

**Кошель Анна Павлівна**

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри дошкільної та початкової освіти  
Національний університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка, Україна

**Дмитренко Олександра Вікторівна**

магістрантака II курсу Національний університету  
«Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка, Україна

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ  
ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

Проблема пізнавальної активності дошкільників – одна з найактуальніших у теорії і практиці дошкільного виховання, оскільки активність є необхідною умовою формування розумових якостей дітей, їх самостійності та ініціативності.

Пізнавальна активність є одним з головних чинників розвитку дитячої особистості. Саме тому в усіх розділах чинних освітніх програм значна увага приділяється розвитку пізнавальних інтересів дітей у освітньому процесі. Крім цього, важлива роль належить і співпраці закладу дошкільної освіти (ЗДО) з родиною в розвитку особистості дитини в цілому, і розвитку пізнавальної активності зокрема.

Незважаючи на популярність освітніх технологій, вчені не досягли єдності в обґрунтуванні їхніх теоретичних основ, зокрема у трактуванні терміна. Термін «технологія» походить від грецького *techne* – мистецтво, майстерність, і *logos* – наука, закон. Тобто «технологія» (дослівно) – це наука (вчення) про майстерність [3, с.52].

У тлумачному словнику української мови технологія трактується як сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій у процесі виробництва чогось; начальний предмет, що викладає ці знання, відомості; сукупність способів обробки або переробки матеріалів, виготовлення виробів, проведення різних операцій тощо [1].

Про посилену увагу до освітніх технологій свідчить той факт, що в Україні сформувалося декілька наукових шкіл, що займаються їх вивченням. Це Волинська, представниками якої є А. Нісімчук, І. Смолюк, Харківська – В. Євдокимов, І. Прокопенко, Миколаївська – О. Пехота, А. Кіктенко, О. Любарська, декілька Київських – А. Алексюк, І. Зязюн, В. Онищук, С. Сисоєва, Ніжинська – Н. Яковець, Л. Дубровська, Полтавська – М. Гриньова та інші [2, с.85].

Разом із поняттям «освітні технології» використовується також «педагогічні технології», «технології навчання», «технології виховання», «соціально-виховні технології». Часто вчені вважають, що поняття «освітні технології» є ширшим, ніж «педагогічні» [5, с.61].

До педагогічних технологій належать навчальні, виховні технології та технології управління. Відмітимо, що на сьогоднішній день не існує єдиного визначення поняття «освітні технології». На основі аналізу наукової літератури можна виділити декілька підходів щодо тлумачення терміну «освітня (педагогічна) технологія»: 1) як новітній засіб навчання; 2) як педагогічна система; 3) як сукупність дій (система дій) чи діяльність; 4) як проєкт (модель) освітнього процесу; 5) як галузь науки або педагогічного знання чи наука. Автори зазвичай не визначають освітні технології як новий тип засобів навчання, а розуміють у значенні новітніх засобів навчання [4, с.94].

Г. Селевко зазначає, що важливою умовою формування пізнавального інтересу є ігрові технології навчання – система взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів, спрямованих на досягнення запланованого дидактичного результату [6, с.39].

Структурна модель ігрового навчання об'єднує в собі такі складові:

- 1) суб'єкт педагогічної взаємодії;
- 2) об'єкт педагогічної взаємодії;
- 3) предмет по сумісній їх діяльності;

- 4) мета навчання;
- 5) засоби ігрової комунікації.

В основі ігрового навчання лежить гра. Вона виступає своєрідною формою діяльності, за допомогою якої вихованець не тільки перетворює дійсність, а й вдосконалює свої особистісні можливості та здібності. Сутність гри полягає в тому, що в ній важливим є сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. В процесі ігрової діяльності під керівництвом дорослого у дітей дошкільного віку розвивається емоційна, моральна, інтелектуальна, волюва сфери та дитяча уява [3, с.139].

Отже, за правильного керівництва з боку педагога ігрові технології сприятимуть розвитку пізнавальної активності дітей дошкільного віку.

#### Список джерел:

1. Варяхова Т. Зразкові конспекти з конструювання з використанням конструктора ЛЕГО/Т. Варяхова. //Дошкільне виховання. – 2009. – №2. – 48-50с.
2. Нікітін Б. П. Виникнення і розвиток творчих здібностей /Б. П.Нікітін // Рад. школа. – 1989. –№8. – С.43-52.
3. Нікітін Б. П. Сходинки творчості або розвиваючі ігри / Б. П. Нікітін. – К.: Радянська школа. 1991. –144с
4. Нісімчук А. С. Сучасні педагогічні технології: навч. посіб. / А. С.Нісімчук, О. С.Падалка, О. Т Шпак.–К.: Видавн. центр «Просвіта», 2000.–368с.
5. Под'яков О. М. Дослідницька поведінка. Стратегія пізнання, допомогу, протидія, конфлікт / О. М Под'яков - М. 2000. – 45с.
6. Рома О. Конструктори LEGO Education як засіб формування пізнавальної сфери дітей дошкільного віку / О.Рома // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013 - №2 –С.10-17.