови формування креативної особистості майбутнього економіста у процесі гуманітарної підготовки засобами імітаційно-ігрових технологій, розглядає дослідниця Л.Мацепура. Аналіз педагогічних умов використання навчально-ігрового проектування у гуманітарній підготовці здійснила О.Царенко.

Дисертаційні дослідження, присвячені професійній підготовці майбутніх учителів шляхом використання ігрових методів та технологій навчання, є праці таких вітчизняних науковців:

1. Н.Єсіна (проблема формування творчих вмінь вчителя під час інтелектуально-ігрової діяльності)
2. В.Желудько (готовність вчителя початкової школи до навчання ігрового дизайну учнів)
3. С.Ігнатенко (формування професійних компетенцій інженера-педагога засобами ігрового проблемного навчання)
4. Н.Плахотнюк (підготовка вчителя до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування)
5. Г.Топчій (професійний саморозвиток вчителя засобами педагогічних технологій) [54].

Здійснений аналіз педагогічних джерел дає підстави для таких висновків:

- 1) Застосування навчально-ігрових технологій та готовність майбутнього вчителя початкової школи до їх використання у професійній діяльності ґрунтується на засадах компетентнісного підходу, дає можливість гармонізації відносин учасників ігрової діяльності, розкриває зміст гри як засобу організації освітньої діяльності;
- 2) Навчально-ігрові технології потребують залучення суб'єкта в ігрову діяльність, дають можливість набути досвіду для майбутньої професійної діяльності;
- 3) Під час застосування навчально-ігрових технологій важливо проводити пряму аналогію з педагогічною діяльністю, та враховувати її соціальний аспект;
- 4) Навчально-ігрова технологія посідає важливе місце у навчально-пізнавальній та навчально-практичній діяльності, є завершальним етапом оволодіння майбутніми вчителями особливостями професійної діяльності;

Потреба у навчанні студентів-майбутніх вчителів прийомам проектування навчально-ігрових технологій зумовлена тим, вони у своїй професійній діяльності будуть проводити уроки у конкретній школі, з визначеним класом. При цьому, слід сказати про те, що кожен вчитель матиме власний стиль спілкування з учнями. За таких умов, важко врахувати всі особливості, що виявляються під час застосування навчально-ігрових технологій в різних освітніх середовищах. Саме тому, ще одним нашим завданням було виокремлення принципів та етапів розробки навчально-ігрових технологій, з метою залучення майбутніх учителів до правильного проектування дидактичних ігор. Майбутніх учителів потрібно знайомити з принципами створення ігор, розкривати алгоритми, способи проведення ігрової діяльності, а самі студенти, мають чітко усвідомлювати будуть вони самостійно розробляти ігри чи використовувати готові сценарії.

Нами були виокремлені узагальнені принципи, що можуть бути використані майбутніми учителями на етапі підготовки до проектування навчально-ігрових технологій та допоможуть уникнути педагогічних помилок.

Отже, серед основних принципів розробки навчально-ігрових технологій ми виокремлюємо такі:

- 1) *Визначеність елементів навчально-ігрової технології на розв'язання конкретної освітньої проблеми.* Гра, її проектування та проведення – не самоціль, а ефективний спосіб цікавого подання навчально-пізнавальної інформації. Навчально-ігрова технологія повинна допомогти вчителю зрозуміло пояснити певну тему, а учням – зрозуміти матеріал з теми.
- 2) *Оптимальне поєднання теоретичного та практичного аспектів.* Під час ігрової діяльності учні набувають знання з навчальної теми, відпрацьовують певні практичні вміння та навички.
- 3) *Прикладна спрямованість ігрової діяльності.* У грі слід використовувати реальні показники на розв'язання конкретних проблем як навчальних, так і життєвих. Це викликає в учнів інтерес, тому у змісті гри має бути інформація щодо вирішення конкретних проблем.
- 4) *Простота та гнучкість конструкції гри.* Цей принцип розкриває можливості для подальшого укладання гри, її вдосконалення. Зміст гри можна доповнювати новими ролями, правилами, змінювати певну інформацію, окремі фрагменти.
- 5) *Відсутність рутинної ігрової процедури.* Реалізація цього принципу дозволить підвищити ефективність гри, зробити її інтенсивною. Вчитель, готуючись до проведення гри, готує весь матеріал, розробляє сценарій, прописує правила, ролі учасників гри.
- 6) *Раціональне поєднання ігрової та післяігрової діяльності.* Досягнення освітньої мети відбувається безпосередньо під час гри, однак, важливо на етапі післяігрової діяльності провести обговорення, яке дозволить



учням віднайти правильні відповіді на ті питання, що виникли в ході гри.

7) *Можливість подальшого вдосконалення та розвитку конструкції гри.*

Дотримання цього принципу дозволяє постійно оновлювати гру новими фактами, інформацією, при врахуванні інтересів учнів.

8) *Залучення учнів до проектуванні гри.* Педагогічно доцільно залучати учнів до обговорення правил та способів проведення гри, надання учням можливості обрання ігрової ролі. Так спільна діяльність вчителя та учнів з розробки гри є емоційно привабливою [56].

Зазначимо, що окрім основних принципів розробки навчально-ігрових технологій, важливим аспектом є розвриття етапів розробки навчально-ігрової технології. У педагогічній практиці сьогодні можна віднайти різноманітні підходи до визначення структури ігрової технології, так, дослідник Р.Мінгазов пропонує використовувати «педагогічний паспорт гри» - це мета, мотивація, характеристика змісту гри, опис умов проведення, критерії оцінювання ігрової діяльності. Дослідник Г.Селевко у структурі гри як діяльності виділяє: мету, планування, реалізацію мети, аналіз результатів.

До основних компонентів ігрової діяльності О.Савченко відносить такі:

- ✓ Спонукальний (мотиви, інтереси, що змушують дитину приймати участь у грі);
- ✓ Орієнтувальний (відбір способів ігрової діяльності);
- ✓ Виконавський ( проведення гри);
- ✓ Контрольно-оцінний (корекція ігрової діяльності) [81].

Ми дійшли висновку, що процес розробки навчально-ігрової технології вимагає від вчителя дотримання таких послідовних дій:

- 1) Підбір інформаційного матеріалу
- 2) Проектування гри
- 3) Залучення учнів до ігрової діяльності
- 4) Проведення гри
- 5) Контроль за ігровою діяльністю

б) Аналіз результатів гри, підведення підсумків.

Дотримання визначеної послідовності навчально-ігрової технології є складним, тому що в грі важко передбачити дії всіх учасників, складно змодельовати ігрові ситуації, що можуть виникнути спонтанно. Саме тому, для того щоб використання навчально-ігрових технологій майбутніми учителями у професійній діяльності було ефективним потрібно дотримуватися послідовності її розробки. Далі перейдемо до розгляду етапів розробки навчально-ігрових технологій.

1. *Визначення мети гри.* Вчителю потрібно врахувати подвійну мотивацію для визначення мети: результативну (установка учня на кінцевий результат) та пізнавальну ( стимулювання інтересу учня до гри).
2. *Моделювання виду гри.* Кожен вид навчально-ігрової технології має певні особливості, враховуючи які, вчитель вирішує яка з них є найбільш ефективною для розкриття теми гри.
3. *Складання проспекту гри.* Цей етап передбачає опис змісту гри та визначення цілей і головних завдань, складу учасників, моделювання ролей.
4. *Розклад та регламент гри.*
5. *Визначення складу ігрових ролей та їх характеристика.* Для того щоб гра викликала інтерес в учнів важливо правильно визначити цікаву роль. Так, наприклад, застосування ситуаційно-рольових ігор ролі можуть бути: сімейний статус, вік, освіта, професія, характер тощо.
6. *Складання інструкції для гравців.* Після того як учні визначилися з ігровими ролями, їхніми характеристиками – важливим етапом є подання чіткої інструкції, що розкриває зміст та деталі гри.
7. *Формулювання правил гри.* На цьому етапі, який вважається центральним, потрібно чітко ознайомити учнів з правилами організації гри, що уникнути зайвих запитань та конфліктів.
8. *Характеристика змісту основних етапів гри.*

9. *Складання інструкції для вчителя.* На цьому етапі потрібно прописати необхідне оснащення, атрибути гри, рекомендації щодо проведення гри, окремих її етапів.

10. *Генеральна репетиція.* Цей етап не є обов'язковим, але він допомагає зрозуміти слабкі місця, певні недоліки у навчально-ігровій технології.

Результати дослідження свідчать, що наявність чіткої структури – це головна ознака та обов'язкова умова розробки навчально-ігрових технологій. Чітка структура допомагає студентам самостійно спроектувати нові навчально-ігрові технології. На основі теоретичних положень ми розробили структуру навчально-ігрових технологій, в якій поєднуються компоненти гри (*цільовий, змістовий, процесуальний, результативний*), етапи розробки гри та документи, що їх визначають (див. табл.1.1).

Таблиця 1.1

### Структурна схема навчально-ігрової технології

№	Компоненти гри	Етапи розробки гри	Основні документи
1	Цільовий	Формулювання мети гри	Проспект гри
2	Мотиваційний	Визначення виду гри. Складання проспекту гри	Проспект гри
3	Змістовий	Визначення складу ігрових ролей та їх характеристика. Формулювання правил гри. Визначення змісту основних етапів гри	Сценарій Опис ігрових ситуацій
4	Процесуальний	Визначення розкладу і регламенту гри. Складання інструкції для гравців Складання інструкції для педагога (організатора та координатора гри). Складання словника термінів	Інструкція для гравців. Інструкція для педагога (організатора та координатора гри). Словник термінів
5	Результативний	Генеральна репетиція	Оцінювальні бланки

Таким чином, нами були виділені основні етапи розробки навчально-ігрових технологій, чіткість дотримання яких, з урахування відповідних принципів та педагогічних можливостей, дозволить вчителю спроектувати якісну дидактичну гру. Описані етапи, які є складовими навчально-ігрових технологій, дозволять майбутнім учителям початкової школи самостійно представити нову гру, якісно її проєктувати з учнями.

Визначені структурні компоненти гри взаємопов'язані й екстраполюються в мотиваційний, когнітивний, операційний компоненти готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, про які йтиметься у наступному розділі.

### **1.3 Готовність майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій**

Будь-яка діяльність, її успішність та результативність, залежать, в першу чергу, від психологічної та практичної готовності особистості до її здійснення. Вирішення визначених у межах нашого дослідження завдань ставить за необхідне розкрити категорію «*готовність*» та психофізіологічні механізми, що визначають її структурні компоненти у цілісну якість людини.

Академічний словник української мови поняття «готовність» розглядає як стан чогось готового; як необхідність щось зробити. В.Даль «готовність» тлумачить як стан та властивість особистості, що охоче щось зробити. Словник С.Ожегова дану категорію трактує як певну згоду до виконання чого-небудь [73].

Так, дефініція «готовність» досить широко висвітлена у психологічній літературі, проте вчені по-різному визначають це поняття. Великий психологічний словник (редакція В.Мещерякова, В.Зінченка) готовність до

дії (з англ. *readiness to action*) подає як стан мобілізації усіх психофізіологічних ресурсів особистості, які сприятимуть успішному виконанню дій. Всі етапи формування психологічного феномену «готовність» проходили певну трансформацію підходів до визначення змісту поняття.

Більшість психолого-педагогічних досліджень «готовність» вбачає у провідній кмові виконання людиною певної дії чи діяльності. Проте, слід відмітити, що трудність виокремлення педагогічних умов та розуміння методів формування готовності людини до професійної діяльності, у нашому випадку педагогічної, зумовлюється тим, що немає одного визначення даного поняття, тому й постає необхідність вивчення його змісту та основних характеристик з погляду фізіології, психології та педагогіки.

Готовність тісно пов'язана з поняттям «*установка*». Цю категорію почали широко використовувати наприкінці XIX ст. з метою позначення готовності до різноманітних форм спрямованого реагування. Психологи Х.Ватт, Р. Ах та ін. подали ряд важливих положень, що розкривають вплив свідомих та несвідомих цілей, завдань на впорядкованість та скерованість поведінки особистості у межах діяльності.

Отже, установка, яка виступає одним з структурних компонентів ціленаправленої дії, є внутрішнім станом людини, що впливає на її стійкість та спрямованість у тій чи іншій діяльності за певних умов.

Розглянуте вище дає підстави стверджувати, що існують два основні підходи до визначення змісту готовності як психологічного феномену:

- 1) *функціональний* – розглядає готовність як тимчасовий стан психіки, що забезпечує досить високий рівень успішності, досягнення результатів (насага, натхнення, зосередженість, задоволеність тощо);
- 2) *особистісний* – поняття «готовність» визначається як інтегральне утворення людини, яке складається з мотиваційного, когнітивного, емоційно-вольового компонентів, містить знання, вміння, навички, особистісні якості, що відповідають вимогам діяльності. Готовність,

при такому підході, яка виступає результатом підготовки до якоїсь діяльності, формує стійкі властивості особистості (внутрішні переконання, погляди, інтереси, погляди, цінності).

У працях багатьох відомих науковців В. Дорохіної і С. Равикович, О. Запорожця, А. Зосімовського та Л. Гапоненка, О. Ковальова, М. Левітова, Б. Ломова, Ш. Надірашвілі, В. Семиченко Д. Узнадзе, О. Ухтомського, Е. Фарапонової та ін. віднаходимо ідеї вивчення готовності до діяльності як психічного стану, який дозволяє ефективно виконувати певні професійні завдання (функціональний підхід). Особистісний підхід, що віднаходимо у працях В. Бодрова, М. Гинзбурга, Л. Головей, М. Дьяченка і Л. Кандилович, С. Максименка і О. Пелеха [204], А. Маркової, В. Моляко, Є. Романової, В. Сластьоніна та ін., визначає готовність як інтегральну якість особистості.

Аналіз праць дослідників дозволяє нам зробити висновок, що готовність як інтегральна якість – це взаємодія двох провідних характеристик:

- психоемоційний стан
- психологічна характеристика людини.

Ці властивості проявляються у взаємному балансі. Тут поєднуються афективні, емоційні, когнітивні утворення, переконання та поведінкові акти у вигляді навичок, реакцій, що виражають психологічну готовність особистості до діяльності.

Дослідник М. Дьяченко та Л. Кандилович поняття «готовність до діяльності» розглядають як прояв особистісних характеристик особистості, зокрема, її поглядів, переконань, почуттів, вольових та інтелектуальних якостей, знань, умінь, навичок, установок. Вони вважали, що така готовність – це результат ідейної морально-політичної, психологічної, фізичної та професійної підготовки. Дослідники, при розгляді складних видів діяльності, виокремлювали чинники, що є підґрунтям готовності до діяльності, а саме:

- 1) усвідомлення власних потреб, вимог суспільства, колективу, чи завдань, які ставляться іншими людьми;

- 2) розуміння цілей, їх реалізація, що впливатиме на вирішення накресленого завдання;
- 3) осмислення та оцінка умов, у яких будуть виконуватися майбутні дії; актуалізація досвіду, який пов'язаний з завданнями, що виконувалися у минулому і були подібними;
- 4) виокремлення найбільш вірогідних способів вирішення завдань;
- 5) вміння спрогнозувати власні інтелектуальні, емоційні, мотиваційні та вольові процеси, дати оцінку власним можливостям, рівню домагань та ступеню досягнення певного результату;
- б) мобілізація сил по відношенню до мотивів праці та завдань [62].

Відомо, що поняття «готовність» - це одна з провідних умов реалізації людиною власної професійної діяльності. Категорія «готовність до праці» є більш конкретизованою у наукових розвідках відомого психолога В.Моляко, який здійснив конкретизацію змісту та обсягу визначеної категорії у педагогічній психології, - спершу у контексті психології творчості, відтак – у творчій конструктології. Готовність до праці, на думку дослідника, - це складне особистісне утворення, система, сукупність складників які надають людині можливість виконувати певну роботу.

Дослідник О.Бодальов, основною характеристикою готовності до професійної діяльності вважає її інтегративний характер, що проявляється у структуруванні її внутрішніх ознак, гармонійності компонентів особистості фахівця, а також у стійкості, послідовності їх функціонування. Тобто, професійна готовність має характеристики, що говорять про єдність, цілісність особистості, її спроможність до активної професійної діяльності.

Ми одностайні з дослідником А.Ліненко, який готовність до професійної діяльності трактує як цілісне багаторівневе утворення, що визначає емоційно-когнітивну, вольову мобілізаційність особистості у момент її залучення до діяльності конкретного виду та ґрунтується на усвідомленій особистісній мотивації на виконання цієї діяльності [47].

Аналіз наукового доробку вчених засвідчив, що «готовність до професійної діяльності», її зміст полягає у вираженні скерованості людини на діяльність загалом та на діяльність у межах її різних професійно-орієнтованих завдань. Разом з тим, це поняття, що функціонує у кожній професійній сфері та зумовлюється диференціацією професійних знань у межах цих сфер, має конктерний специфічний прояв у кожному конкретному випадку.

