

## РОЗДІЛ 8.

# ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ДО ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

DOI: <https://doi.org/10.33989/pnpu.520.c1629>

*Ключові слова:* професійна підготовка, вихователь дітей дошкільного віку, компетентність, дитина дошкільного віку, гра, ігрова діяльність, освітній процес.

### **8.1. Теоретичні аспекти проблеми формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку**

У Стандарті дошкільної освіти (БКДО) ігрову компетентність дитини дошкільного віку визначають як здатність дитини дошкільного віку до емоційно виразної, вільної, з власної ініціативи спонтанної активності, в якій відкривається можливість застосування наявних та засвоєння нових знань і особистісного розвитку через бажання дитини дошкільного віку до участі у житті дорослих через реалізацію інтересів в ігрових і рольових діях в узагальнених формах» [1, с.15]. Сучасна дослідниця Н. Максимів використовує поняття «ігровий досвід», що близьке за своїм змістом до поняття «ігрова компетентність». Вчена виокремлює такі показники ігрового досвіду: уміння обігравати предмети; використовувати предмети-замінники; конструювати рольову взаємодію; будувати рольовий діалог; уміння вигадувати новий оригінальний сюжет; варіювати відомі ігри; гнучкість у зміні класичного ходу гри; здатність використовувати змінений сюжет [20, с. 117-122].

Незважаючи на пильний інтерес до проблеми формування ігрової компетентності з боку науковців та практиків, ми можемо констатувати, що сучасне дошкільня стикнулося з проблемою витіснення традиційної гри з життя дітей дошкільного віку. Педагоги та батьки наголошують на тривожній тенденції, що виявляється в інтенсивному зануренні дітей дошкільного віку у світ віртуальної

гри, що зумовлене збільшенням тривалості взаємодії дошкільника, часто неконтрольованої, з сучасними гаджетами. Об'єктивне бажання батьків, педагогів закладів дошкільної освіти всіляко сприяти інтелектуальному розвитку, забезпечити необхідний рівень освітніх досягнень, шляхом використання різноманітних сучасних освітніх технологій, програє традиційній ігровій діяльності, притаманній дітям дошкільного віку.

Проблему формування ігрової компетенції дітей дошкільного віку та організації ігрової діяльності дошкільників досліджували Т. Георгадзе, О. Гнізділова, Л. Добровольська, С. Довбня, Ю. Дубовик, М. Замелюк, Л. Зімакова, І. Карапузова, Н. Кудикіна, Н. Максимів, А. Пасічніченко, Т. Піроженко, О. Савчук, М. Федорова та ін.

Сучасні науковці розглядають гру як провідний вид діяльності дитини-дошкільника. У дослідженнях Н. Кудикіної зазначено, що провідне положення гри визначається не кількістю часу, витраченого дитиною, а тим, що дошкільник задовольняє основні потреби; в грі відбувається закладення та розвиток інших видів діяльності; гра найбільшою мірою сприяє психічному розвитку. У грі знаходять вираження основні потреби дитини-дошкільника. З розвитком дитини розширюється усвідомлюваний нею світ, виникає внутрішня потреба брати участь у такій діяльності дорослих, котра в реальному житті йому недоступна. У грі дитина приймає на себе роль, прагнучи наслідувати дорослих. Граючи, дитина має можливість самостійної діяльності, вільно висловлювати бажання, почуття, уявлення про навколишній світ. На відміну від повсякденного життя, де її постійно навчають, оберігають, у грі дитина може все: плисти на кораблі, летіти в космосі, вчити учнів у школі [18, с.134].

Як зазначає І. Мамчур, у ранньому дитинстві ігрова діяльність має форми такої поведінки, що притаманна для дітей цього віку. Отримані емоцій та враження дітей у процесі використання сюжетних іграшок забезпечують необхідні передумови для появи в майбутньому рольових ігор. Зважаючи на те, що діти ще не мають відповідної психологічної готовності, ці ігри ще не можемо назвати сюжетно-рольовими. Батьки, вихователі закладів дошкільної освіти мають в цей

період більше уваги приділяти формуванню елементарних навичок: мислительних, сенсорних, рухових. [21, с. 62].

На думку О. Савчук, усі найважливіші новоутворення дітей дошкільного віку зароджуються і вперше розвиваються в рольових іграх, які є основним видом діяльності в період дошкільного дитинства. Позитивний вплив гри полягає в тому, що учасники занурюються в іншу реальність, відображають свої уявлення про навколишній світ, засвоюють моральні норми, професійні та сімейні навички. Під час гри у дошкільнят розвиваються різні навички. Діти навчаються доповнювати, уточнювати набуті знання про навколишній світ, а також розрізняти вигадку та реальність, розмірковуючи про різні аспекти життєдіяльності та особливості діяльності дорослих у своїх іграх [24, с. 20].

С. Довбня пропонує таку модель зміни ролі в грі: у молодшого дошкільника з'являється нова ігрова роль; дитина старшого дошкільного віку вже може притримуватися однієї ігрової ролі впродовж декількох днів. Автор відмічає, що може змінюватися кількість дітей, що бере участь у грі. Діти трьох років можуть об'єднуватися для гри по двоє-троє учасників, а тривалість такої гри може бути від трьох до п'яти хвилин. Щодо часу гри чотирьох-п'ятирічних дітей, об'єднаних у групу, вона може тривати до сорока-п'ятдесяти хвилин. У 6-7 років діти колективно планують гру, яка може затягнутися у часі від кількох днів до тижнів [9, с. 172].