Отже, розглянуті вище наукові підходи дозволяють нам зробити висновок, що *готовність до професійної діяльності – це складна інтегративна характеристика субекта праці, яка включає знання, уміння, мотивацію, компетенції, досвід, що сприяють досягненню високих показників під час виконання професійних обов'язків.*

Зазначимо, що предметом нашого дослідження є готовність майбутніх учителів початкової школи до здійснення педагогічної діяльності. Так, важливим для нас є досвід щодо психологічної готовності майбутніх учителів зроблений відомими вітчизняними психологами Г.Костюка, Д.Ніколенко та ін., які визначали загальний напрям психологічних та педагогічних досліджень в Україні. На початку 80-х рр. ХХ ст. готовність вчителя до здійснення професійної діяльності була предметом спеціальних педагогічних досліджень. Дане поняття В.Сластьонін розглядає як особливий психічний стан, який визначається наявністю в людини образу структури певної дії та постійною направленістю свідомості на її виконання. До чинників, що впливають на оптимізацію процесу формування готовності, дослідник виокремлює теоретичну та практичну підготовку студентів до здійснення педагогічної діяльності, формування у них адекватної мотивації шпрофесійно значущих якостей. Як бажання та здатність учителів виконувати свої професійні обов'язки, трактує готовність вчителя до професійної діяльності дослідниця Р.пенькова, а формування цієї якості, на її думку, передбачає опанування вчителями способами педагогічної діяльності та розвиток професійної мотивації. Як складне структурне утворення, спрямоване на



повне й успішне виконання різних функцій учителя, центральним ядром якого є позитивні установки, мотиви та освоєні цінності учительської професії, пропонує розглядати професійну готовність К.Дурай-Новакова.

З когорти сучасних науковців, готовність до здійснення педагогічної діяльності розглядає Л.рибалко, та зазначає, що це певні особистісні інтегровані утворення в мисленні, свідомості, самосвідомості, якості особистості вчителя (інтелектуальні, психічні, фізичні та ін.), що впливають на продуктивне виконання професійної педагогічної діяльності. На думку Л.Кондрашової, готовність до педагогічної діяльності – це єдність морального та психологічного: професійно-моральні погляди та переконання, професійна спрямованість психічних процесів, педагогічний оптимізм, працездатність, спрямованість на педагогічну діяльність, вміння долати труднощі, здатність до самооцінки результатів діяльності, потреба в професійному самовихованні, що визначають оптимальні результати у діяльності.

Готовність до педагогічної діяльності, дослідник Ю.Пелех трактує як інтегровану якість особистості, що спрямована на реакцію щодо можливості до прийняття рішення в освітніх завданнях за допомогою активізації компетентностей, які були сформовані на етапі навчання. Таке трактування, як нам видається, дає можливість оцінити готовність до професійної діяльності як систему та результат педагогічного процесу здобуття студентами-майбутніми вчителями відповідних знань, умінь та навичок.

Отже, в контексті нашого дослідження, окрім аналізу ключового поняття «готовність до застосування навчально-ігрових технологій», потрібно також звернути увагу на проблему формування цієї готовності у майбутніх учителів початкової школи.

Академічний словник української мови поняття «формування» визначає як певну дію за занченням формувати, формуватися; формувати – значить виробляти якості у кого-небудь, певні риси характеру; організовувати, створювати [32]. У педагогічних джерелах «формування особистості» - це

процес розвитку та становлення суб'єкта під впливом зовнішніх факторів навчання, виховання, навколишнього середовища; це розвиток особистості, її сторін, якостей; це процес становлення особистості як члена соціуму, суспільних відносин. Поняття «формування» психологи трактують як зовнішню зміну та самозміну, становлення, процес створення певного типу стосунків у межах цілісної психологічної організації особистості.

Цікавою нам видається думка Л.Коваль, яка стверджує, що «формування готовності у психолого-педагогічних дослідженнях висвітлюється по-різному, однак спільним є те, що вона розкривається як частина професійної підготовки майбутнього вчителя, як інтегральне, багатоаспектне утворення, яке містить низку компонентів, що відповідають вимогам, умовам та змісту діяльності». Науковий інтерес викликає дослідження Р.Санжаєвої, що стосується психологічних механізмів формування готовності особистості до діяльності. Наукова праця М.Дьяченка присвячена розкриттю загальних закономірностей формування готовності до виконання важкого завдання. До найбільш суттєвих ознак такої готовності дослідник відносить такі: [27].

- 1) скерованість психічних процесів, властивостей, досвіду;
- 2) зосередженість на виконанні завдання та використання усіх ресурсів для уникнення труднощів та досягнення позитивного результату.

Дослідник також додає, що готовність визначається не лише поставленими завданнями, умовами та зовнішніми факторами. Науковий доробок Р.Санжаєвої показав, що для того, щоб виникнула готовність до певних видів діяльності потрібно наступне:

- ✓ розуміння вимог з боку соціуму, колективу, власних потреб або того завдання, яке потрібно вирішити;
- ✓ розуміння завдань та цілей, вирішивши які можна отримати задоволення потреб або розв'язати намічені завдання;
- ✓ усвідомлення та оцінка тих умов, які визначатимуть хід майбутніх дій, активізацію досвіду, який пов'язаний з виконанням завдань у минулому;

- ✓ прогнозування вияву емоційних, інтелектуальних, мотиваційних, вольових процесів;
- ✓ сконцентрованість зусиль на досягненні поставленої мети.

Аналіз різноманітних видів готовності майбутніх вчителів початкової школи до різних видів професійної діяльності не вичерпують поставлену проблему. Потрібно також розглянути питання про необхідність вивчення рівнів сформованості до професійної діяльності. Рівневий підхід до питання формування готовності до діяльності розглядав М.Левітов, де виділив звичайну, підвищену та понижену готовність. Звичайна готовність – це готовність, коли людина робить звичну для неї роботу, до якої не висуваються підвищені вимоги. Підвищена готовність – це коли творча та нова праця, певний додатковий стимул. Понижена готовність характеризується високою емоційністю особистості, що виявляється у відволіканні уваги, сильною незібраністю, помилковими діями тощо.

Слід враховувати й те, що під час створення готовності визначальну роль відіграє той момент, що вона пов'язана з різними сторонами особистості. Саме тому, Н.Левітов говорить, що готовність вчителя до професійної діяльності, включає умови й певні чинники професійного завдання (складання та вирішення навчально-пізнавальних завдань, оцінювання успіхів, застосування інтерактивних прийомів навчання. На цій основі, дослідниця виокремлює умови, які впливають на готовність до професійної діяльності, Це такі умови:

- 1) зовнішні (зміст професійної діяльності, де і як вона здійснюється, стимулювання дій, прогнозування професійних результатів, поведінка колег та ін);
- 2) внутрішні (оцінка досягнення позитивних результатів, мотивація, самооцінка своєї діяльності, вміння контролювати власний стан готовності до здійснення професійної діяльності, вміння забезпечувати оптимальні умови для майбутньої педагогічної діяльності).

Отже, формування готовності студентів-майбутніх учителів початкової школи до професійної діяльності є успішним тоді, коли є дотримання таких психолого-педагогічних умов:

1. змістовні – студенти вчатья як правильно організовувати професійну діяльність за такими критеріями: мотивація, орієнтованість змісту та структури діяльності до професійних завдань;
2. процесуальні – відбувається створення професійних знань з урахуванням особливостей діяльності та орієнтуванням на особистісні та професійні цінності, використання оптимальних методів та прийомів, що допомагають реалізувати професійні завдання.
3. Діагностичні – розуміння структурних компонентів професійної готовності до педагогічної діяльності з використанням контрольних зрізів, дослідження характеристик суб'єктів майбутньої професійної діяльності.

Таким чином, здійснений аналіз досліджуваної проблеми зробив можливим формулювання робочого визначення: формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій – це педагогічний процес, під час якого студенти набувають відповідні знання, вміння, цінності, компетенції та досвід розробки, проектування та проведення дидактичних ігор, що роблять освітню діяльність більш різноманітною та цікавою для молодших школярів.

Зміст досліджуваного процесу відповідно до педагогічного процесу передбачає перехід від об'єктивного (зовнішнього) до суб'єктивного (внутрішнього). Тобто, зміст формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності виявляється у наступному: вимоги до здійснення професійної діяльності, педагогічний досвід, якого набувають студенти – стають їх особистісним надбанням, яке забезпечує ефективність та успішність проведення освітнього процесу у закладі загальної середньої освіти.

## Висновки до розділу 1

Перший розділ нашого дослідження присвячений розкриттю змісту поняття «гра» як соціокультурного феномену, проблемі застосування гри в освітній діяльності, а також класифікації дидактичних ігор та їх основних характеристик.

В ході аналізу наукового доробку ми дійшли висновку, що навчально-ігрові технології – це, з одного боку, сукупність прийомів, методів, способів організації освітнього процесу у формі різноманітних навчальних ігор, у яких є чітко виокремлена мета й відповідні завдання з чіткою навчально-пізнавальною спрямованістю, з іншого, - це технології, які застосовуються як навчально-методичний інструментарій. Навчально-ігрові технології, що визначають квазіпрофесійну діяльність майбутнього вчителя, орієнтовані на те, щоб залучити студентів до активного усвідомлення мотивів власної навчальної діяльності, потреби у поглибленій професійній підготовці, знання правил та норм поведінки у межах гри, житті та навколишній дійсності, тобто розвинути завдання й установки самостійної педагогічної діяльності, вміння прогнозувати її результати.

Що стосується вивчення предметів початкової школи, то тут навчально-ігрові технології інтерпритуємо як певну послідовність дій вчителя, завдання якого полягає у відборі інформаційного, навчально-пізнавального матеріалу, здійсненні проектування, організації та підготовки навчальної гри, залучення всього класу до колективної ігрової діяльності, проведення гри, підбиття підсумків та аналіз результатів.

Обґрунтовано, що навчально-ігрові технології спрямовані на активізацію та підвищення успішності вивчення навчальних дисциплін початкової школи. Педагогічний потенціал навчально-ігрових технологій (прищеплення інтересу до предмету, налаштування сприятливої атмосфери у класі, забезпечення пізнавальної активності учнів, вияв творчих можливостей, розвиток навичок самостійності, здатність до прийняття рішень тощо) спрямований на підвищення рівня успішності освітнього

процесу. Для молодших школярів, навчально-ігрові технології є тією сензитивною формою засвоєння навколишньої дійсності.

У ході дослідження вирішувалося питання щодо типології ігор та навчально-ігрових технологій. Аналіз численних груп навчально-ігрових технологій та ігор, дозволив нам стверджувати наступне: всі існуючі класифікації ігор – це тільки пошук певних форм, що поєднують у собі різні типологічні ознаки; ігри відрізняються тим, що одні ігри – це виконання ролей, інші – спрямовані на досягнення результату. Саме тому, у межах проблеми дослідження щодо формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій ми виокремили найбільш ефективні дві групи дидактичних ігор: ситуаційно-рольові та змагальні.

Доведено, що дотримання визначених принципів та етапів розробки навчально-ігрових технологій дозволить студентам-майбутнім учителям початкової школи самостійно розробляти, ефективно проводити дидактичні ігри.

Також, у розділі розкрито дефініцію «готовність» та психофізіологічні особливості, що інтегрують структурні компоненти у цілісну якість особистості. Отож, на основі узагальнення результатів наукового пошуку, під готовністю майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності розуміємо інтегровану якість, що пов'язана з мотиваційною, когнітивною, операційно-діяльнісною сферами та розумінням необхідності активізації освітнього процесу шляхом застосування дидактичних ігор.

Таким чином, формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій інтерпритуємо як цілісний педагогічний процес здобуття студентами знань, умінь та вироблення цінностей, досвіду організації та проведення дидактичних ігор, що урізноманітнюють навчальну діяльність учнів.

## **РОЗДІЛ 2. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

### **2.1 Структурні компоненти готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій**

Виокремлення педагогічних умов та організації педагогічного процесу формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності передбачає розкриття структурного складу цієї готовності. Отож здійснений аналіз наукових джерел з проблеми дослідження показав, що готовність до будь якої діяльності вченими визначається через компонентний склад, відтак, проблема структури готовності є досить неоднозначною.

Так, дослідник П.Рудик у структурі готовності визначає такі складові, як:

- психічні пізнавальні процеси, які розкривають головні аспекти діяльності;
- емоційні компоненти, що підсилюють або ж послаблюють активність особистості;
- вольові компоненти, які допомагають ефективно виконувати певні дії для досягнення означеної мети [17].

Під готовністю до професійної діяльності дослідник Шадриков розуміє інтегративну якість особистості, у структурі якої є наступні компоненти:

- ✓ мотиви здійснення діяльності
- ✓ цілі діяльності
- ✓ інформаційне середовище діяльності
- ✓ програма діяльності
- ✓ професійно значущі якості особистості та блок прийняття рішення.

Структурні компоненти готовності до здійснення професійної діяльності, як зазначають науковці, є універсальними та не прив'язані до конкретної професії. Ряд науковців (В.Моляко, П.Підкасистий та ін.) готовність до професійної діяльності трактують як єдність діяльнісного та мотиваційного

компонентів, які можна вивести з професіограми. Проте більшість авторів застосовують компоненти професійної готовності, які виокремив М.Дяченко:

- мотиваційний (почуття обов'язку та відповідальності за виконання певних завдань);
- орієнтаційний ( усвідомлення умов та вимог до здійснення діяльності);
- операційний (знання способів та прийомів здійснення діяльності, вмінь та практичних навичок аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення);
- вольовий ( здійснення самоконтролю, вміння визначати власні дії);
- оцінювальний (самооцінка своєї діяльності та порівняння процесу виконання завдань зі зразком).

До компонентного складу готовності до педагогічної діяльності дослідниця К.Дурай-Новакова відносить такі компоненти: мотиваційний, пізнавально-оціночний, емоційно-вольовий, операційно-діяльнісний; мобілізаційний. І.Гавриш, готовність до застосування педагогічних інновацій визначає як поєднання таких структурних компонентів, як: змістовий, цільовий, діяльнісний, контрольно-коригувальний та оцінно-результативний.

Дослідник О.Лівшун визначає такі компоненти готовності майбутнього вчителя до професійної діяльності, як: мотиваційний, когнітивний, операційний, особистісний, вольовий, емоційний, оцінний, прогностичний.

І.Дичківська до структури готовності майбутнього вчителя до провадження інноваційної педагогічної діяльності відносить такі компоненти: когнітивний, мотиваційний, креативний, рефлексивний [28].

Аналіз наукових джерел дозволив нам виокремити такі структурні компоненти готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності:

- 1) мотиваційний компонент
- 2) когнітивний компонент
- 3) операційний компонент



Далі перейдемо до характеристики виокремлених нами структурних компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Отож провідним компонентом у структурі готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій визначаємо *мотиваційний компонент*, що розкриває рівень морально-психологічної готовності майбутніх учителів до професійної діяльності. Дослідження відомих педагогів (Н.Кічук, А.Линенко, В.Моляко, О.Пехота, Г.Троцько та ін.) переконують, що морально-психологічна готовність майбутніх учителів – це особистісне утворення, яке визначає сукупність моральних рис людини та психічних характеристик, що впливають на успішність професійної діяльності.

Мотиваційний компонент говорить про мотивацію студентів до діяльності під час навчання у ЗВО, так і до здійснення діяльності щодо використання навчально-ігрових технологій у початковій школі, розкриває самооцінку студентами власної підготовки до здійснення професійної педагогічної діяльності. Мотиваційна сфера, безперечно, посідає важливе місце у формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, а саме, мотивація до пізнавальної діяльності під час навчання у ЗВО. Тут слід сказати про важливість соціально-значущих мотивів цієї діяльності та процес самовдосконалення вчителя. До провідних соціально-значущих мотивів педагогічної діяльності ми відносимо такі: почуття громадянського обов'язку, усвідмлення позиції та ролі вчителя, любов до дітей та відповідальність за них, задоволення від спілкування з учнями.

Мотивація пізнавальної діяльності майбутніх учителів на етапі навчання у ЗВО також містить:

- 1) професійно-педагогічні мотиви (визначають фахову підготовку майбутніх учителів до діяльності у початковій школі);

- 2) пізнавчальні мотиви (спрямовані на оволодіння студентами знаннями у галузі педагогіки, розкриття аспектів навчально-ігрової діяльності учнів та методик вивчення предметів у початковій школі, розширення кола знань щодо застосування навчально-ігрових технологій);
- 3) мотиви самореалізації ( реалізація творчих прагнень, удосконалення процесу навчання у початковій школі);
- 4) моральні мотиви ( бажання одержати похвалу від викладачів, виконання вимог внутрішнього розпорядку тощо).

Зацікавленість до здійснення педагогічної діяльності у початковій школі відображається у позитивному емоційному відношенні до професії вчителя, у бажанні до опанування інноваційними знаннями та уміннями, які потрібні для здійснення такої діяльності, постійний саморозвиток, як ще одна необхідна умова професійного вдосконалення. Оціночна складова мотиваційного компонента готовності полягає у виробленні у майбутніх учителів адекватної самооцінки власного рівня готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Отже, мотиваційний компонент готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій визначає морально-психологічну готовність до діяльності загалом, так і до застосування технологій.

*Когнітивний компонент* готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності – це єдність загальнопедагогічних, методичних та спеціальних (ігрових) знань та ціннісних орієнтацій, які базуються на педагогічних цінностях.

Знання є відображенням певних образів, предметів та явищ у свідомості людини, це розуміння властивостей та відносин між цими явищами, засвоєння суспільного досвіду пізнання. Під час розумових операцій відбувається засвоєння результатів пізнавчальної діяльності у формі понять, суджень та теорій. Накопичення певної суми знань - це оволодіння

навчально-інформаційним матеріалом (факти, символи, імена, назви, поняття, закономірності тощо). До знань також відносять усвідомлення способів застосування інформації, методів їх використання. Справжні знання є систематичними, осмисленими, усвідомленими. Знання є джерелом інтересів особистості, умовою, що визначає здібності та обдарування.

Майбутній учитель початкової школи на етапі професійної підготовки у ЗВО має отримати не тільки глибокі знання педагогічної складової, але й знання про те, як певні поняття відображаються у свідомості учнів та як вони їх використовують. Від рівня знань студентів залежить якість застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Зміст когнітивного компонента готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності поадно у таблиці 2.1

**Таблиця 2.1**

**Зміст когнітивного компонента готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності**

<b>Змістові блоки</b>	<b>Знання</b>
<b>Загально-педагогічний</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- про сутність, принципи, функції, закономірності, особливості здійснення педагогічного процесу;</li> <li>– про предмет, об’єкт, методологію та структуру педагогіки початкової освіти;</li> <li>– про особливості процесу навчання молодших школярів, закономірності, принципи і методи його здійснення;</li> <li>– про основні напрями досліджень у галузі педагогіки початкової освіти та ін.</li> </ul>

<b>Методичний</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- про зміст та завдання методики навчання предметів інваріантної і варіативної складових освітніх галузей, їх зв'язків з іншими науками;</li> <li>– про методи дослідження, що використовує методична наука;</li> <li>– про діючі програми, підручники і посібники, додаткові навчальні засоби, які використовуються у початковій школі;</li> <li>– про сучасні методи навчання в початкових класах;</li> <li>– про наступність навчання в дошкільному закладі освіти і закладі початкової освіти, закладі початкової освіти й закладів базової середньої освіти;</li> <li>– про основні напрями вдосконалення системи початкового навчання, перспективні експериментальні дослідження в галузі початкової освіти та ін.</li> </ul>
<b>Спеціальний (ігротехнічний)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- про зміст та типологію ігор;</li> <li>– про основні теорії ігрової діяльності</li> <li>– про класифікаційні ознаки ігор;</li> <li>– про педагогічні можливості навчально-ігрових технологій;</li> <li>– про основні особливості, функції, переваги та недоліки дидактичних ігор;</li> <li>– про основні принципи та етапи розробки навчально-ігрових технологій;</li> <li>– про методику ігрового проектування та використання дидактичних ігор на уроках у початковій школі та ін.</li> </ul>

Обсяг знань щодо сформованості когнітивного компонента готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності визначався нами на основі аналізу Державного стандарту початкової загальної освіти, Стандарту вищої освіти України (галузь знань – 01 «Освіта/Педагогіка»; спеціальність – 013 Початкова освіта), концептуальних положень Нової української школи, а також освітньої програми підготовки майбутніх учителів, програм навчальних дисциплін і відповідних програм з предметів початкової школи.

Важливим аспектом когнітивного компонента готовності є ціннісні орієнтації, які базуються на педагогічних цінностях. Розгляд ціннісних орієнтацій у складі когнітивного компонента готовності майбутніх учителів

початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності пояснюється тим, що готовність визначає поведінку, спілкування через цінності, норми, соціальні процеси. Категорія «цінності» є міждисциплінарною: її розглядають філософи, психологи, педагоги.

Так, у межах філософії цінність визначається як те, що стоїть над усім у почуттях людини, те, до чого вона прагне, відноситься з повагою, визнанням (П.Менцер). Цінність – це те бажане, щось відмінне від реального, дійсного (В.Шинкарук).

У психології, цінність виступає відліковою точкою всіх дій, які визначають поведінку та досвід, це зміст психологічної культури та загальнолюдських принципів (Л.Романюк).

Педагогічна наука поняття «цінність» трактує як систему ідеалів, фундаментальних понять, якими живе соціум та через здійснення яких бачить сенс власного буття (О.Вишневський); це ті якості людини, що мають бути досягнуті під час навчання.

Разом з тим нас слід розкрити зміст поняття «ціннісні орієнтації», які є більш ширшим за «цінності», адже їх основу складають структурні зв'язки між цінністю та ціннісно зорієнтованим суб'єктом. Ціннісні орієнтації, у філософії, визначені як компонент духовного начала людини, що дозволяє вільно обирати ціннісні переваги; це головні елементи внутрішньої структури людини, які сформовані на основі життєвого досвіду та є значущими.

Психологічна наука «ціннісні орієнтації» розглядає як соціально-психологічні структури людини, які є системою цінностей цієї людини. Ціннісні орієнтації виступають опорними силами для прийняття рішень та регулювання власної поведінки.

З позиції педагогічної науки «ціннісні орієнтації» визначено як:

- 1) детерміновані потреби, стремління особистості, які є для неї найважливішими особистісними цінностями, цілями життя та діяльності;

- 2) система потреб та інтересів людини на певну ієрархію цінностей, схильність до надання переваг одним цінностям над іншими;
- 3) відносно стійка система потреб людини, що спрямована на якийсь аспект соціальних цінностей.

Ціннісні орієнтації виступають одночасно як когнітивним так і мотиваційним утворенням, адже вони задають змісту людській діяльності, мають універсальну культурну природу. Опираючись на ці відомості, ми вважали можливим ціннісні орієнтації віднести до складу когнітивного компонента готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Ціннісні орієнтації, зокрема педагогічні цінності є нормами, що регулюють педагогічну діяльність, впливають на формування громадського світогляду педагога.

Дослідники виділяють термінальні цінності (основа розвитку людини та відображення змісту її діяльності) та інструментальні цінності (способи досягнення мети, які закладаються під час оволодіння методологією, теорією, та складають основу професійної освіти).

До педагогічних термінальних цінностей відносять:

- творчий характер вчителя
- престижність
- соціальна значущість
- відповідальність
- любов та прихильність до дітей.

Інструментальними цінностями виступають наступні:

- педагогічні дії, зосереджені на вирішення професійних, особистісних завдань;
- комунікативні дії (реалізація особистісних та професійно-значущих завдань);
- дії, які демонструють суб'єктивну сутність вчителя, синтезують усі підсистеми дій у одну єдину аксіологічну функцію.

Опанування термінальними та інструментальними педагогічними цінностями відбувається у тісному зв'язку зі знаннями, що визначає цілісність формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Процес організації навчальної діяльності майбутніх учителів початкової школи до усвідомлення пізнавальних цінностей складається з двох аспектів:

- 1) постановка мети пізнавальної діяльності
- 2) організація пізнавальних дій майбутніх учителів щодо опанування способами навчальної діяльності.

Реалізація поставленої мети відбувається шляхом вирішення різноманітних пізнавальних завдань, вироблення практичних навичок через логічні прийоми тощо.

Отже, зміст когнітивного компонента готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності полягає у рівні теоретичної підготовки студентів до реалізації досліджуваного феномену.

Операційний компонент готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності – це синтез загальнопедагогічних, методичних та спеціальних (ігротехнічних) умінь, які потрібні для успішного здійснення професійної діяльності. У межах психологічної науки уміння визначаються у різних формах, як:

- готовність особистості до успішного виконання діяльності, яка заснована на знаннях та практичних навичках;
- вміння особистості виконувати завдання та професійну діяльність з досить високими якісними та кількісними показниками;
- етап опанування новим способом дій, який базується на певному правилі, що можна використовувати під час вирішення завдання.

Поняття «уміння» педагогічна наука розглядає як:

- 1) можливість вправно виконувати дії, з використанням набутих знань та навичок;
- 2) здатність точно, свідомо швидко робити певні дії з опорою на набуті знання;
- 3) певний спосіб виконання завдань, який сформувався шляхом вправлянь та дозволив виконувати нові завдання у нетипових умовах [13].

Дослідник П.Підкасистий, під педагогічними вміннями, розуміє сукупність практичних дій через розуміння мети, умов, принципів, засобів, форм та методів організації співпраці з дітьми. Науковець говорить про три групи педагогічних умінь, які пов'язані: 1) з формулюванням запитань та організацією педагогічної ситуації 2) із використанням прийомів впливу та налагодження педагогічної взаємодії; 3) із застосуванням педагогічного самоаналізу [74].

Зміст операційного компонента готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності поадно у таблиці 2.2.

**Таблиця 2.2**

**Зміст операційного компонента готовності майбутніх учителів  
початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій  
у професійній діяльності**

Операції	Уміння
Загально-педагогічний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- планувати, конструювати й аналізувати освітній процес у початкових класах;</li> <li>– здійснювати психолого-педагогічне діагностування;</li> <li>– проектувати різноманітні педагогічні ситуації;</li> <li>– раціональний підбір оптимальних форм, методів, засобів, технологій навчання, у тому числі ігрові;</li> <li>– вивчати та накопичувати власний педагогічний досвід;</li> <li>– організовувати і здійснювати педагогічні експерименти, узагальнювати й оцінювати їхні результати та ін</li> </ul>



<p style="text-align: center;"><b>Методичний</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- здійснювати науково-методичну та дослідницьку роботу з питань підвищення якості знань молодших школярів;</li> <li>– розвивати в учнів початкових класів інтерес до навчання, стимулювати у них пізнавальну активність, у тому числі засобами дидактичних ігор;</li> <li>– володіти сучасними методами і технологіями навчання учнів;</li> <li>– виготовляти найпростіші засоби наочності та застосовувати їх в освітньому процесі;</li> <li>– організувати цікаву й змістовну позакласну роботу;</li> <li>– проводити аналіз і синтез спеціальних методичних матеріалів, сучасної науково- педагогічної інформації з метою застосування в освітньому процесі та ін.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Спеціальний (ігротехнічний)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- уміло використовувати метод ігрового проектування;</li> <li>– дотримуватися етапів розробки навчально-ігрових технологій;</li> <li>– створювати зразки вихідних інструкційних документів, які сприяють використанню навчально-ігрових технологій в освітньому процесі;</li> <li>– здійснювати аналіз і відбір комп'ютерних ігрових програм навчального призначення для початкової школи;</li> <li>– управляти та коригувати ігрову діяльність молодших школярів залежно від типу уроку;</li> <li>– досліджувати процес засвоєння учнями знань і набуття практичних умінь за допомогою системи дидактичних ігор;</li> <li>– вивчати результати засвоєння учнями знань й умінь, отриманих традиційними та ігровими методами та ін.</li> </ul>

Отже, у структурі готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності ми виокремили такі компоненти: *мотиваційний, когнітивний, операційний*.

Так, мотиваційний компонент розкриває моральну-психологічну готовність майбутніх учителів до педагогічної діяльності та визначається мотивацією студентів до навчально-пізнавальної діяльності та їх залучення до формування цієї готовності, бажанням вчителя до здійснення самооцінки професійної діяльності та її відповідності професійним вимогам.

Когнітивний компонент готовності розкриває загальнопедагогічні, методичні та спеціальні (ігротехнічні) знання, систему педагогічних термінальних та інструментальних цінностей.

Операційний компонент передбачає загальнопедагогічні, методичні, спеціальні (ігротехнічні) вміння, які потрібні для успішного здійснення професійної педагогічної діяльності.

Виокремлені нами структурні компоненти, зумовлюють цілісність структури готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності як особистісного утворення та розкривають зміст цієї діяльності.

Підсумовуючи викладене у параграфі 2.1 зазначимо:

- готовність – це інтегративна якість особистості, що відображає готовність до здійснення професійної діяльності та досягнення високих показників ( у межах нашого дослідження: готовність до здійснення педагогічної діяльності);
- готовність майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності дозволяє урізноманітними, активізувати діяльність, досягнути високих результатів;
- у структурі готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності є три взаємопов'язані компоненти: мотиваційний, когнітивний та операційний.

## **2.2 Емпіричне дослідження стану готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності**

Дослідження стану готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вимагало вивчення даного явища задля одержання ефективних результатів,

підбиття висновків та узагальнень. З метою виокремлення педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій та перевірки стану такої готовності ми склали програму експериментального дослідження, в основу якої лягли діяльнісний, системний, особистісно орієнтований та компетентнісний підходи. Також нами були враховані сучасні психолого-педагогічні дослідження у галузі здійснення навчально-ігрової діяльності. Розроблена програма передбачала етапи організації та проведення експерименту, визначала його змістову цінність та надійність одержаних результатів.

Експериментальна робота здійснювалася на базі факультету педагогіки, психології та соціальної роботи Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича. До експерименту було залучено 44 студента 6-ого курсу спеціальності «Початкова освіта» (заочна форма навчання).

Метою педагогічного експерименту було визначення рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності через розвиток єдності когнітивного, мотиваційного та операційного компонентів досліджуваного феномену.

Під час проведення експерименту щодо процесу формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності нами передбачалася реалізація таких основних завдань:

- 1) здійснення аналізу нормативно-методичної бази, психолого-педагогічних досліджень та аналіз реального стану готовності майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій у межах професійної діяльності;
- 2) визначення експериментальних завдань та вибір оптимальних методик дослідження;
- 3) узагальнення одержаних результатів, висунення підсумків та обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх

учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Відповідно до висунутих завдань, мали змогу підібрати та охарактеризувати ефективні методики діагностики процесу формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності (табл. 2.1)

**Таблиця 2.1**

**Етапи і методи експериментального дослідження**

<b>Завдання</b>	<b>Характеристика</b>	<b>Методи</b>
<b>Вивчення та аналіз інформації</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Усебічний аналіз актуальних проблем теорії та методики підготовки вчителів.</li> <li>2. Пошук і аналіз інформаційних джерел з проблеми дослідження.</li> <li>3. Визначення мети та завдань дослідження.</li> <li>4. Формулювання об'єкта, предмета дослідження.</li> </ol>	<p>Синтез наукових знань (філософських, психолого-педагогічних, науково-методичних), аналіз нормативно-правових (закони, постанови, накази, проекти, концепції, тощо) та програмних (Державні стандарти, освітні програми, програми навчальних дисциплін) матеріалів, навчальних і методичних видань з питань професійної підготовки вчителів й організації освітнього процесу у початковій школі</p>
<b>Висунення гіпотези та теоретичні дослідження</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Висунення гіпотези дослідження.</li> <li>2. Аналіз літературних джерел з проблеми дослідження з метою з'ясування змісту основних дефініцій, визначення категоріально-понятійного апарату.</li> </ol>	<p>Бесіда, анкетування, тестування, інтерв'ю</p>

	3. Виокремлення рівнів й аналіз стану професійної підготовки вчителів початкової школи, також до застосування навчально-ігрових технологій.	
<b>Узагальнення наукових фактів</b>	1. Аналіз специфіки ігротехнічної підготовки майбутніх учителів початкової школи. 2. Обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.	Узагальнення даних
<b>Констатувальний експеримент</b>	Організація та проведення констатувального експерименту: – формування вибірки; – підбір оптимальних діагностичних методик.	педагогічний експеримент, спостереження, анкетування

Провідним завданням педагогічного експерименту було виокремлення рівнів сформованості у майбутніх учителів початкової школи готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності та визначення критеріїв їх вимірювання.

Отож дефініція «критерій» в енциклопедичному словнику подана як певна ознака, через яку можна дати оцінку, визначення чи класифікацію будь-якого об'єкта. У межах педагогічної науки, критерієм якості навчальної діяльності виступає сукупність ознак, які дозволяють оцінити умови, процес та результат навчальної діяльності, та відповідають поставленим цілям.

У наукових працях С.Гончаренка, Є.Михайличева наголошується на необхідності трактування критеріїв як оцінки ефективності складових педагогічного процесу. Окрім цього, педагоги говорять про взаємозв'язок поняття «критерій» з поняттям «показник».

У межах нашого дослідження будемо дотримуватися наукових міркувань дослідника А.Батаршева, який стверджує, що «критерій» за своїм змістовим наповненням є більш ширшим, аніж поняття «показник», адже рівень сформованості критерію виражається через певні показники.

Аналіз педагогічних досліджень з проблеми, врахування змісту поняття «готовність» та визначених структурних компонентів, з метою оцінки рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, ми виокремили наступні критерії:

**1. мотиваційний критерій** – визначення мотивів та рівня сформованості зацікавленості студентів до здійснення освітньої діяльності у початковій школі та самооцінка власного рівня готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Більшість науковців (Божович, А. Маркова, Матчакова, О. Столяренко, Г.Щукіна) виділяють наступні види мотивів навчальної діяльності: 1) пізнавальні мотиви (інтерес до навчального матеріалу, зацікавленість у способів викладу та навчальної діяльності); 2) соціальні мотиви (усвідомлення значущості майбутньої професії, прояв почуття відповідальності та обов'язку); 3) моральні мотиви (бажання одержати хорошу оцінку, або ж схвалення з боку вчителя).

Врахування цих досліджень та специфіки процесу формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, для опису мотивації майбутніх учителів ми виділяємо:

- ✓ професійно-педагогічні мотиви (готовність до здійснення педагогічної діяльності у початковій школі)
- ✓ пізнавальні мотиви (одержання нових знань, усвідомлення аспектів навчально-ігрової діяльності молодших школярів, розширення власних знань щодо організації ігрового середовища у початковій школі)

- ✓ мотиви самореалізації (бажання активізувати та вдосконалити процес навчання у початковій школі шляхом застосування навчально-ігрових технологій)
- ✓ моральні мотиви (бажання одержати похвалу від учителя, батьків, бажання отримати хорошу оцінку через виконання вимог розпорядку та правил ЗВО).