Стійкий інтерес дитини до ігор зростає з віком. Наприклад, молодші дошкільнята можуть змінити сюжет за кілька хвилин, тоді як старші можуть захоплено грати в одну й ту саму гру кілька днів поспіль. Зміст гри розширюється від імітації предметних дій до відтворення дій людини, відбувається постійна зміна ігрової поведінки. У творчій грі виникають принципово нові бажання. Діти вчаться обґрунтовувати свої бажання, співвідносити свої бажання з образами дорослих. Дитина хоче поводитися правильно, як дорослий. І під впливом цього бажання дитина дійсно починає так діяти. Умовна та узагальнена поведінка дозволяє дитині розпізнати сенс реальної поведінки та емоційно пережити її. Емоційний досвід породжує інтелектуальне розуміння реальності характеру діяльності дорослого [6, с. 68].

Л. Добровольська стверджує, що в перші п'ять-шість років життя людина набуває загальнолюдських знань і навичок. Формуються і розвиваються психічні якості. До них належать здатність переміщатися в просторі і часі, сприймати і переробляти інформацію, мислити, уявляти і користуватися мовою. Пізнаючи навколишній світ і розвиваючись розумово, діти навчаються спостерігати, робити висновки, порівнювати й узагальнювати. З'являється бажання зрозуміти причини явищ і відкрити для себе суттєві зв'язки між речами та подіями [8, с. 10].

Проаналізувавши чинні нормативно-правові документи, наукові доробки вітчизняних педагогів, М. Федорова дійшла висновку, що згідно з вимогами нової редакції Базового компонента дошкільної освіти визначено такі характеристики ігрових умінь, якими повинні володіти діти 6-7 років: виявляє стійкий інтерес до ігрової діяльності та має власні ігрові вподобання; може запропонувати цікавий і дещо складний сюжет для учасників гри, планувати розвиток сюжету та визначати перспективи гри; приймає і дотримується правил гри; використовує іграшки, предмети-замінники та різноманітні матеріали відповідно до змісту гри; налагоджує співпрацю в групах з 5-7 дітей, виявляє товариськість, конструктивно вирішує конфлікти та радіє спільним успіхам [26, с. 301].

Інтерес до взаємодії з однолітками та дорослими виникає у дитини вже після трьох років, зазначає Т. Георгадзе. Всі соціальні контакти, які відбуваються у різних видах діяльності, притаманних для дітей дошкільного віку, знаходять свій початок в ігровій діяльності. Унікальний вид діяльності дошкільника, а саме, ігрова має універсальні можливості, щоб створити умови для забезпечення набуття дитиною соціального досвіду, необхідного в подальшому для налагодження взаємодії з однолітками та дорослими [4].

Умовою ефективного використання можливостей ігрової діяльності є повноцінне наповнення предметного, ігрового середовища у ЗДО та сім'ї. Автори сучасних найпопулярніших класифікацій ігор дітей дошкільного віку, зазвичай, відображають ступінь активної залученості дітей до ігрової діяльності. Так, ряд авторів виокремлює в групу самодіяльних вільних ігор, до них належать: режисерські, театралізовані сюжетно-рольові, ігри-експериментування. До іншої

групи відносять ігри, що характеризуються ступенем ініціативності дорослих. Часто такі ігри мають навчальну мету або ж забезпечують дозвілля дітей дошкільного віку, серед них: будівельно-конструктивні, дидактичні, рухливі, народно-обрядові, естафетні [11, с. 43].

Відома сучасна дослідниця ігрової діяльності дітей дошкільного віку Т. Піроженко зазначає, що дитяча гра зумовлена особливостями особистості, а грі властиві ознаки: загальні та універсальні, зокрема:

- гра як активна форма пізнання навколишньої дійсності. Її різноманітні форми знайомлять дитину з реальними життєвими явищами, завдяки чому вона пізнає якості, властивості предметів, їх призначення, способи використання; дошкільник усвідомлює особливості взаєностосунків між людьми, правила та норми поведінки; пізнає сам себе, свої можливості і здібності. Праця і навчання іншим чином відкриває шляхи пізнання світу, ніж гра. У грі практично-дійове освоєння дійсності відбувається раніше, ніж засвоєння знань. Інтерес дитини дошкільного віку до гри поступово вичерпується внаслідок засвоєння знань та умінь. Це спричиняє розвиток сюжетної лінії, появу нових ролей;

- гра як свідомо і цілеспрямована діяльність. Для кожної гри притаманна значуща для дитини мета. Навіть найпростіші ігри з предметами мають певну мету (покласти ляльку спати, нагодувати, тощо). Чим меншою є дитина, тим більш схильними до наслідування є її ігрові дії. Поступово підвищується рівень усвідомленості у грі. Досягнення мети відбувається шляхом відбору необхідних засобів, іграшок, реалізуються відповідні дії та вчинки, вступають у різноманітні взаєностосунки з товаришами по іграм. Діти узгоджують тему і зміст гри, розподіляють між собою ролі, планують свою діяльність. Ці ознаки є свідченням цілеспрямованого, свідомого характеру гри [23, с.5].

Аналізуючи еволюцію ігрової діяльності, М. Шуть зазначає, що сенсомоторний характер притаманний для перших ігор дитини. Автор зазначає, що пізніше з'являється режисерська гра. Для такої гри характерним є використання дитиною предметів-замінників та виконання нею символічних дій. Лише наступним етапом буде виникнення і організація образно-рольової гри. Образно-

рольова гра передбачає здатність дитини уявляти себе у певному образі і діяти у відповідності. Емоції, почуття, враження дитини від життєвого досвіду, набутого у взаємодії з дорослими і однолітками, пригоди, пережиті дошкільником впливають на ігрові дії [27, с. 12].

Вітчизняними науковцями досліджено етапи розвитку ігрової компетентності дошкільника. Ознайомлювальна ігрова діяльність – перший етап формування ігрової компетентності у дитини дошкільного віку. На цьому етапі предметно-ігрова діяльність відбувається за ініціативи та мотивації з боку дорослого. Зміст гри визначає допоміжний засіб – іграшка-предмет, яку дитина обстежує під час маніпуляцій.

Другий етап формування ігрової компетентності представлений відображувально-ігровою діяльністю. Дитина, виявляючи нові властивості ігрового предмета, досягає за допомогою нього нових ефектів, переходить до нових дій.

Сюжетно-відображувальна ігрова діяльність є передумовою сюжетно-рольової гри. Бажання дитини багаторазово повторювати різноманітні ігрові дії характеризує сюжетно-відображувальну гру. Особливістю її є не лише маніпуляції з предметом, але і поява людини, яка діє за задумом. Запорукою успішної майбутньої навчальної діяльності є всі новоутворення, які є продуктом ігрової діяльності [3, с. 38].

У процесі формування ігрової компетентності дитини необхідно враховувати, що, крім загальних, гра має специфічні, характерні тільки для неї ознаки [10, с. 124-133]:

1. Гра здійснюється з ініціативи дитини, є вільною і самостійною діяльністю. В ігровій діяльності дитина реалізує задуми, по-своєму діє, змінює за власними уявленнями реальне життя. Гра вільна від обов'язків перед дорослими, забезпечує самодіяльність та самостійність дитини, оскільки, вона керується власними інтересами, потребами. Самостійність дитини, воля виявляються у вільному виборі змісту гри, у добровільному об'єднанні з однолітками, у добровільному входженні у гру та виході з неї.

2. Наявність творчої основи. Ініціатива, вигадка, кмітливість, винахідливість, активна робота емоцій і почуттів, уяви дитини – взаємопов'язані елементи гри. Ініціативність і креативність у учасники гри виявляють по різному у різноманітних ситуаціях. Під час одних ігор діти виявляють креатив і творчість у розподілі ролей, конструюванні сюжету гри; в інших – з вибором способів дії, їх варіантів (піжмурки, ігри у доміно, м'яч тощо). Багато ігор вимагають від дошкільників уміння узгоджувати свої дії, змінювати тактику своєї поведінки чи способи дій (рольові, рухливі ігри). Дидактичні ігри передбачають значну творчу роботу, яка має навчальну мету, розвиває пізнавальну активність, ініціативність, допитливість, винахідливість, оперативність у прийнятті нестандартних рішень. Креативність є ознакою індивідуальності кожного гравця, а гра є засобом розвитку творчості, формування необхідних здібностей дітей [12, с. 39].

3. Емоційна насиченість. Під час гри діти переживають почуття, пов'язані з виконуваними ролями: ніжність «матері», турбота, відповідальність «лікаря», справедливість «вихователя» тощо. Колективні ігри сприяють появі та зміцненню дружби, товаришкості, виникненню почуття взаємної відповідальності, радості від отриманого результату, успішного здолання труднощів. Більшість ігор супроводжуються естетичними емоціями, переживаннями дітей.

Таким чином, протягом дошкільного дитинства послідовно удосконалюються наступні основні види ігрової діяльності дітей: гра, що передбачає маніпулювання з предметом(и), індивідуальна конструктивна гра з предметом(и), гр, що передбачають елементи змагання, ігри-спілкування. Поряд з ігровою дитина дошкільного віку залучена до активного спілкування з однолітками і дорослими, різних видів діяльності (продуктивної, трудової), а згодом додається навчальна діяльність.

Гра як провідний вид діяльності дитини поєднує в собі загальні ознаки (усвідомленість, цілеспрямованість, активна участь) та особливі (воля у самостійному виборі, самостійність організації, креативність як основа гри, отримання у процесі гри насолоди, почуття задоволеності та радості). Можна вважати, що дитина з сформованою ігровою компетентністю здатна до прийняття і

виконання будь-яких ігрових завдань, які виникають з власної ініціативи чи ініціативи дорослого; через гру виявляє інтерес до життя дорослих; вміє та успішно використовує у ігровій діяльності раніше набуті знання та життєвий досвід.

## **8.2. Професійна підготовка майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку в умовах сучасного ЗВО**

Прагнення сучасної української молоді здобути якісну вищу освіту, яка забезпечить її конкурентоспроможність на світовому ринку послуг, спонукає державу до нових заходів із реформування вищої освіти в Україні. Безперечно, професійна підготовка майбутніх педагогів у вищих навчальних закладах зазнає постійних трансформацій.

Сьогодні підготовку майбутніх фахівців у галузі дошкільної освіти науковці розглядають як багатофакторну структуру. Її основними завданнями є набуття кожним студентом особистісної значущості діяльності, формування професійних умінь і навичок, постійного інтересу до роботи з дітьми та їхніми батьками, розвиток успішності в діяльності.

Заклади вищої освіти педагогічного профілю, спираючись на державні документи, докладають зусиль для створення оптимального освітнього середовища для повноцінного формування фахівців.

21 листопада 2019 року Міністерством освіти і науки України затверджено та введено в дію Стандарт вищої освіти України ( перший (бакалаврський) рівень для спеціальності 012 «Дошкільна освіта») [25]. Цей і є засобом переосмислення змісту освіти та завдань підготовки майбутніх дошкільних педагогів на сучасному етапі. Відповідно до нього членами робочої групи Полтавського національного педагогічного університету створена освітньо-професійна програма «Дошкільна освіта» з підготовки фахівців за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти. Мета освітньо-професійної програми підготовка конкурентоспроможного фахівця в галузі дошкільної освіти, здатного до організації навчання та виховання дітей раннього та дошкільного віку, який володіє інноваційними технологіями



педагогічного супроводу вихованців та забезпечує єдність виховних впливів закладів дошкільної освіти та сім'ї [22].