Рівень сформованості зацікавленості майбутніх учителів до здійснення освітньої діяльності у початковій школі виступає критерієм виявлення рівня їх готовності до застосування навчально-ігрових технологій.

До показників мотиваційного критерію сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій відносимо: *стійкість інтересу та характер участі на етапі підготовки (розробка та використання навчально-ігрових технологій)*.

**2. когнітивний критерій** – рівень загальнопедагогічних, методичних та ігротехнічних знань та усвідомлення педагогічних цінностей. Знання, що є основою формування готовності студентів до застосування навчально-ігрових технологій розкриваються через такі показники, як: обсяг знань (міцність, повнота, глибина), усвідомлення знань (вміння поставити проблемні запитання, самостійність суджень), адекватність.

Враховуючи ці дослідження, показниками когнітивного критерію сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій ми визначили наступні:

- *повнота знань (відповідність вимогам професійної діяльності)*
- *системність знань (узгодженість між собою)*
- *осмисленість знань (вміння ставити проблемні завдання та вирішувати їх, самостійність суджень)*.

До складу когнітивного компонента (як вже було зазначено у попередньому параграфі) також належать ціннісні орієнтації, які базуються на термінальних та інструментальних цінностях. Так як до термінальних цінностей відносять цільові установки на опанування категоріально-

понятійним апаратом, а до інструментальних цінностей - процеи, які пов'язані з оволодіння цими поняттями, вважаємо показником когнітивного критерію також і рівень володіння педагогічними поняттями.

На думку дослідника П.Підкасистого, опанування науковими поняттями відбувається через опис явища, пояснення та керуванням ним. Враховуючи такі міркування, припускаємо, що на етапі професійної підготовки майбутні учителі повинні засвоїти основні педагогічні поняття спершу на рівні опису, згодом – на рівні роз'яснення ( на заняттях), і на завершальному етапі – на рівні керування (етап практичної підготовки).

**3. Операційний критерій** – рівень сформованості загальнопедагогічних, методичних та ігротехнічних вмінь та навичок.

Питання, що стосуються розкриття рівня сформованості педагогічних вмінь піднімається у працях багатьох науковців (О.Абдулдіна, Г.Ковальчук, Л.Спірін та ін.), які пропонують свою систему критеріїв з відповідними показниками, що дозволяють розкрити рівень сформованості професійних вмінь вчителя: кількість операцій, що їх виконує вчитель; послідовність дій вчителя; якість та ефективність виконання дій; налагодження навчальної взаємодії; співробітництво з батьками учнів; моральна зорієнтованість, професійність, своєчасність дій вчителя.

Аналіз цих досліджень дозволив нам виокремити наступні показники операційного критерію сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності;

- самостійність та правильність виконання дій
- вміння перенести дії на інші види діяльності
- рівень самостійності на етапі моделювання професійної діяльності.

Виокремлення рівнів сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вимагає застосування рівневого підходу, що розривається у працях відомих науковців (С.Гончаренко, С.Сисоєва, Б.Шиян



та ін.). Дослідники поняття «рівень» визначають як відношення певних шаблів формування структур об'єктів чи процесів. Слід зазначити, що перехід від одного рівня до іншого характеризується: 1) вдосконаленням елементів, відтак й структури; 2) створення кращої структури [51].

На основі рівневого підходу ми виділяємо чотири рівні сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності: *високий (творчий), достатній (перетворювальний), середній (інтерпретуючий), низький (репродуктивний)*.

У таблиці нижче подана узагальнена характеристика критеріїв з відповідними показниками, рівні готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

**Таблиця 2.3**

**Критерії, показники та рівні готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності**

№ п/п	Критерії	Показники	Рівні	
1	2	3	4	5
1	<b>Мотиваційний</b>	1.Мотиви (професійно-педагогічні; самореалізації; пізнавальні; моральні) 2.Інтерес до педагогічної діяльності. 2. Самооцінка рівня готовності до застосування навчально-ігрових технологій	<b>Високий (творчий)</b>	Освітня діяльність майбутніх учителів на етапі підготовки до навчання впочатковій школі визначається соціально-та професійно-значущими мотивами; студенти проявляють стійкий інтерес до такого виду педагогічної діяльності; приймають активну участь в освітньому процесі під час вивчення дисциплін загальнопрофесійного та предметного циклів; адекватно оцінюють рівень сформованості готовності до розробки та застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності

			<b>Достатній (перетворювальний)</b>	Діяльність майбутніх учителів на етапі підготовки визначається мотивами самореалізації стосовно викладання у початковій школі; студенти проявляють епізодичний інтерес до такого виду педагогічної діяльності; не проявляють особливої активності під час вивчення дисциплін загальнопрофесійного і предметного циклів; адекватно оцінюють рівень сформованості готовності до розробки та застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності
			<b>Середній (інтерпретуючий)</b>	Діяльність студентів під час підготовки до викладання у початковій школі характеризується пізнавальними мотивами; інтерес до такого виду педагогічної діяльності проявляється на рівні зацікавленості; студенти не виявляють активності під час опанування дисциплін загальнопрофесійного і предметного циклів; неадекватно оцінюють рівень сформованості готовності до розробки та застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності
			<b>Низький (репродуктивний)</b>	Діяльність студентів під час процесу професійної підготовки визначається моральними мотивами; інтерес до викладання у початковій школі відсутній; участь у процесі професійної підготовки вимагає постійного контролю з боку викладачів; студенти неадекватно оцінюють рівень сформованості готовності до розробки та застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності

2	<b>Когнітивний</b>	Загальнопедагогічні, методичні і спеціальні (ігротехнічні) знання: 1) повнота (відповідність вимогам професійної діяльності, стандарту вищої освіти); 2) системність (узгодженість знань між собою); 3) осмисленість (суб'єктивна значущість, самостійність суджень, постановка проблемних питань).	<b>Високий (творчий)</b>	Майбутні вчителі володіють повними, системними й осмисленими загальнопедагогічними, методичними і спеціальними (ігротехнічними) знаннями; знають педагогічні та спеціальні поняття ігрової діяльності на рівні управління; педагогічні цінності вступають для них орієнтиром навчально-пізнавальної діяльності на етапі професійної підготовки; педагогічна діяльність і діяльність з розробки і застосування навчально-ігрових технологій визнаються як особистісно і суспільно значущі.
<b>Достатній (перетворювальний)</b>			Студенти мають повні, осмислені знання загальнопедагогічного, методичного та спеціального (ігротехнічного) характеру; володіє педагогічними та ігротехнічними поняттями на рівні пояснення; педагогічна діяльність і діяльність вчителя початкових класів щодо застосування навчально-ігрових технологій визнається ними як суспільно значуща	
<b>Середній (інтерпретуючий)</b>			Студенти володіють окремими, неповними загально-педагогічними, методичними і спеціальними (ігротехнічними) знаннями; володіють педагогічними та ігротехнічними поняттями на рівні опису; розуміють зміст педагогічної діяльності, значення діяльності вчителя початкових класів із застосування навчально-ігрових технологій, однак не усвідомлює її як суспільно значущу.	
<b>Низький (репродуктивний)</b>			Майбутні вчителі володіють початковими ігротехнічними знаннями, які вони набули під час навчання у школі; мають загальні уявлення про діяльність вчителя початкових класів; не розуміють особистісної та суспільної значущості діяльності педагога із застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.	

3	<b>Операційний</b>	Загальнопедагогічні, методичні і спеціальні (ігротехнічні) вміння: 1) правильність і самостійність у виконанні дій; 2) здатність перенесення дій на інші види діяльності; 3) рівень самостійності під час моделювання професійної діяльності.	<b>Високий (творчий)</b>	Студенти правильно і самостійно діють в різних ситуаціях, вміють переносити уміння з одного виду діяльності на іншу; ефективно здійснюють самостійне моделювання професійної діяльності, постійно використовуючи навчально-ігрові технології.
			<b>Достатній (перетворювальний)</b>	Майбутні вчителі самостійно діють за зразком, варіюють відомі їм системи дій, у цілому правильно виконують дії, але відчують труднощі при перенесенні умінь з одного виду діяльності на інший; виявляють слабку самостійність при моделюванні професійної діяльності і рідко застосовують навчально-ігрові технології.
			<b>Середній (інтерпретуючий)</b>	Студенти здебільшого правильно діють за зразком і з допомогою викладача, заледве змінюють та переносять відомі їм системи дій на інші види діяльності; не вміють самостійно моделювати професійну діяльність і майже не застосовують навчально-ігрові технології.
			<b>Низький (репродуктивний)</b>	Майбутні вчителі відтворюють певні дії лише з допомогою викладача, без зразка самостійно діяти не здатні; рівень правильності виконання дій недостатня; перенесення на інші види діяльності відсутнє; не вміють самостійно розробляти та застосовувати навчально-ігрові технології.

Отже, ми визначили критерії, показники та рівні готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у початковій школі. Далі, відповідно до логіки нашого дослідження, перейдемо до аналізу стану готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Аналіз стану готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій вимагав застосування таких

методів дослідження як: анкетування, опитування, бесіди, спостереження. Також, вважали за необхідне охарактеризувати істотні зв'язки між формами та способами організації навчання та підсумками практичної складової, динамікою опанування майбутніми учителями професійними вміннями що стосується застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. З цією метою ми використовували опитування, анкетування (вивчення самооцінки майбутніх учителів), аналіз конспектів уроків, моделювали бесіди зі студентами, застосовували методи математичної обробки даних на підсумковому етапі експериментальної роботи.

Згідно виокремлених критеріїв з відповідними показниками щодо застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності нами було представлено низку опитувальників.

Опитувальник щодо визначення рівня готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій (самооцінювання студентами своєї діяльності за визначеними критеріями та показниками досліджуваного поняття) складався із запитань, які подані у формі суджень та моделювання різноманітних проблемних ситуацій. Перевірка результатів анкети та інтерпретація відповідей студентів вимагала присвоєння кожній відповіді бального показника. Наш опитувальник передбачав низький рівень сформованості мотиваційного критерія готовності до застосування навчально-ігрових технологій сумою балів від 0 до 6. Середній рівень готовності студентів до застосування навчально-ігрових технологій визначався загальною сумою від 7 до 12 балів. Мотиваційний критерій готовності на достатньому рівні представлений від 13 до 18 балів відповідно. Високий рівень готовності до застосування навчально-ігрових технологій (мотиваційний критерій) – 19-24 бали.

Узагальнивши результати опитувальника, ми врахували кількість запитань, кількість балів загальною, та бали одержані щодо рівня сформованості мотиваційного критерію готовності студентів до застосування навчально-ігрових технологій. Шкала оцінювання є наступною:

- 5 балів – високий рівень готовності до застосування навчально-ігрових технологій
- 4 бали – достатній рівень
- 3 бали – середній рівень готовності
- 1 бал – низький рівень готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності

Рівень сформованості мотиваційного критерію готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності згідно узагальнених результатів опитувальника подано у таблиці 2.3 та відображено на рис.2.1.

**Таблиця 2.4**

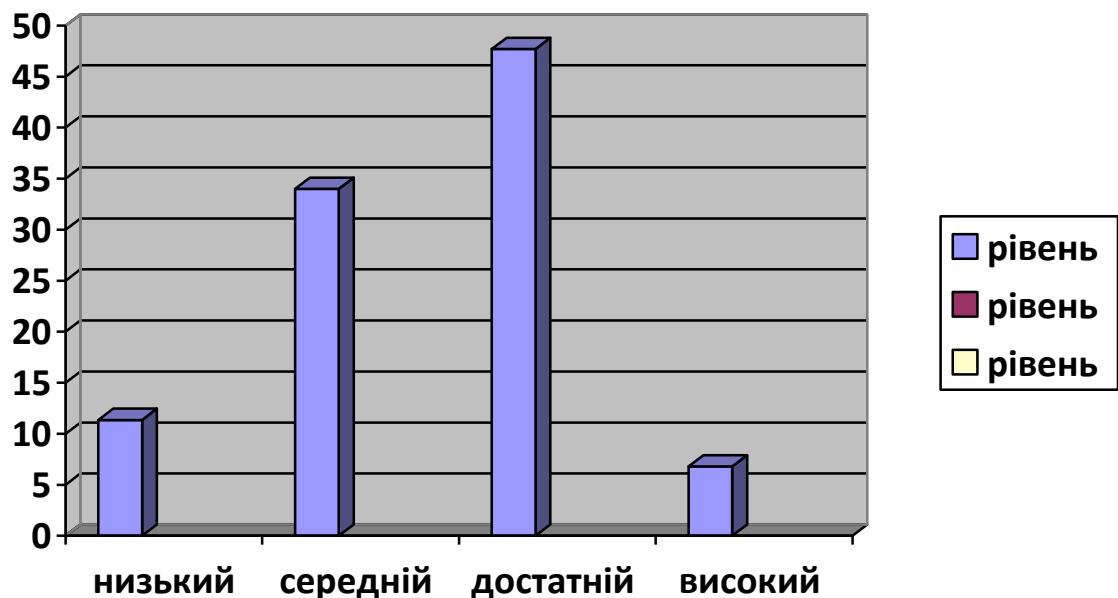
**Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх  
учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових  
технологій за мотиваційним критерієм**

Рівні	Показники	
	<i>абс. к-сть</i>	<i>%</i>
<b>Низький (репродуктивний)</b>	5	11,36
<b>Середній (інтерпретуючий)</b>	15	34
<b>Достатній (перетворювальний)</b>	21	47,7
<b>Високий (творчий)</b>	3	6,8
<b>ВСЬОГО</b>	44	100%

Аналіз мотиваційного критерію за відповідними показниками свідчить, що на високому рівні сформованості готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності перебувають 6,8% респондентів, на середньому – 34%, достатній рівень готовності – 47,7% студентів. 11,36% студентів продемонстрували низький рівень готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Констатуємо про переважання інертного відношення студентів до застосування педагогічних технологій в освітній діяльності загалом, та навчально-ігрових зокрема, що, як нам здається, є неприпустимим у професійній діяльності вчителя початкової школи на сучасному етапі.

Узагальнені результати дослідження рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності за мотиваційним критерієм графічно представлено на рисунку 2.1.



**Рис. 2.1 Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за мотиваційним критерієм**

За даними рисунка досить незначна частина респондентів показала високий рівень готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Майбутні вчителі не виявили достатнього інтересу до занять із застосування навчально-ігрових технологій, у них не виникає особливої потреби щодо необхідності використання цих технологій у власній професійній діяльності.

Наступне наше завдання полягало у дослідженні рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за когнітивним критерієм з відповідними показниками.

Для цього ми запропонували студентам анкету самооцінювання власного рівня знань про педагогічні технології, їх класифікації, усвідомлення необхідності застосування навчально-ігрових технологій. Під час проведення опитування, ми ставили майбутнім учителям наступні запитання:

*«Чи знаю....»*

*«Чи потрібно застосовувати навчально-ігрові технології у професійній діяльності...?»*

*«Чи впливатиме використання педагогічних технологій на уроці на рівень засвоєння навчального матеріалу учнями...?»*

*«Які є правила та вимоги щодо застосування навчально-ігрових технологій на уроці...?»*

*«Які освітні технології є найефективнішими, чому....?» і т.д.*

Результати аналізу рівня сформованості готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності за когнітивним критерієм подано у таблиці 2.4.

**Таблиця 2.5**

**Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за когнітивним критерієм**

Рівні	Показники	
	<i>абс. к-сть</i>	<i>%</i>
<b>Низький (репродуктивний)</b>	12	27,3
<b>Середній (інтерпретуючий)</b>	20	45,4
<b>Достатній (перетворювальний)</b>	8	18,1

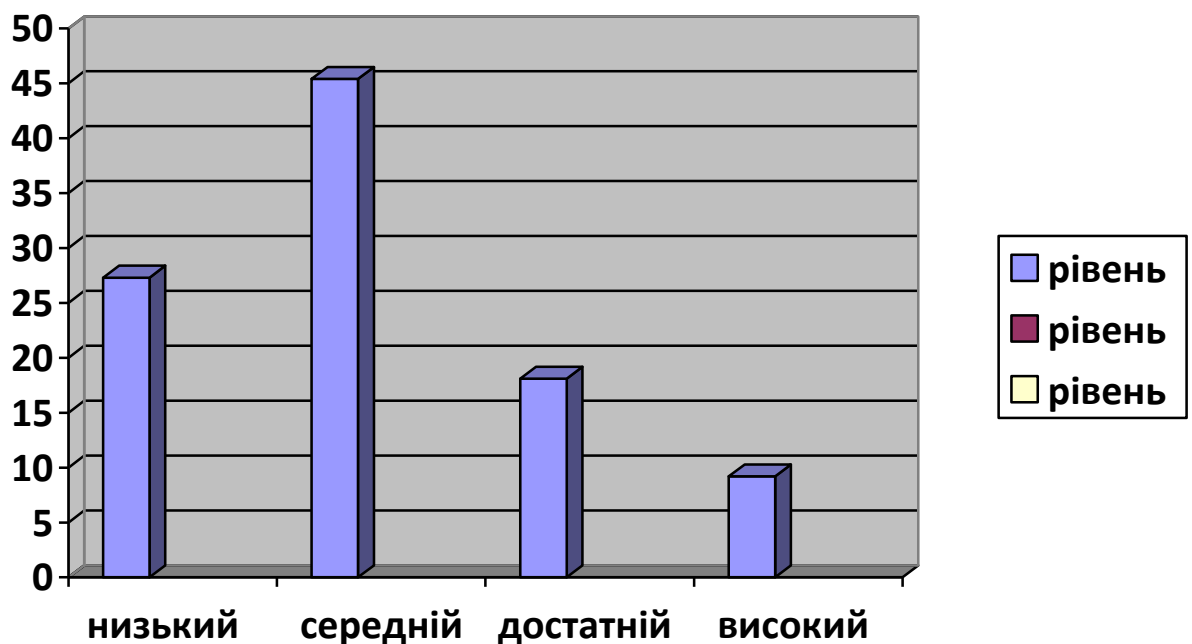


<b>Високий (творчий)</b>	4	9,2
<b>ВСЬОГО</b>	44	100%

За результатами анкетування рівень сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності за когнітивним критерієм: високий – 9,2 % респондентів, достатній рівень – 18,1 % опитуваних. Більшість студентів продемонстрували середній (45,4%) та низький (27,3%) рівні сформованості готовності.