Освітньо-професійна програма передбачає сформованість ряду компетентностей (загальних та спеціальних (фахових)), визначає програмні результати навчання майбутніх вихователів. Так, наприклад, серед спеціальних (фахових) компетентностей передбачено: спеціальна компетентність (КС-13). «Здатність до організації і керівництва ігровою (провідною), художньо-мовленневою і художньо-продуктивною (образотворча, музична, театральна) діяльністю дітей раннього і дошкільного віку». При подальшому аналізі ОПП можемо побачити, що формування цієї компетентності майбутнього фахівця відбувається під час вивчення дисциплін як обов'язкових, так і вибіркових компонентів [22].

Освітньою програмою окреслено програмні результати навчання (ПРН) спеціальності 012 «Дошкільна освіта», зокрема: програмний результат навчання під номером чотири (ПРН 4) передбачає формування розуміння і здатності визначати особливості провідної діяльності – ігрової й інших видів діяльності дітей дошкільного віку (продуктивної, трудової, навчальної), шляхи та способи використання їх під час освітнього процесу у ЗДО та сім'ї; програмний результат п'ятнадцять (ПРН 15) покликаний навчити студентів визначати завдання та зміст вище згаданих видів діяльності дітей раннього і дошкільного віку у процесі використання програм дошкільної освіти та сформувати знання в контексті історичного досвіду українського народу, його культурних надбань, етичних та естетичних цінностей; вісімнадцятий програмний результат (ПРН 18) наголошує на необхідності оволодіння технологіями проектування і забезпечення розвивального предметно-ігрового освітнього середовища; створення і організації необхідних для повноцінного розвитку дітей в групах раннього та дошкільного віку середовищ, зокрема, мовленнєвого, пізнавального, природно-екологічного [22].

Багатовекторність підготовки фахівців галузі дошкільної освіти передбачає формування віяла професійних компетентностей. Формування професійних навичок та психологічної готовності до формування «ключових компетентностей у

дітей дошкільного віку за різними освітніми напрямками, спрямованими на розвиток особистості дитини. Стандартом дошкільної освіти (БКДО) визначено основні компетентності дитини: «рухова та здоров'язбережувальна, особистісна, технологічна і предметно-практична, логіко-математична, сенсорна і пізнавальна, дослідницька та природничо-екологічна, ігрова компетентність, мовленнєва, соціально-громадянська, художня, музична, художньо-продуктивна, театралізована» [1, с.6].

У професійній діяльності сучасного педагога чільне місце посідає ігрова культура. Вітчизняні вчені вважають ігрову компетентність фундаментальним елементом компетентності дошкільного педагога, найважливішими елементами якої є творчість і розвинена уява, вміння придумати сюжет, здатність бачити звичайні ситуації в перераховані вміння бачити по-новому, надавати нового значення знайомим речам та долати стереотипи. Вихователі повинні вміти грати з дітьми та залучати їхні емоції. Знання різних форм гри, таких як фольклор, народні казки та сучасна драматургія, є необхідними. Це вимагає особливих особистих якостей, таких як відкритість, артистизм, емоційна виразність і, найголовніше, серйозне ставлення до ігрової ситуації, тактовність.

Професійна підготовка студентів спеціальності 012 Дошкільна освіта у Полтавському національному педагогічному університеті на освітньому рівні «бакалавр» здійснюється відповідно до освітньо-професійних програм «Дошкільна освіта», «Дошкільна освіта (скорочений термін)», «Дошкільна освіта. Сімейне виховання». Підготовка майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку відповідає ОПП та навчального плану.

На першому освітньому рівні «бакалавр» серед вибіркових компонентів ОП, спрямованих на підготовку майбутніх педагогів до формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку, студентам пропонується навчальна дисципліна «Технології формування ігрової компетентності».

ОК «Технології формування ігрової компетентності» передбачає формування знань про особливості організації ігрової діяльності дітей (раннього та дошкільного

віку), умінь здійснювати педагогічний супровід ігрової діяльності (освітня, дозвілєва), застосовуючи найефективніші ігрові методики.

Викладання навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності» студентам освітнього рівня «бакалавр» має на меті оволодіння теоретико-практичними аспектами діагностики та організації ігрової діяльності в сучасних закладах освіти, засвоєння основ фасилітації гри [15].

Передреквізитами до вивчення дисципліни є: педагогіка, дошкільна педагогіка, дитяча психологія, педагогічна психологія; постреквізитами – навчальна безвідривна практика, навчальна психолого-педагогічна практика у ЗДО; виробнича педагогічна практика у групах раннього віку.

В силабусі та робочій програмі навчальної дисципліни передбачено програмові результати навчання [17]:

1. Визначати складники методології ігрової діяльності.
2. Вивчити і в майбутньому сприяти впровадженню законодавчих основ організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку у ЗДО, виявляти у нормативних документах (методичні вказівки, освітні програми і т.д.) сенсу організації гри у групах раннього і дошкільного віку.
3. Забезпечувати прогнозування і організацію ігрової діяльності в середовищі ЗДО.
4. Здійснювати педагогічний супровід ігрової діяльності дітей дошкільного віку, мобілізацію всіх її структурних компонентів на досягнення позитивного педагогічного результату.
5. Створювати розвивально-виховне ігрове середовище.
6. Проектувати, виготовляти і використовувати дидактичний матеріал у різних освітніх ситуаціях.

Політика вивчення навчальної дисципліни визначається системою вимог, що висувають здобувачам вищої освіти: норми законодавства України, Статут, Кодекс академічної доброчесності ПНПУ імені В.Г. Короленка, інші нормативні документи. Основною вимогою є добросовісне і вчасне виконання всіх видів навчальних робіт. Додатковими балами заохочуються активність і творчість.

Неприпустимі пропуски занять без поважної причини, порушення термінів виконання завдань, порушення академічної доброчесності, за що можуть відніматися бали. У випадку недотримання академічної доброчесності Кодексом передбачено відповідальність.

Традиційні форми навчання, серед яких лекції, практично-семінарські заняття передбачають використання різноманітних методів. Серед найпоширеніших у ЗВО є дискусії, бесіди, постановка проблемних питань, робота з першоджерелами і науковими джерелами (статті, дисертаційні дослідження), дослідження сайтів науковців, педагогів – практиків у мережі Інтернет, опрацювання з подальшим обговоренням відеоматеріалів з різноманітних відеохостингів (YouTube, Vimeo і т.д.), усний та письмовий контроль, тестовий контроль у онлайн-режимі на освітній платформі Moodle, самоконтроль..

Структурою навчального курсу передбачено такі модулі: «Теоретичні засади формування ігрової компетентності», «Психолого-педагогічні засади організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку», «Методичні аспекти організації ігрової діяльності дошкільників» [15].

Так, опановуючи зміст першого модуля, студенти ознайомлюються з сучасними дослідженнями теорії гри, розглядають поняття «гра» в динаміці усвідомлення його значення у історії людства. Одна з тем модуля присвячена загальній характеристиці дефініції «компетентність». Окремі положення лекції обґрунтовують необхідність компетентнісного підходу до освіти дошкільників. Особлива увага приділяється аналізу ігрової компетентності в світлі законодавчих ініціатив держави, доводиться необхідність наступності між ланками освіти у процесі організації ігрової діяльності. Фундаментальною для розуміння ролі і місця гри у життєдіяльності дитини раннього і дошкільного віку в умовах сучасного закладу освіти є лекція, яка дає чітку класифікацію ігор, розглядає ігрову діяльність дитини в онтогенезі, виявляє взаємозв'язок між різними ігровими формами.

Лекції другого змістового модуля доводять необхідність урахування рекомендацій щодо забезпечення у ЗДО та сім'ї різних видів діяльності дитини та ігрової, зокрема. Лектор аргументує необхідність створення безпечного

розвивального предметно-ігрового середовища в ЗДО у воєнний час, наголошують на необхідності дотримання комплексу вимог. Майбутні вихователі ознайомлюються з необхідністю дотримання всіх необхідних умов організації освітнього процесу та, зокрема, ігрової діяльності у закладах дошкільної освіти різного типу власності, серед яких і матеріальні, і технічні, і санітарні, і психолого-педагогічні.

Наступний змістовий модуль присвячений методичним аспектам формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку. Кожному виду ігор присвячена окрема лекція. Наприклад, розглядаючи творчі ігри, студенти знайомляться не лише з технологією та методикою їх реалізації, а й знайомляться з картотекою творчих ігор для дітей у різних вікових групах, віковими особливостями ігрової діяльності. Особлива увага під час лекції приділяється ролі дорослого у ігровій діяльності, значенню ігрової культури педагога, його спрямованості на супровід ігрової діяльності.

Сучасні викладачі закладів вищої освіти постійно шукають нові форми і методи навчання, орієнтуються на використання інноваційних підходів та досвід зарубіжних і вітчизняних колег-викладачів у застосуванні інноваційних методів у організації своїх занять. У лекційних курсах застосовуються сучасні методи подачі теоретичного матеріалу, зокрема розроблено мультимедійні лекції. Використання мультимедійних засобів у навчальному процесі не тільки забезпечує перехід від механічного засвоєння знань до набуття вмінь самостійно здобувати нові знання та навички, але й дозволяє оптимізувати навчальний процес. На думку М. Гриньової значну перевагу, у порівнянні з іншими видами лекцій, мають мультимедійні. Авторка наполягає, що схеми, графіки, фотографії та відео максимально графічно насичують навчальний матеріал, що сприяє його швидкому і міцному засвоєнню. Серед найефективніших у освітньому процесі ЗВО можна назвати дослідницькі, демонстраційні та систематизуючі мультимедійні лекції [7, с.129].

Актуальним залишається використання під час підготовки майбутніх фахівців лекції з елементами «мозкової атаки». Викладачі-практики стверджують, що така навчальна форма забезпечує не лише активність студентів, але й сприяє

ефективному засвоєнню нової інформації. Вміле використання технології «мозкового штурму» та дотримання її етапів (безпосередня мозкова атака, селекціонування ідей) забезпечує активну індивідуальну самостійну роботу, колективне вироблення стратегій, генерування ідей, креативність підходів та оперативність у прийнятті рішень. Сучасне матеріально-технічне забезпечення закладу вищої освіти дозволяють використовувати гаджети, мультимедійні дошки, фліпчарти, щоб оперативно, доступно проектувати свої ідеї на загальну аудиторію. Звичайно, що активне заохочення та мотивація з боку викладача сприяють високій ефективності засвоєння матеріалу студентами.

Остання лекція навчального курсу або ж оглядова лекцій перед атестаційними екзаменами для студентів може проходити у вигляді «лекції-пресконференції». Особливістю такого лекційного заняття є максимальна активність як викладача, так і студентів. Питання, що ставлять викладачу студенти дають можливість виявити сильні та слабкі сторони у вивченому матеріалі, визначити теми, що найкраще засвоїли студенти та такі, що потребують доопрацювання. Лектор має можливість задавати уточнюючі питання, щоб визначити готовність студентів до виконання практичних завдань та використання набутих знань під час різних видів практик у закладах дошкільної освіти.