Результати анкети дозволяють констатувати недостатній рівень сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Узагальнені результати представлено на рисунку 2.2.



**Рис. 2.2 Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за когнітивним критерієм**

З метою визначення рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за операційним критерієм (сформованість умінь студентів щодо практичного застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності) було використано авторський опитувальник, де кожна позиція розкривала вміння майбутніх учителів до використання освітніх технологій. Студенти мали дати самооцінку власного рівня готовності до такого процесу.

Результати опитувальника рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності нами представлено у таблиці 2.5 та рисунку 2.3

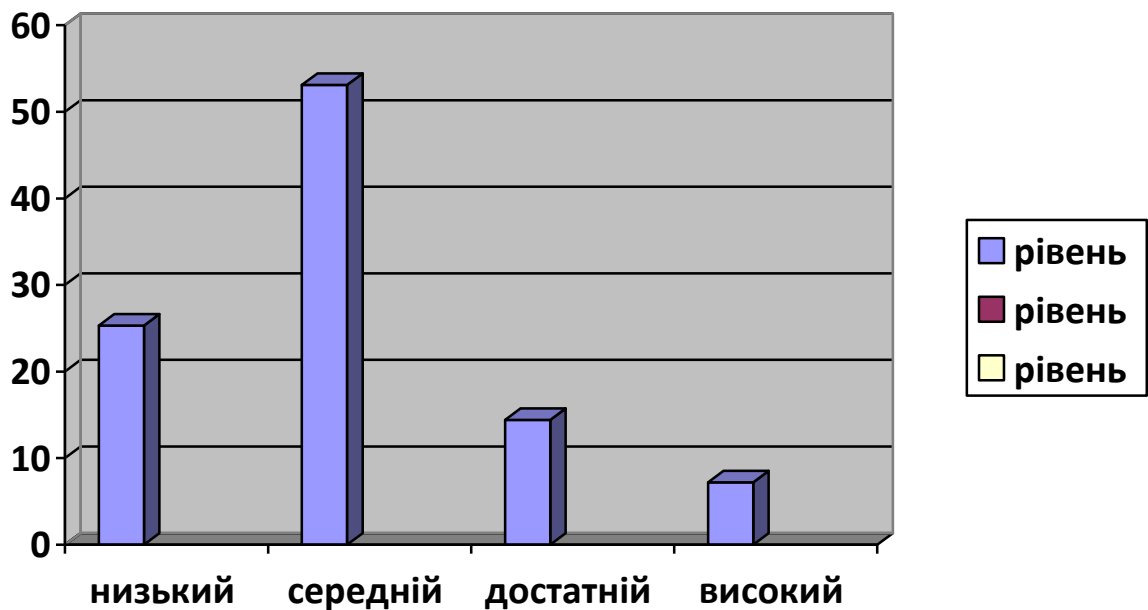
**Таблиця 2.6**

**Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх  
учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових  
технологій за операційним критерієм**

Рівні	Показники	
	<i>абс. к-сть</i>	<i>%</i>
<b>Низький (репродуктивний)</b>	11	25,0
<b>Середній (інтерпретуючий)</b>	23	52,2
<b>Достатній (перетворювальний)</b>	7	16,0
<b>Високий (творчий)</b>	3	6,8
<b>ВСЬОГО</b>	44	100%

Дані дослідження показали недостатній рівень сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за операційним критерієм. Так, 6,8% студентів засвідчили високий рівень готовності, достатній рівень характерний для 16,0% респондентів, середній рівень – 52,2%. Близько половини респондентів

виявили низький рівень сформованості до застосування навчально-ігрових технологій (25,0 %).



**Рис. 2.3 Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій за операційним критерієм**

Результати анкети доводять, що майбутні учителі не готові до оптимального підбору та вмілого застосування навчально-ігрових технологій у практичній професійній діяльності, вони не відчують потенціалу щодо створення своїх авторських технологій для успішної організації освітнього процесу Нової української школи. Така ситуація зумовлена тим, що студенти не мають достатнього практичного досвіду проектування навчальної діяльності учнів початкової школи із застосуванням навчально-ігрових технологій.

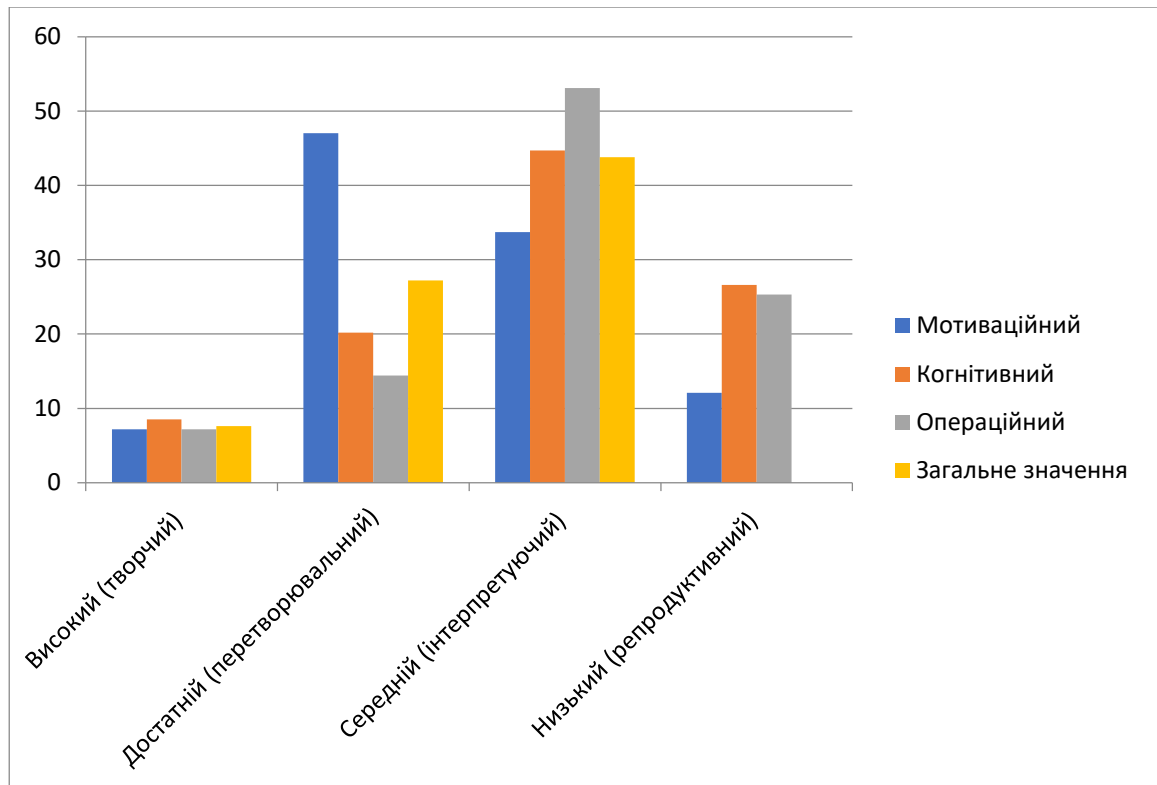
Аналіз стану готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності засвідчив про необхідність здійснення коригувальної роботи щодо покращення рівня готовності студентів до означеного стану.

Отже, кожен з виокремлених нами критеріїв з відповідними показниками готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності показав переважання низького та середнього рівнів сформованості такої готовності, що є свідченням недовільного рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності (таблиця 2.6).

Таблиця 2.7

**Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх  
учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових  
технологій у професійній діяльності**

Рівень сформованості	Критерій			Загальне значення
	Мотиваційний	Когнітивний	Операційний	
<b>Високий (творчий)</b>	6,8%	9,2	6,8	7,6
<b>Достатній (перетворювальний)</b>	47,7	18,1	16,0	27,2
<b>Середній (інтерпретуючий)</b>	34	45,4	52,2	43,8
<b>Низький (репродуктивний)</b>	11,36	27,3	25,0	21,3



**Рис. 2.4 Розподіл рівнів сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності**

Відповідно до завдань констатувального експерименту та за результатами характеристики рівнів мотиваційного, когнітивного та операційного критеріїв готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, констатуємо, що переважна більшість студентів мають низький та середній рівні сформованості готовності до застосування навчально-ігрових технологій.

Згідно даних, представлених у таблиці та рисунку, бачимо, що мотиваційний критерій готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності є домінуючим, у порівнянні з іншими критеріями, адже: майбутні учителі виявляють бажання працювати згідно вимог сучасності, проте у них виникають певні труднощі щодо розуміння

сутності, класифікації та особливостей застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Таким чином, ми дійшли висновку, що переважній кількості студентів притаманний середній рівень сформованості готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності (за всіма визначеними критеріями та показниками). Це вказує на недостатній рівень практичної підготовки студентів до активного впровадження у власну педагогічну діяльність навчально-ігрових технологій, що, в свою чергу, потребує обґрунтування оптимальних педагогічних умов, які сприятимуть покращенню дасного стану.

### **2.3 Обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій**

Формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій передбачає побудову професійної діяльності у ЗВО за певними параметрами, що, в свою чергу, потребує обґрунтування педагогічних умов, що зорієнтовані на досягнення мети.

У межах нашого дослідження, це означає, що обґрунтовані педагогічні умови вимагають визначення, яке підкріплене:

- розкриттям змісту кожної педагогічної умови
- характеристикою впливу виокремлених педагогічних умов на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності
- дослідженням залежностей між узагальненням та реалізацією визначених педагогічних умов.

Обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій передбачало усвідомлення того, що ці умови повинні вдосконалити структуру означеного явища, забезпечити її цілісність, подати розуміння

подальших перспектив формування готовності як інтегральної якості майбутнього вчителя початкової школи, продемонструвати місце навчально-ігрової діяльності у процесі навчання тощо.

Перш ніж перейти до обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вважаємо за необхідне розкрити зміст поняття «умова».

Аналіз означеної дефініції потребує звернення до наукових підходів у межах філософії, психології та педагогіки. Так, академічний словник української мови дає наступне визначення «умова – це обставина, що дозволяє здійснити, створити, сприяє чомусь». Філософське трактування даного поняття полягає у тому, що умова виступає чимось обумовленим, є важливим компонентом комплексу об'єктів, що робить можливим існування певного явища [82].

Умова, на думку психологів, це поєднання внутрішніх та зовнішніх причин, які показують психологічний аспект становлення особистості, її динаміку та кінцеві результати.

Педагоги ж сконцентровані на умовах навчальної діяльності, яку визначають як сукупність обставин, за яких вона відбувається, обставини життєдіяльності суб'єкта. Ці обставини є чинниками, які допомагають або ж навпаки заважають успішності людини. Умови виступають чинниками результативності навчального середовища, де розкриваються та проявляють себе усі учасники педагогічної взаємодії.

Умовами, які визначають успішність освітньої діяльності виступають саме педагогічні умови, під якими розуміють:

- 1) обставини (чинники), що впливають на ефективність педагогічної системи (Ю.Бабанський);
- 2) поєднання можливостей змісту навчання, засобів, методів його організації, які впливають на успішне вирішення педагогічних цілей.

Тут, умови є регулятором особистісних, психологічних та педагогічних чинників професійної підготовки (С.Висоцький);

3) результат конструювання, відбору та використання елементів методів, змісту та форм навчання з метою досягнення результатів (В.Андрєєв).

Зазначимо, що педагогічні умови не слід зводити тільки до організаційного аспекту, тобто зовнішніх факторів, обставин, які відображаються на освітньому процесі, адже «освіта – це поєднання суб'єктивного та об'єктивного, внутрішнього та зовнішнього, змісту та явища». Важливо враховувати особистісний аспект, що визначає взаємодію студентів і викладачів. Саме тому науковці розглядають об'єктивні та суб'єктивні педагогічні умови, що визначають успішність навчальної діяльності. Так, дослідник В.Смирнов під суб'єктивними умовами розуміє наявність у суб'єкта навчання потреби та бажання до її здійснення; усвідомлення ним мети та програми реалізації; досвід проектування навчальної діяльності; відповідність змісту діяльності потребам особистісним; емоційний стан суб'єкта діяльності. Об'єктивні умови, на думку дослідника, - це організаційні (мотивація та усвідомлення мети навчальної діяльності, планування, контроль, оцінка) та ресурсні (інформаційне, матеріальне забезпечення навчальної діяльності).

Ефективність впливу педагогічних умов на освітній процес, на думку В.Ягупова, залежить від:

- ✓ парадигми системи освіти
- ✓ загальних та професійних завдань освіти
- ✓ основних методологічних аспектів та установок педагогіки
- ✓ змісту, методів та форм роботи навчальних та виховних систем
- ✓ змісту професіограми вчителя
- ✓ способів викладання та дотримання загально дидактичних методів
- ✓ мети, змісту матеріалу та методичного задуму певного навчального заняття
- ✓ час на вивчення певної теми



- ✓ рівень інтелектуальної готовності майбутніх учителів
- ✓ рівень забезпечення навчально-матеріальної бази
- ✓ педагогічної майстерності викладачів та ін.. [86].

Отож як показав аналіз наукових джерел, педагогічні умови складаються з об'єктивних та суб'єктивних обставин, чинників, застосування яких допоможе досягнути навчальної мети, сприятиме ефективному перебігу освітнього процесу за умови раціонального використання зусиль та засобів.

Цікавими нам видаються міркування М.Курача, який під педагогічними умовами розуміє сукупність зовнішніх особливостей функціонування освітнього процесу (форми, зміст, методи, прийоми тощо) та внутрішніх аспектів особистості. У межах нашого дослідження, педагогічні умови – це обставини, які впливають на поступовий та стабільний розвиток певного процесу, від яких залежить успішність формування готовності формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Для обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій ми виходили з особливостей освітнього процесу у ЗВО. Обґрунтовані нами умови мають забезпечити реалізацію як компонентів структури, так і в цілому ефективність процесу формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Особливий інтерес становлять дисертаційні роботи, у яких розкрито педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до організації професійної діяльності, зокрема:

- оцінювання навчальних досягнень (Т.Бережинська)
- розвиток гуманістичних відносин (І.Бужина)
- формування самоосвіти через інформаційні технології (Н.Воропай)
- проектування навчальної діяльності в умовах інформаційного простору (М.Гайдур)

- особистісно-орієнтоване виховання учнів (Т.Гуменникова)
- використання мультимедійних засобів навчання (В.Імбер)
- розвиток готовності до проведення педагогічних досліджень (Л.Коржова)
- формування готовності вчителів до здійснення соціально-педагогічної діяльності (С.Литвиненко)
- формування готовності до проектування інноваційної виховної діяльності у початковій школі (І.Чорней)

Здійснивши аналіз дисертаційних досліджень, ми помітили, що більшість авторів першою педагогічною умовою трактують формування позитивної мотивації та ціннісного відношення до професійної діяльності, другою умовою – підсилення когнітивної складової змісту навчання, третя умова полягає у поступовому підвищенні практичної складової професійної підготовки.

З-поміж ряду досліджень, задля обґрунтування педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, нами були враховані доробки таких дослідників:

- 1) Т.Бельчева, яка обґрунтовує такі педагогічні умови формування готовності вчителів до вирішення навчальних завдань на етапі професійної підготовки (використання викладачами різноманітних завдань; замученість студентів до творчого процесу з вирішення навчальних завдань; впровадження педагогічної технології вирішення навчальних завдань; включення спецкурсу «Педагогічне керівництво вирішення навчальних завдань»)
- 2) Л.Бекірова, яка визначила педагогічні умови, які впливають на формування готовності вчителів до використання інтерактивних технологій (спрямування завдань професійної діяльності, змісту навчання на теорію і практику використання інтерактивних технологій навчання; усвідомлення студентами реального досвіду застосування

інтерактивних технологій навчання в освітньому процесі; систематичне застосування інтерактивних технологій у ЗВО; обізнаність викладачів до управління процесом формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування інтерактивних технологій)

- 3) Ю.Шаповал, яка з метою підготовки вчителів до особистісно орієнтованого навчання визначила наступні педагогічні умови (застосування у навчальному процесі відповідної технології; зорієнтованість майбутніх учителів на їх формування як суб'єктів особистісно орієнтованого навчання учнів, яке забезпечується через використання даної технології; індивідуалізація навчання студентів та забезпечення відповідних умов для їхньої професійної самореалізації.

Вважаємо, що формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності реалізується за певних педагогічних умов, та впливу інших (природних, соціальних, економічних тощо). Отже, для об'єктивності експериментальних даних потрібно обмежитися обґрунтуванням трьох основних педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій:

1. *розвиток позитивної мотивації майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій через залучення їх у квазіпрофесійну діяльність, яка спрямована на моделювання проблемних ситуацій, що виникають у практиці викладання у початковій школі*
2. *реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, орієнтованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, на основі інтеграції загально педагогічних, методичних та агротехнічних знань*
3. *підсилення практичної складової професійної підготовки, що базується на принципах варіативності та поєднання традиційних та інноваційних методів, форм, видів діяльності, що забезпечують інтеграцію*

компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Логіка нашого дослідження передбачає наступний крок – розкриття змісту кожної з обґрунтованих педагогічних умов.

Отож першою педагогічною умовою формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій ми визначили *розвиток позитивної мотивації майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій через залучення їх у квазіпрофесійну діяльність, яка спрямована на моделювання проблемних ситуацій, що виникають у практиці викладання у початковій школі.* Ця педагогічна умова пов'язана з мотивацією навчальної діяльності, зацікавленістю педагогічною діяльністю вчителя початкової школи, розумінням необхідності впровадження у процес навчання навчально-ігрових технологій, а також самооцінкою власної професійної підготовки.

Визначені мотивацій складові готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій представляють складну проблему, яка розкрита у численних дослідженнях, де означені умови, які сприяють реалізації цього процесу:

- 1) єдність теоретичної та практичної складової практичної готовності (В.Андрющенко, Р.Гуревич, О.Коваленко);
- 2) ставнолення мотивів здійснення професійної діяльності (В.Бодров, Є.Ільїн, А.Маркова);
- 3) розвиток професійно значущих якостей вчителя (І.Зязюн, Н.Ничкало, Г.Мешко).

Аналіз наукового пошуку, дозволяє перейти до наступного кроку – характеристика змісту першої педагогічної умови. Тому, пропонуємо залучення студентів до квазіпрофесійної діяльності. Квазіпрофесійна діяльність («квазі» (від лат. *quasi* – нібито, начебто), - це діяльність, що максимально наближена до професійної діяльності. Зважаючи на це, ми

склали перелік заходів, де студенти зможуть взяти активну участь, зануритися до професійної діяльності. Це такі заходи, як:

- ✓ професійні дебюти
- ✓ майстер-класи
- ✓ конкурси професійної майстерності
- ✓ вікторини
- ✓ педагогічні десанти
- ✓ педагогічні олімпіади
- ✓ складання порт фоліо майбутнього вчителя

Залучення майбутніх учителів до таких заходів підсилює інтерес до професійної діяльності із застосування навчально-ігрових технологій у початковій школі, підвищує самооцінку рівня професійної діяльності.

Реалізація першої педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій дозволяє моделювати проблемні ситуації, що можуть виникнути у реальній професійній діяльності у початковій школі. Включення студентів у таку квазіпрофесійну діяльність відбувається через реалізацію основних освітніх заходів:

### **1. Професійний дебют**

Перші спроби студента розкрити свій педагогічний потенціал у штучно створених умовах. Такий захід передбачав виконання майбутніми вчителями наступних завдань:

- конкурс «моє бачення Нової української школи»
- самопрезентація (студенти в ігровій формі виявляли власне відношення до майбутньої професійної діяльності, розказували про свої інтереси, ціннісні орієнтації)
- творчі квести (розв'язання проблемних ситуацій через гру, що потребувала активної участі студентів, докладання певних зусиль)
- проведення пробного уроку та виховного заняття з використання навчально-ігрових технологій

➤ самоаналіз уроку, виховного заняття.

Участь студентів у професійному дебюті відбувалась за попередньою підготовкою, з допомогою одногрупників, викладачів. Такі заходи викликають інтерес майбутніх учителів до професійної діяльності, у них підвищується рівень самооцінки власної педагогічної готовності.

## **2. Педагогічний десант**

Такий захід проводився під час проходження студентами практики, це ніби включення студентів у реальні умови життя школи, які дозволяють реалізувати свої інноваційні ідеї та навчально-ігрові технології, та одержати зворотній зв'язок – спостереження за вчителями та як вони застосовують навчально-ігрові технології у початковій школі. Майбутні вчителі мали провести нестандартні уроки з використанням навчально-ігрових технологій, взяти активну участь у майсер-класах, які проводили вчителі. У межах використання цього заходу, студентами були організовані вечори відпочинку та спілкування з вчителями, концерти для учнів та їх батьків.

Під час педагогічного десанту студенти знайомилися з матеріально-технічною базою школи, проектуванням освітнього процесу, інноваційними сучасними методами, які можна використовувати у початковій школі, досвідом вчителів-практиків, ставали більш обізнаними у своїй майбутній професії.

## **3. Педагогічна олімпіада**

Це творче змагання студентів, що допомагає виявити рівень готовності з тих чи інших навчальних дисциплін, рівень професійної компетентності. Під час олімпіади студенти виконували завдання з опорою на знання, вміння, які вони здобули під час вивчення таких дисциплін «Педагогіка», «Дидактика», «Основи педагогічної майстерності», «Педагогічні технології у початковій школі» та ін..

Педагогічні олімпіади проходили у два тури. Теоретичний тур – передбачав вирішення завдань:

- написання рецензії на статтю у періодичному виданні («Рідна школа», «Початкова школа», «Освіта України») або на науково-методичні посібники («Навчально-творча діяльність молодших школярів», «Як навчити дитину мистецтва мислення», «Навчання у початковій школі як цілісний творчий процес: теорія і практика», «Вчимося розв'язувати задачі»)
- скласти проект сценарію позакласного заняття (екскурсія, конкурс, майстер-клас) з використанням навчально-ігрових технологій
- підготувати есе «Чому гра є основним методом навчання у початковій школі»

Практичний етап олімпіади – це участь студентів у конкурсах педмайстерності: змагання команд, які вирішували певні педагогічні проблеми з використанням навчально-ігрових технологій.

Педагогічні олімпіади виступають потужним засобом пробудження інтересу студентів до професійної педагогічної діяльності, це ефективний захід, який дозволяє сформувати адекватну самооцінку рівня професійної готовності майбутніх учителів.

Виходячи з цього, формулюємо другу педагогічну умову формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності – *реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, орієнтованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, на основі інтеграції загально педагогічних, методичних та агротехнічних знань.*

Далі визначимо низку ідей ,які адаптують аспекти реалізації другої педагогічної умови:

- ✓ інтеграція загальнопедагогічних, методичних і агротехнічних знань та їх об'єднання в одне ціле;

- ✓ зростання обсягу та інтенсивності зв'язків інтегрованих загально педагогічних, методичних та агротехнічних знань, та набуття ними нових характеристик;
- ✓ інтеграція цих знань стає можливою за наявності у студентів відповідних знань, об'єктивної причини об'єднання цих знань (підвищення рівня готовності студентів до застосування навчально-ігрових технологій);
- ✓ результатом об'єднання є система знань щодо використання навчально-ігрових технологій, поетапність застосування у початковій школі.

Інтеграція загальнопедагогічних, методичних та іротехнічних знань відбувалася під час вивчення майбутніми учителями таких навчальних дисциплін «Загальні основи педагогіки», «Педагогічні технології у початковій школі», «Основи педагогічної майстерності» та ін..

Реалізація другої педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій – *реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, орієнтованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, на основі інтеграції загально педагогічних, методичних та агротехнічних знань* – зорієнтована на формування когнітивного критерію, який передбачає забезпечення студентів інтегрованими загально педагогічними, методичними та агротехнічними знаннями, опанування ними відповідними термінальними та інструментальними цінностями.

Перший крок реалізації означеної педагогічної умови полягав у дослідженні зв'язку дисциплін загальнопедагогічного («Загальні основи педагогіки», « Дидактика», «Педагогічні технології у початковій школі», «Основи педагогічної майстерності») , методичного (Методики викладання освітніх галузей: українська мова та читання, математика і т.д.)). Нами проаналізовано зміст основних параграфів дисциплін, що довзяолив розкрити зв'язки між ними (теми, розділи). Ми дотримувалися принципу інтеграції, що



полягав в узгодженості елементів та дій. В основі інтеграції – зв'язок цих дисциплін. Дослідник В.Кузьмін, таке явище визначав як «подвоєння знання» (знання предметне розширюється знаннями макросистемними, і разом вони створюють нову сукупність знань).

Відповідно, нова якість професійної підготовки вимагає високого рівня майстерності, активності, ініціативності та готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Для того щоб підвищити рівень готовності формування професійних знань, які є стержнем формування готовності до застосування навчально-ігрових технологій, ми підібрали комплекс тем та рекомендацій. Такий комплекс містив матеріали лекційних занять, теми семінарських, завдання для самостійного опрацювання, пакет тестових завдань.

Рівень сформованості загально педагогічних, методичних, ігротехнічних знань перевірявся за допомогою тестів, що склалися з різних видів запитань (з однозначним вибором відповіді, багатозначна відповідь, питання на ідентифікацію) з певних навчальних дисциплін. Запропоновані тести були надійними та використовувалися на практичних заняттях.

Третя педагогічна умова формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій – *підсилення практичної складової професійної підготовки, що базується на принципах варіативності та поєднання традиційних та інноваційних методів, форм, видів діяльності, що забезпечують інтеграцію компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.*

Реалізація третьої умови зорієнтована на формування операційного критерію готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності та на забезпечення його включення до двох інших критеріїв (мотиваційного, когнітивного).

Різноманітні види діяльності, які підвищують ефективність процесу формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій (навчальна, пізнавальна, практична, самостійна) розкриваються у формах аудиторної та поза аудиторної роботи з використанням різних методів. Кожен вид діяльності реалізує певні функції, спрямований на досягнення мети.

Інноваційними видами навчально-пізнавальної діяльності майбутніх учителів є такі: *робота у малих групах, «перевернуте навчання», мобільне навчання, навчальні тренінги*. Тому далі перейдемо до розкриття особливостей організації аудиторної та поза аудиторної форм навчання у ЗВО.

У межах третьої педагогічної умови аудиторні та поза аудиторні форми навчання відбуваються шляхом поєднання навчально-пізнавальної, навчально-практичної та самостійної діяльності. Навчально-пізнавальна діяльність – це розуміння принципів, способів, закономірностей побудови освітнього процесу, опанування загально педагогічними, методичними та ігротехнічними знаннями. Навчально-практична діяльність зосереджена на виконанні практичних завдань з педагогічних дисциплін, методик викладання навчальних предметів у початковій школі. Самостійна практична діяльність – це процес узагальнення знань та умінь без керівництва з боку викладача, який скерований на проектування самостійної роботи та застосування навчально-ігрових технологій під час квазіпрофесійної діяльності та проходження педагогічної практики.

Провідною аудиторною формою навчально-пізнавальної діяльності майбутніх учителів були лекції з провідних навчальних дисциплін, а саме:

- вступні лекції
- оглядові лекції
- проблемні лекції
- лекції із заздалегідь запланованими помилками
- лекції- прес-конференції

- лекції за методикою «перевернутого навчання»

До аудиторних форм навчально-практичної діяльності майбутніх учителів нами були застосовані:

- семінарські заняття (семінар-бесіда, семінар-конференція, семінар круглий стіл, семінар-дискусія, семінар-дослідження)
- практичні заняття (навчальний тренінг, ігрове проектування, майстер-класи, вікторини, аукціони ігротехнічних знань)

Аудиторні форми самостійної практичної роботи майбутніх учителів передбачали:

- складання опорних схем, графіків
- виконання індивідуально-дослідницьких завдань
- вирішення тестових завдань
- виконання творчих робіт із розробки та презентації навчальних ігор
- проектування навчально-ігрових технологій
- написання самостійних робіт (теоретичні та практичні завдання методичного характеру: складання уроків, ігор для різних класів, відшукування способів розв'язання педагогічних ситуацій через застосування навчально-ігрових технологій).

До позааудиторних форм роботи ми віднесли такі:

- ✓ заняття творчого об'єднання «Ігротехнічна школа»
- ✓ перегляд навчальних фільмів та програм з відповідної тематики
- ✓ заняття-консультації
- ✓ відвідування та аналіз відкритих уроків, проведених вчителями початкової школи.

Впровадження позааудиторних форм навчально-практичної діяльності дозволило сформувати загальнопедагогічні, методичні та ігротехнічні уміння. Серед форм цієї групи, практика займає особливе місце (проведення пробних уроків та виховних занять із застосуванням навчально-ігрових технологій; надання допомоги вчителю щодо підбору та організації дидактичних ігор; активна участь у методичних об'єднаннях школи та

презентування виступів про навчально-ігрову діяльність молодших школярів).

До позааудиторних форм самостійної практичної діяльності майбутніх учителів належить:

- вивчення навчально-методичних матеріалів (робочі програми, підручники, методичні посібники)
- підготовка до проведення семінарських занять (робота з науково-методичною літературою, підготовка рефератів, доповідей)
- ведення словника вчителя (запис термінів)
- відбір матеріалу для проектування дидактичних ігор
- підготовка документації для реалізації навчально-ігрових технологій (сценарії, опис ігрових ситуацій, словник понять).

Отже, третя педагогічна умова формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності була спрямована на формування операційного критерію та забезпечення інтеграції цього критерію з іншими.

Таким чином, використання комплексу обґрунтованих педагогічних умов ( 1) *розвиток позитивної мотивації майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій через залучення їх у квазіпрофесійну діяльність, яка спрямована на моделювання проблемних ситуацій, що виникають у практиці викладання у початковій школі; 2) реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, орієнтованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, на основі інтеграції загально педагогічних, методичних та аігротехнічних знань; 3) підсилення практичної складової професійної підготовки, що базується на принципах варіативності та поєднання традиційних та інноваційних методів, форм, видів діяльності, що забезпечують інтеграцію компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності), сприятиме підвищенню ефективності формування*

готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у практичній діяльності.

## Висновки до розділу 2

Аналіз науково-педагогічних джерел дозволив у структурі готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності дозволив нам виділити три основні критерії: *мотиваційний, когнітивний та операційний* з відповідними показниками. Кожен критерій вимірюється за чотирирівневою шкалою: високий (творчий) рівень, достатній (перетворювальний), середній (інтерпретуючий), низький (репродуктивний) та на основі узагальнених даних визначався загальний рівень сформованості готовності студентів до такої діяльності.

Проведений педагогічний експеримент засвідчив, що готовність майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вимагає певних педагогічних дій та способів її формування. Проявлений у респондентів переважно середній та низький рівні даної готовності є свідченням недостатньої уваги до проблеми побудови освітнього процесу у ЗВО із застосуванням навчально-ігрових технологій.

З метою оптимізації даного процесу, підвищення рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності нами обґрунтовано наступні педагогічні умови:

- 1) розвиток позитивної мотивації майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій через залучення їх у квазіпрофесійну діяльність, яка спрямована на моделювання проблемних ситуацій, що виникають у практиці викладання у початковій школі;
- 2) реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, орієнтованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до

застосування навчально-ігрових технологій, на основі інтеграції загально педагогічних, методичних та агротехнічних знань;

- 3) підсилення практичної складової професійної підготовки, що базується на принципах варіативності та поєднання традиційних та інноваційних методів, форм, видів діяльності, що забезпечують інтеграцію компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності),

Реалізація першої педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій дозволяє моделювати проблемні ситуації, що можуть виникнути у реальній професійній діяльності у початковій школі через залучення студентів до квазіпрофесійної діяльності.

Реалізація другої педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій зорієнтована на формування когнітивного критерію, який передбачає забезпечення студентів інтегрованими загально педагогічними, методичними та агротехнічними знаннями, опанування ними відповідними термінальними та інструментальними цінностями.

У межах третьої педагогічної умови аудиторні та позааудиторні форми навчання відбуваються шляхом поєднання навчально-пізнавальної, навчально-практичної та самостійної діяльності

## ВИСНОВКИ

У ході дослідження був виявлений рівень розробленості проблеми формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Окреслена проблема зумовлена реформування початкової школи, посиленням вимог до рівня професійної підготовки вчителя, а також недостатньою розробленістю аспектів навчально-ігрової діяльності у дидактиці початкової освіти.

Результати дослідження дозволили узагальнити та зробити наступні висновки:

1. Аналіз наукових джерел та узагальнення педагогічного досвіду уможливили уточнення змісту ключових дефініцій: навчально-ігрова технологія інтерпретується нами як сукупність засобів, методів, прийомів організації освітнього процесу у форму дидактичних ігор, які мають чітку мету, завдання та прогнозовані результати.