Класична структура практичного заняття (вступна частина викладача, відповіді та уточнюючі запитання студентів, перевірка/виконання практичних завдань та підсумок викладача) є достатньо ефективною для активізації, закріплення та засвоєння теоретичних знань. Практичне заняття є ефективною формою для формування необхідних спеціальних та загальних професійних компетентностей майбутнього педагога. У сучасному закладі вищої освіти широко використовуються нетрадиційні за формою практичні заняття.

Готуючись до занять практичного циклу, студенти працюють над аналізом першоджерел, складають анотації до них, створюють опорні схеми, аналізують відео, добирають ігри для дітей раннього та дошкільного віку з використанням сучасних гаджетів та мережі Інтернету. Їх використання може вдосконалити процес поточного оцінювання знань студентів на практичних заняттях і зробити його

більш динамічним та ефективним, об'єктивним. Крім того, використання персональних комп'ютерів, смартфонів, доступ до освітніх платформ дозволяє майбутнім вихователям дітей дошкільного віку підвищити інтерес до запропонованої роботи, зняти напругу, зробити пошук нової інформації легким і захопливим, забезпечити творче виконання завдань. Одним із найефективніших методів із використанням можливостей інформаційних засобів у процесі підготовки майбутніх вихователів є веб-квест.

Вітчизняні науковці І. Борохов, О. Ковальов, В. Гулевський одноставно визначають переваги використання в роботі зі студентами ЗВО на практичних заняттях такого методу як веб-квест. Найчастіше у професійній підготовці майбутніх педагогів під веб-квестом розуміють використання елементів рольової гри, з активним використанням ресурсів мережі Інтернет. Реалізація цього методу допомагає ефективно формувати у студентів ряд необхідних компетентностей, за допомогою використання ІКТ, з подальшою інтеграцією їх у навчальний процес.

На практичних заняттях з «Технологій формування ігрової компетентності» цей метод використовується за умови, якщо студенти мають доступ до Інтернету під час аудиторної роботи. Під час веб-квесту є можливою як індивідуальна робота так і групове виконання проектів. Ступінь складності завдань залежить від рівня готовності студентів до заняття. Найчастіше для веб-квесту викладач обирає окрему тему, передбачену планами практичних занять. Необхідною умовою успішного застосування даного методу є ретельна підготовка викладача з підбору сайтів для ефективної роботи. Результати веб-квесту презентуються студентами у вигляді графічних проектів, презентацій, усних виступів, підготовки наукових публікацій, буклетів [2].

Найчастіше студентам під час вивчення курсу «Технології формування ігрової компетентності» пропонуються такі освітні ресурси: Освітній портал «Освіта.UA», Освітній портал «UROK-UA», Педрада, Портал освітян України, «ІНФОСВІТ», «Педагогічна преса», Гіпермаркет знань, Українська педагогіка, Портал сучасних педагогічних ресурсів, Новітні методичні розробки, Всеосвіта, Суто та багато інших.

Використання на практичних заняттях із «Технологій формування ігрової компетентності» методу проєктів забезпечує розвиток пізнавальних навичок, сприяє формуванню дослідницької компетентності та креативного мислення у майбутніх вихователів. Студенти розвивають свої прогностичні, аналітичні і синтетичні уміння, виявляють здатність до проєктування і реалізації професійних задумів. Цей метод є універсальним, він передбачає як індивідуальну так і парну або ж групову роботу. Студенти можуть бути задіяні у виконанні проєкту короткочасно або ж тривалий час ( від академічної години до навчального семестру). Занурення в проблему, визначену темою проєкту, сприяє глибокому засвоєнню навчального матеріалу, генеруванню нових ідей для реалізації у професійній діяльності [2].

Прикладом короткотривалого проєкту, який виконують студенти під час аудиторного заняття є проєктування ідеального ігрового простору для дитини дошкільного віку, що здобуває домашню освіту. Студенти за допомогою доступних засобів (підготовлених заздалегідь) створюють на основі отриманих теоретичних знань та виконаних практичних завдань ігрове середовище. Завдання по створенню проєкту може бути ускладнене додатковими умовами. Наприклад, спроектувати ігровий простір для дитини з особливими освітніми потребами, або ж підібрати іграшковий матеріал для дитини певного віку. За умови виконання цієї теми проєкту впродовж тривалого періоду, перед майбутнім фахівцем ставиться завдання не лише спроектувати ігрове середовище, але і створити каталоги іграшкового матеріалу та картотеки різних видів ігор з подальшою їх презентацією та аналізом сучасного ринку ігрових матеріалів.

При підготовці майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти часто використовують ділові ігри. Ділова гра передбачає конструювання професійних взаємостосунків, характерних для певного виду діяльності. Зазвичай, у навчальному процесі ЗВО використовуються навчальні ділові ігри. Прикладом використання ділової гри під час вивчення освітнього компонента «Технології формування ігрової компетентності» може бути ділова гра на тему «Консультації батьків щодо організації ігрової діяльності дітей». Готуючись до



ділової гри, необхідно підготуватися до консультації, опрацювати теоретичний матеріал та додаткові інформаційні джерела, спрогнозувати можливу взаємодію з батьками вихованців, розробити буклети з рекомендаціями і т.д.

Підготовка майбутніх вихователів до ефективного формування у дітей раннього та дошкільного віку ігрової компетентності передбачає використання цілого «сузір'я» методів. До кожного практичного заняття добирається той метод, що є найефективнішим.

Важливою формою організації навчального процесу в сучасному закладі дошкільної освіти є організація і створення умов для організації самостійної роботи студентів. До необхідних умов можна віднести: обов'язкове методичне забезпечення, наявність доступу до технічних засобів навчання (особливо за умови дистанційного навчання). Навчальним планом передбачено позааудиторний час для самостійного набуття професійних компетентностей. Навчально-методичне забезпечення, розроблене викладачем, передбачає ряд завдань для самостійної роботи. Мета самостійної роботи не лише конкретизувати, уточнити і розширити раніше набуті знання, уміння і навички, а й сприяють формуванню професійної впевненості, здатності до пошуку нової інформації, закріплюють уміння працювати з різними джерелами, сприяють розвитку професійної інтуїції. Завдання для самостійної роботи можуть бути включені до практичних занять. Зазвичай, це перегляд та аналіз навчальних відеоматеріалів, аналіз сайтів педагогів, вивчення першоджерел, створення проєктів і т.д.

Опанування освітнього компоненту «Технології формування ігрової компетентності» передбачає використання електронної бібліотеки, ресурсів навчальної лабораторії кафедри дошкільної освіти: моделей, наочних посібників, методичних вказівників, інтерактивної дошки, технічних засобів.

Ефективне викладання навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності» передбачає поєднання традиційних та нетрадиційних форм та методів організації освітньої діяльності.

### **8.3. Експериментальна перевірка ефективності підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку**

Спираючись на дослідження вітчизняних та зарубіжних учених, визначено, що ефективність процесу професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку буде залежати від забезпечення таких педагогічних умов: 1) формування та розвиток мотивації щодо набуття знань та навичок роботи з дошкільниками; 2) організація освітньо-розвивального середовища; 3) сприяння творчій самостійності, набуття особистісного досвіду, рефлексії.

На формування позитивної мотивації навчально-пізнавальної діяльності студентів, зазначає О Чекан, впливає: суб'єкт-суб'єктна взаємодія під час освітнього процесу, створення умов для пізнавальної активності студента та використання нетрадиційних методів для підтримки навчального інтересу; професійна компетентність та мотивація викладача; забезпечення сприятливого психологічного клімату з підтримкою позитивних емоцій учасників освітнього процесу; дозування та доступність матеріалу з визначенням ближньої та дальньої перспективи навчання; створення «ситуацій успіху» у навчанні.

Іншою важливою педагогічною умовою професійної підготовки майбутніх вихователів є загально-університетська атмосфера, яку створюють традиції педагогічного закладу вищої освіти, доброзичливі професійні взаємостосунки між викладачами, атмосфера співпраці, товарищескості та поваги між суб'єктами академічних груп, потоків.

А. Курчатова зазначає, що освітній простір стає розвивальним середовищем, набуваючи таких властивостей [19, 136-140]:

- 1) здатність до оперативної перебудови освітніх структур на вимогу особистості чи суспільства;
- 2) дотримання принципу безперервності та наступності між освітніми ланками;
- 3) здатність до взаємодії і взаємопроникнення компонентів єдиної системи;
- 4) дотримання принципу прозорості та демократизації;

5) дотримання принципу взаємодії і партнерського спілкування між всіма учасниками освітнього процесу.

Третьою педагогічною умовою в дослідженні визначено сприяння рефлексії, самоорганізації, творчій самостійності, забезпечення набуття особистісного досвіду професійної діяльності.

Таким чином, реалізація обґрунтованих нами педагогічних умов: формування та розвиток мотивації; організація освітньо-розвивального середовища та сприяння творчій самостійності, набуття особистісного досвіду, рефлексії забезпечує формування когнітивного, операційно-діяльнісного та мотиваційного компонента професійної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до формування ігрової компетентності у дітей.

Теоретичне узагальнення та аналіз методичної літератури дали підставу для розроблення, що передбачає:

1) знання теоретичних основ ігрової діяльності та методики організації різних видів ігор у закладі дошкільної освіти; знання особливості змісту сюжетно-рольових, конструктивно-будівельних, начальних дидактичних, словесних, настільно-друкованих, рухливих ігор із використанням співу та діалогів, режисерських та театралізованих, народних дозвіллевих ігор у різних вікових групах;

2) знання психолого-педагогічних особливостей організації і супроводу ігрової діяльності дітей дошкільного віку; знання про вибір безпечного місця та атрибутів для гри;

3) уявлення про рівні сформованості рольових способів поведінки, про використання етикету, правил та норм спілкування між дітьми в іграх;

4) розуміння важливості створення оптимального предметно-ігрового середовища для гри;

– *операційно-діяльнісний*, що передбачає:

1) забезпечення розвитку сюжету, який ґрунтується на життєвому досвіді та знаннях, прикладах дорослих та із літературних творів і казок;

2) забезпечення дотримання правил рольової взаємодії (узгодження, рівності, управління тощо);

3) сприяння формуванню уміння облаштовувати ігрове середовище, створювати поле для ігрової діяльності з допомогою рекомендованих предметно-ігрових матеріалів; уміння самостійно чи з незначною допомогою дорослого розподіляти ролі; здатність підпорядковувати власні дії ігровому задуму, погоджуватися з пропозиціями інших гравців та узгоджувати їх, використовувати під час ігрової діяльності різноманітний предметно-іграшковий матеріал відповідно до її змісту або предмети-замінники;

– *мотиваційний*, що включає:

1) прагнення до налагодження взаємодії з дітьми дошкільного віку під час ігрової діяльності; рольової взаємодії або особистих уподобань, прояв товарищескості, толерантності, врахування думки інших, стримування агресивних проявів, конструктивне розв'язання конфліктних ситуацій, радість від спільного успіху;

2) мотивацію до організації ігрової діяльності з використанням активних засобів, методів і форм роботи;

3) визнання дитини суб'єктом взаємин, формування умінь проявляти товарищескість, толерантність, зважати на думку інших, стримувати прояви агресивності, конструктивно розв'язувати конфлікти, радіти спільному успіху, дотримуватися норм та етикету спілкування, висловлювати у ввічливій формі своє непогодження з пропозиціями ровесника, діями за розподіленими ролями, з іграшками, обов'язками.