Під готовністю майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій розуміємо цілісний педагогічний процес здобуття студентами знань, умінь та вироблення цінностей, досвіду організації та проведення дидактичних ігор, що урізноманітнюють навчальну діяльність учнів.

2. Конкретизовано структурні компоненти готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, що передбачає сформованість мотиваційного, когнітивного та операційного компонентів. До показників мотиваційного компонента віднесено мотиви (професійні, пізнавальні, моральні, мотиви самореалізації); зацікавленість у педагогічній діяльності; само оцінювання рівня власної готовності до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності. Показниками когнітивного компонента є загально педагогічні, методичні та ігротехнічні знання, їх цілісність, системність, осмисленість. Операційний компонент характеризується наступними

показниками: загально педагогічні, методичні, агротехнічні уміння, самостійність під час виконання певних дій; вміння переносити дії на інші види діяльності; рівень самостійності під час проектування професійної діяльності.

Розуміння рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій відбувалося за чотири рівнями: низьким (репродуктивним), середнім (інтерпретуючим), достатнім (перетворювальним), високим (творчим).

3. Проведений педагогічний експеримент засвідчив, що готовність майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вимагає певних педагогічних дій та способів її формування. Проявлений у респондентів переважно середній та низький рівні даної готовності є свідченням недостатньої уваги до проблеми побудови освітнього процесу у ЗВО із застосуванням навчально-ігрових технологій.

4. Обґрунтовано комплекс педагогічних умов, який сприятиме підвищенню рівня сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності:

- розвиток позитивної мотивації майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій через залучення їх у квазіпрофесійну діяльність, яка спрямована на моделювання проблемних ситуацій, що виникають у практиці викладання у початковій школі;
- реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, орієнтованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, на основі інтеграції загально педагогічних, методичних та агротехнічних знань;
- підсилення практичної складової професійної підготовки, що базується на принципах варіативності та поєднання традиційних та інноваційних методів, форм, видів діяльності, що забезпечують інтеграцію



компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності),

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрущенко В.П. Педагогіка вищої школи: підручник/ В.П.Андрущенко, І. Д. Бех, І. С. Волощук, О. В. Глузман, Н. В. Гузій, Н.М. Дем'яненко; за ред. В. Г. Кременя. – К.: Педагогічна думка, 2009. 256 с.
2. Архіпова Т. Л. Вплив нових інформаційних технологій на активізацію навчально-пізнавальної діяльності підлітків. Київ : НПУ ім М.П. Драгоманова. 1999. С. 160-167.
3. Бабаян О.О. Формування професійної компетентності майбутніх економістів засобами імітаційно-рольового моделювання: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04./ Луганський національний університет імені Тараса Шевченка. Луганськ, 2009. 21 с.
4. Бех І. Д. Особистісно-орієнтований підхід у вихованні. Професійна освіта: педагогіка і психологія : українсько-польський щорічник / за ред. Т. Левовицького та ін. Ченстохова ; Київ, 2000. С. 331–350.
5. Беляєв С. Б. Визначення методологічної основи створення системи професійної підготовки до розробки і використання педагогічних технологій. Молодий вчений. 2015. № 2 (17). Ч. IV. С. 15–18.
6. Беляєв С. Б. Засоби діагностики професійної підготовки майбутніх учителів до розробки і використання педагогічних технологій. East European Scientific Journal. Warsaw, Poland, 2019 - #4 (44), 2019 part 5. С. 4-9.
7. Беляєв С. Б. Інтеграція методологічних підходів у системі професійної підготовки до розробки і використання педагогічних технологій. Наукові записки кафедри педагогіки : зб. наук. праць / Харків. нац. ун-т імені В. Н. Каразіна. Харків, 2014. Вип. XXXVII. С. 51–61.
8. Беляєв С. Б. Методи і засоби професійної підготовки до розробки та використання педагогічних технологій. Проблеми інженерно-педагогічної освіт.: зб. наук. праць. / Укр. інженерно-пед. акад. Харків, 2014. Вип. 45. С. 115–120.
9. Беляєв С. Б. Підготовка студентів до використання проектної технології. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і

загальноосвітній школах : зб. наук. пр. / редкол.: Т. І. Сущенко (голов. ред.) та ін. Запоріжжя, 2009. Вип. 55. С. 31–34.

10. Беляєв С. Б. Професійна підготовка майбутніх учителів до розробки і використання педагогічних технологій : монографія. Харків : Видавець СПД ФО Захаренко В.В., 2019. 410 с.

11. Бекірова Л. Е. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування інтерактивних технологій навчання: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. / ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» НАПН України. К., 2010. 20 с.

12. Бельчева Т.Ф. Формування готовності майбутніх учителів до складання та розв'язування навчально-пізнавальних завдань у початковій школі: дис... канд. пед. наук: 13.00.04. / Мелітопольський держ. педагогічний ун-т. Мелітополь, 2007. 251 с.

13. Великий тлумачний словник сучасної української мови / упоряд. і гол. ред. В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.

14. Використання інтерактивних технологій навчання в професійній підготовці майбутніх учителів : монографія / Н. Г. Биліцька та ін. ; Уман. держ. ун-т ім. П. Тичини. Київ : Наук. світ, 2003. 138 с.

15. Вітвицька С. С. Підготовка майбутніх магістрів освіти до самореалізації в інноваційній діяльності засобами інформаційнокомунікаційних технологій. Науковий вісник Кременецького обласного гуманітарно-педагогічного інституту імені Тараса Шевченка. Серія : Педагогіка. Кременець. 2015. Вип. 4. С. 53-63.

16. Водолазська Т. В. Формування готовності вчителя початкових класів до моделювання освітнього середовища у системі післядипломної освіти: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04./ Полтав. нац. пед. ун-т ім. В. Г. Короленка. Полтава, 2015. 20 с.

17. Гавриш І. В. Теоретико-методологічні основи формування готовності майбутніх учителів до інноваційної професійної діяльності: дис...

д-ра пед. наук: 13.00.04. /Харківський нац. пед. ун-т ім. Г.С.Сковороди. – Х., 2006. – 579 с.

18. Галузева Концепція розвитку неперервної педагогічної освіти. URL : [http://ru.osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/36816/](http://ru.osvita.ua/legislation/Ser_osv/36816/) (дата звернення : 04.04.2019).

19. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / голов. ред. С. Головка. Київ : Либідь, 1997. 376 с.

20. Гра// Великий енциклопедичний словник. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/>. (дата звернення: 18.03.2018р.).

21. Гра // Психологічний словник. URL: <http://azps.ru/handbook>. (дата звернення: 18.03.2018р.).

22. Гриньова М. В. Педагогічні технології: теорія та практика: Навчально-методичний посібник/ За ред. проф.. М.В.Гриньової. Полтава : АСМІ. 2006.

23. Даниленко Л. І. Педагогічні умови формування готовності вчителя у післядипломній освіті до застосування інноваційних технологій інтерактивного навчання. Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія : Педагогіка і психологія. 2015. Вип 44. С. 123-127

24. Демченко О. П. Формування у майбутніх учителів початкових класів професійної готовності до створення виховних ситуацій: дис... канд. пед. наук: 13.00.04 / Вінницький держ. педагогічний ун-т ім. Михайла Коцюбинського. Вінниця, 2006. 259 с.

25. Державний класифікатор України : Класифікатор професій ДК 003-95. Київ: Держстандарт України, 1995. 207. Державний класифікатор України. Класифікація видів економічної діяльності ДК 009-96. Київ : Держстандарт України, 1996. URL : [http://search.ligazakon.ua/l\\_doc2.nsf/link1/FIN560.html](http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/FIN560.html) (дата звернення : 22.05.2019)

26. Державний стандарт початкової освіти : затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 21.01.2018 № 87. URL : <http://dano.dp.ua/attachments/article/303.pdf> (дата звернення : 04.04.2019).
27. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
28. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. 3-тє видання (виправлене) Київ : Академвидав, 2015. 304 с.
29. Дзюба-Шпурик Л. Г. Формування готовності майбутніх учителів початкової школи до ознайомлення учнів з інформаційно-комунікаційними технологіями: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Полтав. нац. пед. ун-т ім. В. Г. Короленка. Полтава, 2016. 290 с.
30. Докучаєва В. В. Проектування інноваційних педагогічних систем у сучасному освітньому просторі: монографія. Луганськ: Альма-матер, 2005. 304 с.
31. Дубасенюк О. А., Семенюк Т. В., Антонова О. Є. Професійна підготовка майбутнього вчителя до педагогічної діяльності : монографія. Житомир : Житомир. держ. пед. ун-т, 2003. 193 с.
32. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / автор-укладач Н. П. Наволокова. Х.: Вид. група «Основа», 2009. 176 с. (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
33. Єсіна Н. О. Формування творчих умінь майбутнього вчителя і інтелектуально-ігровій діяльності: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04/ Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г.С. Сковороди. Х., 2009. 20 с.
34. Жлудько В. М. Формування готовності майбутніх учителів до навчання ігрового дизайну учнів початкових класів: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Чернігів. нац. пед. ун-т ім. Т. Г. Шевченка. Чернігів, 2015. 20 с.
35. Закон України "Про освіту" : від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата зверення : 09.10.2018).

36. Зязюн І. А. Педагогічна майстерність : підручник. Київ : Вища школа., 1987. 347 с. 250.
37. Зязюн І. А. Технологізація освіти як історична неперервність. Неперервна професійна освіта : теорія і практика : зб. наук. праць. Київ, 2001. Вип. 1. С. 73–85.
38. Ігнатенко С. В. Формування фахових компетенцій майбутніх інженерів-педагогів засобами проблемно-ігрового навчання: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / НАПН України, Ін-т вищої освіти. К., 2011. 20 с.
39. Качеровська Тетяна Василівна. Навчально-ігрове проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04 / Південноукраїнський держ. педагогічний ун-т ім. К.Д. Ушинського. Одеса, 2005. 20 с.
40. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців // Наука і освіта. 2005. № 3 – 4. С. 61-65.
41. Коваленко О., Брюханова Н., Корольва Н. Вибір технологій навчання як складова педагогічного проектування професійної підготовки компетентнісних інженерів-педагогів. Молодь і ринок, 2018. №5. С.12-20.
42. Коломієць А. М., Фуштей І. А. Формування ігрової культури майбутнього вчителя початкових класів // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. праць. Київ; Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2006. Вип.12. С. 299-304
43. Концепція Державної програми розвитку освіти на 2006-2010 роки : схвалено розпорядж. Кабінету Міністрів України від 12 липня 2006 р. N 396-р. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/396-2006> (дата звернення : 14.05.2018).
44. Кремень В. Інноваційна людина як мета сучасної освіти. Філософія освіти 2013. № 1. С. 7-22.

45. Кремень В. Інформаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства. Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. 2006. №. 6. С. 4-8.

46. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія /Київський міський педагогічний ун-т ім. Б. Д. Грінченка. К.: КМПУ, 2003. 272 с.

47. Лісіна Л. О. Діагностика при розробці педагогічних технологій. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія «Педагогічні науки». Чернігів. 2015. Вип. 127. С. 111-114.

48. Лісіна Л. О. Теоретичні та методичні засади підготовки вчителів до конструювання навчальних технологій у процесі післядипломної педагогічної освіти : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04. Київ, 2012. 39 с.

49. Малихін О. В. Принципи організації самостійної освітньої діяльності студентів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2017. Вип. 53. С. 482-490.

50. Марко М. М. Визначення структурних компонентів готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій//Scientific Journal «ScienceRise: Pedagogical Education». 2017. № 7 (15). С. 49

51. Марко М. М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів// Молодь і ринок: щомісячний науково- педагогічний журнал. 2017. № 8 (151). С. 173-178.

52. Марко М. М. Педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів початкових класів до використання навчально-ігрових технологій// Вища школа і ринок праці: інтеграція, модернізація, інтернаціоналізація: збірник тез доповідей Всеукраїнської науково-практичної конференції (19 – 21 жовтня 2016 р., м. Мукачево). Мукачево: Вид-во МДУ, 2016. С. 138-140.

53. Мармаза О. І. Інноваційні підходи до управління навчальним закладом. Харків : Основа, 2004. 240 с. (Серія «Бібліотека журналу «Управління школою». Вип. 11-12 (23-24)).

54. Марко М. М. Сутність, структура та місце навчально-ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх учителів початкових класів // Молодь і ринок: щомісячний науково-педагогічний журнал. 2016. № 6 (137). С. 145-149.

55. Марко М. М. Формування ігрової компетентності майбутніх учителів у процесі професійно-педагогічної підготовки// Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка. Серія: педагогіка. 2016. № 2. С. 245-251.

56. Мартинова Н. С. Ігрові технології в професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04 / Ін-т пед. освіти і освіти дорослих. К., 2015. 21 с.

57. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів// Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія: Педагогіка. 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18-22.

58. . Методичні рекомендації з розроблення складових галузевих стандартів вищої освіти (компетентнісний підхід) / МОН України, Ін-т інновац. технологій і змісту освіти. Київ : 2013. URL : [http://sumdu.edu.ua/images/stories/gen\\_info/structure/methodical/Methodical\\_references.pdf](http://sumdu.edu.ua/images/stories/gen_info/structure/methodical/Methodical_references.pdf) (дата звернення : 06.12.2018).

59. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року. URL : <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/344/2013> (дата звернення : 04.04.2019).

60. Недодатко Н. Г. Застосування проектної технології в професійнотехнічній освіті при вивченні природничих наук. Наукові записки – Серія Педагогічні науки. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Вінниченка. 2005. Частина 1. С. 65-72.



61. Ничкало Н., Зязюн І., Пуховська Л. Педагогічна майстерність : проблеми, пошуки, перспективи. Київ ; Глухів : РВВ ГДПУ, 2005. 234 с.
62. Нісімчук А. С. Падалка О. С., Шпак О. Т. Сучасні педагогічні технології : навч. посібник. Київ : Просвіта, 2000. 368 с.
63. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи / упоряд. Л. Гриневич та ін. ; Міністерство освіти і науки. Київ, 2016. URL : <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення : 21.01.2019).
64. Овчарук О. В. Проблеми поширення освітніх інновацій та інноваційних освітніх проєктів в Україні. Постметодика. 2013. № 2. С. 2-5.
65. Освітні технології : навч.-метод. посібник / за заг. ред. О. М. Пехоти. Київ : АСК, 2001. 256 с.
66. Основи педагогіки та психології вищої школи в Україні : навч. посіб. для викладачів і аспірантів вузів / В. М. Галузинський, М. Б. Євтух ; ІСДО, Київ. лінгвіст. ун-т. Київ : ІНТЕЛ, 1995. 168 с.
67. Паламарчук В. Ф. Інновації в сучасній освіті. Завуч. 2006. Випуск 10. С. 1-4. 411.
68. Паламарчук В. Ф. Педагогічні інновації: міфи та реалії. Директор школи, ліцею, гімназії. 2002. Випуск 3. С. 36-40.
69. Паламарчук В. Ф. Першооснови педагогічної інноватики. Київ : Знання України, 2005. Т. 1. 420 с.
70. Паламарчук В. Ф. Тенденції розвитку інноваційних процесів у вищій освіті України у контексті Європейського вибору. Післядипломна освіта в Україні. 2004. Випуск 1. С. 39-43.
71. Педагогічні технології: Теорія та практика: Навчально-методичний посібник/ За ред. проф. М.В.Гриньової. – Полтава, 2012. - 232 с.
72. Педагогічні технології: теорія та практика: Навчальна програма та методичні рекомендації / За ред. проф. М.В. Гриньової. – Полт. держ. пед. ун-т імені В.Г. Короленка. – Полтава, 2007. – 232 с..

73. Педагогічний словник / ред. кол.: М. Д. Ярмаченко, І. А. Зязюн, В. М. Мадзігон, Н. Г. Ничкало та ін.; за ред. М. Д. Ярмаченко. К.: Пед. думка, 2001. 516 с.

74. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті / за ред. С. О. Сисоєвої. Київ : ВІПОЛ, 2001. 502 с.

75. Перспективні освітні технології : наук.-метод. посібник / за ред. Г. С. Сазоненко. Київ : Гопак, 2000. 560 с.

76. Пехота О. М., Серeda І. В. Прасол Н. О. Формування технологічної культури майбутнього викладача : монографія. Миколаїв: Іліон, 2016. 314 с.

77. Полещук І. Ф. Підвищення рівня професійної підготовки студентів економічних спеціальностей засобами ігрових форм навчання: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Інститут вищої освіти АПН України. К., 2005. 20 с.

78. Пономарьова Г. Ф., Бабакіна О. О., Беляєв С. Б. Нові педагогічні технології : навч.-метод. посіб. / Комунал. закл. «Харків. гуманітар.-пед. акад.» Харків. облради. Харків : СПД-ФО Захаренко В. В., 2013. 282 с.

79. Пономарьова Г. Ф., Бабакіна О. О., Беляєв С. Б. Нові технології навчання та виховання. Опорний конспект лекцій. Харків, 2012. 128 с.

80. Професійна педагогічна освіта: інноваційні технології та методики: монографія / за ред. О. А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. 564с.

81. Савченко О. Я. Ключові компетентності – інноваційний результат шкільної освіти. Рідна школа. 2011. № 8–9. С. 4–8.

82. Технологія// Великий енциклопедичний словник. URL: <http://www.vedu.ru/bigenedic/62617/> (дата звернення: 18.03.2018р.)

83. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Х., 2011. 20 с.

84. Федотова Т. В. Специфіка структури професіограми вчителя початкових класів. Психологія і соціологія 2. Педагогічна психологія. URL:

[http://www.rusnauka.com/22\\_PNR\\_2011/Psihologia/8\\_90900.doc.htm](http://www.rusnauka.com/22_PNR_2011/Psihologia/8_90900.doc.htm) (дата звернення : 07.07.2018).

85. Фіцула М. М. Педагогіка : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. освіти. Київ : Академія, 2000. 544 с.

86. Химинець В. В. Інноваційна діяльність. Освіта Закарпаття. 2008. № 8. С. 5-11.

87. Химинець В. В. Компетентнісний підхід до професійного розвитку вчителя. Психолого-педагогічні засади профільного навчання та профорієнтаційної роботи: досвід, проблеми, перспективи. Донецьк. 2010. Т.1. С. 22-30.

88. Чумак О. В. Парадигма освіти XXI століття : інноваційні аспекти. URL : [http://virtkafedra.ucoz.ua/el\\_gurnal/pages/vyp7/konfl/Chumak.pdf](http://virtkafedra.ucoz.ua/el_gurnal/pages/vyp7/konfl/Chumak.pdf) (дата звернення : 14.10.2018).

89. Штефан Л. В. Інноваційні процеси як основа формування інноваційних вищих навчальних закладів. Проблеми інженерно-педагогічної освіти. 2010. Вип. 26-27. С 105-111.

90. Штефан Л. В. Траєкторія формування інноваційної компетентності сучасного педагога. Проблеми інженерно-педагогічної освіти. 2015. Вип. 48-49. URL : <http://library.uipa.edu.ua/images/data/zbirnik/48-49/54.pdf> (дата звернення : 14.10.2018).

## ДОДАТКИ

### Додаток А

**Тестові завдання для перевірки знань студентів з тем:  
«Ознаки педагогічних технологій», «Етапи розвитку педагогічних  
технологій»**

*Інструкція.* Тестові завдання спрямовані на виявлення знань студентів про сутність сучасних освітніх технологій, а також передбачають контроль знань фактологічного матеріалу та умінь орієнтуватись у провідних педагогічних технологіях, розуміти їх сутність, загальні засади організації, умови ефективного функціонування. Тест містить 30 тестових завдань з варіантами відповідей. Із наведених варіантів необхідно вибрати одну правильну відповідь і позначити її поставивши поряд з порядковим номером тесту відповідний варіант відповіді, який ви вважаєте правильним. Наприклад: 1. – а Варіант 1.

**1. Назвіть провідні чинники, що обумовлюють необхідність розвитку освітніх технологій є:**

- а) економічні та соціальні;
- б) наукові та соціальні;
- в) політичні та соціальні.

**2. Стратегією формування у сучасній педагогічній теорії та практиці є:**

- а) тенденція до педагогічного втручання ззовні у процес формування системи цінностей, поглядів, способів діяльності школяра;
- б) тенденція створення умов для самостійної навчально-пізнавальної діяльності, заснованої на принципах самопланування, самокерування, самооцінки;
- в) тенденція організації міжособистісних стосунків між учителем та учнем з метою всебічного розвитку особистісного потенціалу школяра.

**3. Стратегією розвитку у сучасній педагогічній науці та практиці є:**

- а) тенденція до педагогічного втручання ззовні у процес формування системи цінностей, поглядів, способів діяльності школяра;
- б) тенденція створення умов для самостійної навчально-пізнавальної діяльності, заснованої на принципах самопланування, самокерування, самооцінки;
- в) тенденція організації міжособистісних стосунків між учителем та учнем з метою всебічного розвитку особистісного потенціалу школяра.

***4. Особистісно орієнтовані освітні технології відповідають:***

- а) стратегії формування;
- б) стратегії розвитку;
- в) варіант

***5. Історично технологічний підхід в освіті виник як відповідь на існуючу потребу:***

- а) поліпшення ефективності процесу навчання;
- б) підняття інформаційного рівня навчання;
- в) використання придатних технічних засобів з числа новітніх засобів масової комунікації.

***6. Сучасний етап розвитку технологічного підходу в освіті характеризується:***

- а) пошуком шляхів індивідуалізації та персоніфікації навчання;
- б) пошуком шляхів підвищення інформаційного рівня навчання;
- в) пошуком шляхів підвищення ефективності процесу навчання.

***7. Провідною тенденцією розвитку освітніх технологій на сучасному етапі є:***

- а) використання системного аналізу до організації процесу навчання з урахуванням критерію оптимальності;
- б) використання особистісного підходу під час організації різних форм взаємодії учителя з учнем у процесі навчання;
- в) використання історичних традицій та класичних прикладів ефективної організації процесу навчання.

**8. Педагогічна технологія, як окрема галузь педагогічної науки, досліджує:**

- а) можливості використання технічних засобів навчання у процесі організації ефективної взаємодії учасників навчального спілкування;
- б) цілісний навчальний процес, розглядаючи його як систему;
- в) позиції учасників процесу навчання й можливі наслідки міжособистісного спілкування.

**9. Провідними ознаками технологічного підходу є:**

- а) орієнтація на чітко визначені цілі навчання; корекція процесу навчання на основі оперативного зворотного зв'язку;
- б) врахування індивідуальних особливостей та здібностей учнів; слідування класичним традиціям особистісно орієнтованого навчання;
- в) постійне підвищення інформаційного рівня у процесі навчання; інтенсивне застосування технічних засобів навчання.

**10. Історично у межах технологічного підходу виділяються дві галузі: "технологія навчального процесу", що вивчає педагогічні ідеї, та "використання у процесі навчання технічних засобів". На сучасному етапі провідними є:**

- а) педагогічні ідеї організації процесу навчання;
- б) ідеї застосування технічних засобів навчання;
- в) узгодження названих двох галузей.

**11. Основними структурними елементами педагогічної системи є:**

- а) учні, цілі виховання, зміст виховання і навчання, дидактичні процеси, вчителі або ТЗН, організаційні форми;
- б) абітурієнти, соціальне замовлення, принципи та методи навчання і виховання, організаційні форми, вчителі та ТЗН;
- в) учні, цілі освіти, зміст навчання та виховання, педагогічні технології, вчителі, матеріально-технічне забезпечення процесу навчання, провідні педагогічні ідеї.

**12. Структуру технології навчання складають:**

- а) дидактичні процеси, учні, вчителі або ТЗН;
- б) дидактичні процеси, цілі навчання та виховання, організаційні форми навчання;
- в) дидактичні процеси, вчителі або ТЗН, організаційні форми навчання.

**13. Реалізація принципу цілісності під час розробки педагогічної технології передбачає:**

- а) неприпустимість внесення змін у будь-який елемент дидактичної системи;
- б) неприпустимість функціонування елементів педагогічної системи без їхнього постійного оновлення;
- в) неприпустимість внесення змін в один із елементів без відповідної перебудови інших.

**14. Принцип інтенсивності побудування освітнього процесу вимагає від педагогічної технології:**

- а) збільшення кількості ТЗН у навчанні;
- б) збільшення кількості учасників процесу навчання;
- в) прискорення розв'язання освітніх задач.

**15. До принципів педагогічної технології належать:**

- а) загальновідомі дидактичні та виховні принципи;
- б) цілісності, завершеності, природовідповідності, діагностичної цілеспрямованості;
- в) варіант А і Б.

**16. Предметом вивчення педагогічної технології є:**

- а) принципи побудування освітніх технологій;
- б) теоретичні засади педагогічних технологій;
- в) навчально-виховний процес у сучасній школі.

**17. Основними категоріями освітньої технології є:**

- а) навчальна ситуація, метод навчання, форма організації навчання;
- б) навчання, виховання, освіта, розвиток особистості;
- в) принципи навчання та виховання, методи навчання та виховання, форми ефективної взаємодії учасників процесу навчання.

**18. У разі, коли педагогічна технологія є продуктом системи освіти іншої країни, впровадження її у національну систему освіти слід здійснювати шляхом:**

- а) механічного перенесення;
- б) перенесення з урахуванням рекомендацій спеціалістів, які працювали з нею у рамках систем освіти інших країн;
- в) перенесення з додатковим опрацюванням з огляду на національні культурні традиції, накопичений науковий досвід та ін.

**19. Завдання педагогічної технології визначаються:**

- а) зовні у вигляді завдань, що представлені у законах України "Про освіту", "Про загальну середню освіту", "Про вищу освіту";
- б) у межах педагогічної технології, як самостійної науки;
- в) у межах педагогічної технології з урахуванням завдань, визначених у законах України "Про освіту", "Про загальну середню освіту", "Про вищу освіту".

**20. Діагностичний характер визначення мети дидактичної технології обумовлений:**

- а) орієнтацією педагогічної технології на чітко визначений результат;
- б) необхідністю діагностувати ефективність педагогічної технології;
- в) наявністю стартової діагностики ЗУН.



## Додаток Б

### АНКЕТА

#### для студентів спеціальності «Початкова освіта»

*Дорогий друже! Просимо дати щирі та відверті відповіді на запитання анкети*

Вкажіть назву закладу вищої освіти, в якому Ви навчаєтесь

---

1. Який навчальний заклад Ви закінчували до вступу у ЗВО?

– загальноосвітню школу;  – гімназію;

– ЗВО 1-2 рівнів акредитації.

2. Чи стикалися Ви з навчально-ігровими технологіями у попередньому навчальному закладі? Якими?

---



---

3. При вивченні яких дисциплін у попередньому навчальному закладі Ви здійснювали навчально-ігрову діяльність? На яких предметах застосовувалися дидактичні ігри?

---



---

4. Об'єктивно оцініть рівень своєї ігротехнічної підготовки?

*низький (репродуктивний)*  ; *середній (інтерпретуючий)*  ;

*достатній (перетворювальний)*  ; *високий (творчий)* .

5. Чим, на Вашу думку, зумовлені труднощі застосування навчально-ігрових технологій у освітньому процесі? Обґрунтуйте.

---



---

6. Що б Ви змінили при викладанні фахових дисциплін для активізації й урізноманітнення навчання студентів?

---



---

Дякуємо

**Додаток В****АНКЕТА****для студентів спеціальності «Початкова освіта»**

*Дорогий друже! Просимо дати щирі та відверті відповіді ді на запитання анкети*

Вкажіть назву ЗВО, в якому Ви навчаєтесь

---

1. Вкажіть дисципліни, у процесі вивчення яких Ви стикалися з навчально-ігровими технологіями, їх розробкою і застосуванням?

---

2. Розробка навчально-ігрових технологій для яких шкільних предметів у початковій школі викликало у Вас найбільші труднощі?

---

3. Чим, на Вашу думку, були зумовлені труднощі набуття ігротехнічних знань й умінь їх використання для розробки навчально-ігрових технологій для початкових класів? Обґрунтуйте.

---

4. Вкажіть комп'ютерні програмні засоби, які Ви здатні використати для організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів?

---

5. Об'єктивно оцініть рівень своєї ігротехнічної підготовки?

*низький (репродуктивний)  ; середній (інтерпретуючий)  ;*

*достатній (перетворювальний)  ; високий (творчий) .*

6. Як Ви вважаєте, чи потрібно майбутньому вчителю початкових класів мати достатню ігротехнічну підготовку? Відповідь обґрунтуйте.

---

---

---

7. Як, на Вашу думку, підвищити рівень ігротехнічної підготовки студентів?

---

---

---

Дякуємо!

## Додаток Д

## Класифікація навчально-ігрових технологій та ігор

Розробники класифікації	Диференційні ознаки класифікацій	Види ігор та навчально-ігрових технологій
1	2	3
Селевко Г.	За сферою діяльності	- фізичні; – інтелектуальні; – трудові; – соціальні; – психологічні.
	За характером психологічного процесу	– навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі; – пізнавальні, виховні, розвивальні; – репродуктивні, продуктивні, творчі; – комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні.
	За ігровою методикою	– предметні; – сюжетні; – рольові; – ділові; – імітаційні; – ігри-драматизації.
	За предметними галузями	– математичні, фізичні, інформативні, екологічні; – музичні, театральні, літературні; – трудові, технічні, виробничі; – фізкультурні, спортивні, народні військово-прикладні, туристичні; – суспільствознавчі, управлінські, економічні, комерційні.
	За ігровим середовищем	– без предметів / з предметами; – настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості; – комп'ютерні, телевізійні, ТЗН; – технічні, із засобами пересування.

	За тривалістю	<ul style="list-style-type: none"> <li>– короткотривалі (предметні, сюжетно-рольові та ін., які використовуються для активізації, розвитку інтересу до навчальної діяльності та розв’язання окремих дидактичних завдань: засвоєння конкретного правила, положення, відпрацювання навичок та ін.);</li> <li>– ігрові оболонки (триваліші за часом ніж попередні, найчастіше обмежені одним або двома заняттями);</li> <li>– довготривалі (розвивальні ігри, розраховані на різні часові проміжки</li> </ul>
	За рівнем регламентації	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ігри з готовими «жорсткими» правилами;</li> <li>– «вільні» ігри, правила яких встановлюються під час ігрових дій;</li> <li>– ігри, які поєднують регламентовану організацію ігрової діяльності та правила, які виникають у процесі гри.</li> </ul>
Підкасистий П.	За змістом	<ul style="list-style-type: none"> <li>– дидактичні;</li> <li>– військові;</li> <li>– спортивні;</li> <li>– економічні.</li> </ul>
	За змістом, характером перебігу та результатами	<ul style="list-style-type: none"> <li>– психологічні, фізичні та тренінги: рухові (спортивні, рухливі, моторні); екстатичні; експромтні; розваги, забави, лікувальні (ігрова терапія);</li> <li>– інтелектуально-творчі: предметні забави; сюжетно-інтелектуальні; дидактичні (навчально-предметні, навчальні, пізнавальні); будівельні, трудові; технічні; конструкторські; електронні; комп’ютерні;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– соціальні: творчі, сюжетно-рольові (наслідувальні, режисерські, ігри-демонстрації);</li> <li>ділові ігри (організаційно-діяльні, організаційно-комунікативні, організаційно-розумові, рольові, імітаційні);</li> <li>– комплексні: (колективно-творча дозвіллєва діяльність).</li> </ul>
	За складом і кількістю гравців	<ul style="list-style-type: none"> <li>– індивідуальні;</li> <li>– одиночні;</li> <li>– парні;</li> <li>– групові;</li> <li>– колективні;</li> <li>– масові;</li> <li>– планетарні.</li> </ul>
Прутченков О.	За цілями, характером, розподілом ролей і формою взаємодії	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ділові;</li> <li>– рольові;</li> <li>– імітаційні (імітаційне моделювання);</li> <li>– ігрове проектування;</li> <li>– спеціалізований тренінг;</li> <li>– комплексні.</li> </ul>
Добринська Є., Соколов Е.	За здібностями людини, які виявляються і розвиваються під час гри	<ul style="list-style-type: none"> <li>– фізичні;</li> <li>– інтелектуальні;</li> <li>– змагальні;</li> <li>– творчі.</li> </ul>
Єрмолаєва М.	За типом людської діяльності	<ul style="list-style-type: none"> <li>– фізичні або ігри тіла (рухові; екстатичні);</li> <li>– інтелектуальні або ігри розуму (ігри-маніпуляції;</li> <li>ігри-подорожі; предметні або дидактичні;</li> <li>психотехнічні; конструкторські;</li> <li>комп'ютерні);</li> <li>– соціальні або ігри душі (сюжетно-рольові;</li> <li>ділові);</li> </ul>

		організаційно-діяльні; імітаційні; – комплексні (колективно-творчі справи, дозвілєвої діяльності)
--	--	---

### Додаток Ж

#### Практичні завдання з дисципліни «Педагогічні технології у початковій школі»

1. Розкрийте потенційні можливості технології групової навчальної діяльності щодо розвитку в учнів комунікативних умінь й формування прийомів самоорганізації ділової співпраці. Відповідь обґрунтуйте на прикладі розробленого фрагменту уроку для учнів молодшого шкільного віку, які ще не володіють прийомами ділової співпраці.

2. Обґрунтуйте вимоги щодо використання дидактичних ігор у початкових класах з метою формування учнівського колективу. На прикладі розробленого уроку (з будь-якого предмета) розкрийте алгоритм проведення дидактичної гри.

3. Обґрунтуйте педагогічні умови використання на уроці навчально-творчих завдань (технологія формування творчої особистості) з метою формування естетичних смаків. Розробіть навчально-творче завдання та опишіть алгоритм його реалізації.

4. Обґрунтуйте доцільність використання навчально-ігрових технологій виходячи з її переваг у порівнянні із традиційною організацією навчальної діяльності учнів у розвитку пізнавальної самостійності. Відповідь проілюструйте на прикладі даного проекту з будь-якої дисципліни.

5. Визначте переваги групової навчальної діяльності у порівнянні із фронтальною та індивідуальною формами. Відповідь проілюструйте прикладом розробки фрагменту уроку з використанням групової форми організації навчання з метою розвитку лідерських якостей учнів.

6. На прикладі розробленого фрагменту уроку за принципами навчально-ігрових технологій доведіть можливості даної технології забезпечувати реалізацію учня як суб'єкта процесу навчання