У контексті проблеми нашого дослідження структурно-функціональну модель представлено у вигляді віртуального абстрактного образу визначеного явища педагогічної дійсності. Віртуальний образ, набуваючи наочної форми, відображає структурно-функціональні взаємозв'язки явища педагогічної дійсності

У своїй діяльності ми виходили із розуміння структурно-функціональної моделі, як аналогу, засобом якого здійснюється педагогічний процес, що характеризується: цілісністю (внутрішня єдність обраного об'єкта і обмеженість,

відносна відособленість від інших об'єктів та володіння специфічними закономірностями функціонування і розвитку); структурністю (модель складається із певної кількості елементів (склад моделі) і має певну структуру (взаємне розміщення окремих елементів, пов'язаних один з одним); складністю (включає значну кількість елементів і зв'язків, що змінені чи навіть утрачені без помітних змін у функціонуванні системи); організованістю (має внутрішню впорядкованість і відносну стабільність взаємозв'язків між елементами); ієрархічністю (складається із елементів нижчого рівня, водночас кожний елемент моделі може розглядатися як окрема субмодель).

Методологічно-цільовий блок моделі має поліструктурний характер та є фундаментальним у реалізації мети діяльності – професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дошкільників. Він забезпечує впорядкованість і цілісність процесу професійної підготовки майбутніх вихователів, функціонування і розвиток його основних елементів і зв'язків. Так, функціонування цілісної структурно-функціональної моделі можливе лише при наявності чітко окресленої мети, реалізація якої забезпечуються науково-методичними підходами: компетентнісним, інтегративним та культурологічним. У нашому дослідженні актуалізуємо педагогічні умови, як необхідні компоненти професійної підготовки майбутніх вихователів. Отже, до них належать: формування та розвиток мотивації щодо набуття знань та навичок роботи з батьками, організація освітньо-розвивального середовища, сприяння творчій самостійності, набуття особистісного досвіду та рефлексії.

Змістово-процесуальний блок включає обґрунтування основних методів та форм здійснення процесу професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дошкільників.

Аналітико-рефлексивний блок структурно-функціональної моделі є своєрідним віддзеркаленням проектування очікуваного результату щодо підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності у дітей дошкільного віку. Він передбачає визначення рівнів сформованості професійної підготовленості за розробленими критеріями і показниками: *мотиваційним*

(прагнення до налагодження взаємодії з дітьми дошкільного віку під час ігрової діяльності; рольової взаємодії або особистих уподобань, прояв товариськості, толерантності, врахування думок інших, стримування агресивних проявів, конструктивне вирішення конфліктів, радість від спільного успіху; мотивація до організації ігрової діяльності з використанням активних засобів, методів і форм роботи; визнання дитини суб'єктом взаємин, дотримання етикету спілкування та його норм, висловлювання у делікатній формі своєї незгоди з пропозиціями однолітка, діями із розподілу ролей, іграшок, обов'язків), *когнітивним* (знання теоретичних основ ігрової діяльності та методики організації різних видів ігор у закладі дошкільної освіти; знання особливостей змісту сюжетних, конструктивно-будівельних, дидактичних, словесних, настільно-друкованих, народних та рухливих ігор у вікових групах; знання психолого-педагогічних особливостей організації і супроводу ігрової діяльності дітей дошкільного віку; знання про вибір безпечного місця та атрибутів для гри; уявлення про рівні сформованості рольових способів поведінки, про використання норм та правил етикету спілкування між дітьми в іграх; розуміння важливості створення оптимального предметно-ігрового середовище для гри), *операційно-діяльнісний* (забезпечення розвитку сюжету на основі життєвого досвіду та отриманих знань, прикладів, показаних дорослими та отриманих з літературних творів і казок; забезпечення дотримання правил рольової взаємодії (узгодження, рівності, управління тощо); сприяння формуванню уміння облаштовувати ігрове середовище, створювати ігровий простір за допомогою предметно-ігрових матеріалів за заданою тематикою; самостійно чи з незначною допомогою розподіляти ролі; підпорядковувати власні дії в грі задумам, погоджуватися з пропозиціями інших дітей, синхронізувати з іншими учасниками ігрового дійства, підбирати і пропонувати предметно-іграшковий матеріал відповідно до змісту гри або ж предмети-замінники).

Визначені критерії та показники дозволили нам виділити й обґрунтувати низький, середній та високий рівні професійної підготовленості майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дошкільників. Аналітико-рефлексивний блок моделі забезпечує оцінювання та можливість своєчасної

корекції рівня професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дошкільників.

У педагогічному експерименті брало участь 37 студентів (2 курс) Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка.

Експеримент проводився у декілька етапів: констатувальний, формувальний і контрольний.

Метою констатувального етапу нашого дослідження було виявлення фактичного рівня професійної підготовки вихователів до формування ігрової компетентності у вихованців контрольної та експериментальної груп. Контрольна група була еталоном для визначення ефективності запропонованої методики на контролюючому етапі експериментального дослідження.

Професійну підготовленість студентів до формування ігрової компетентності дошкільників ми розглядаємо як сформованість трьох компонентів: когнітивного, операційно-діяльнісного та мотиваційного. Рівні їх сформованості перевірено на практичних заняттях у процесі виконання педагогічних завдань, самостійної роботи студентів, проходження студентами педагогічної практики, при перевірці їх науково-дослідницьких робіт.



**Рис. 8.3.1. Структурно-функціональна модель професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дошкільників**

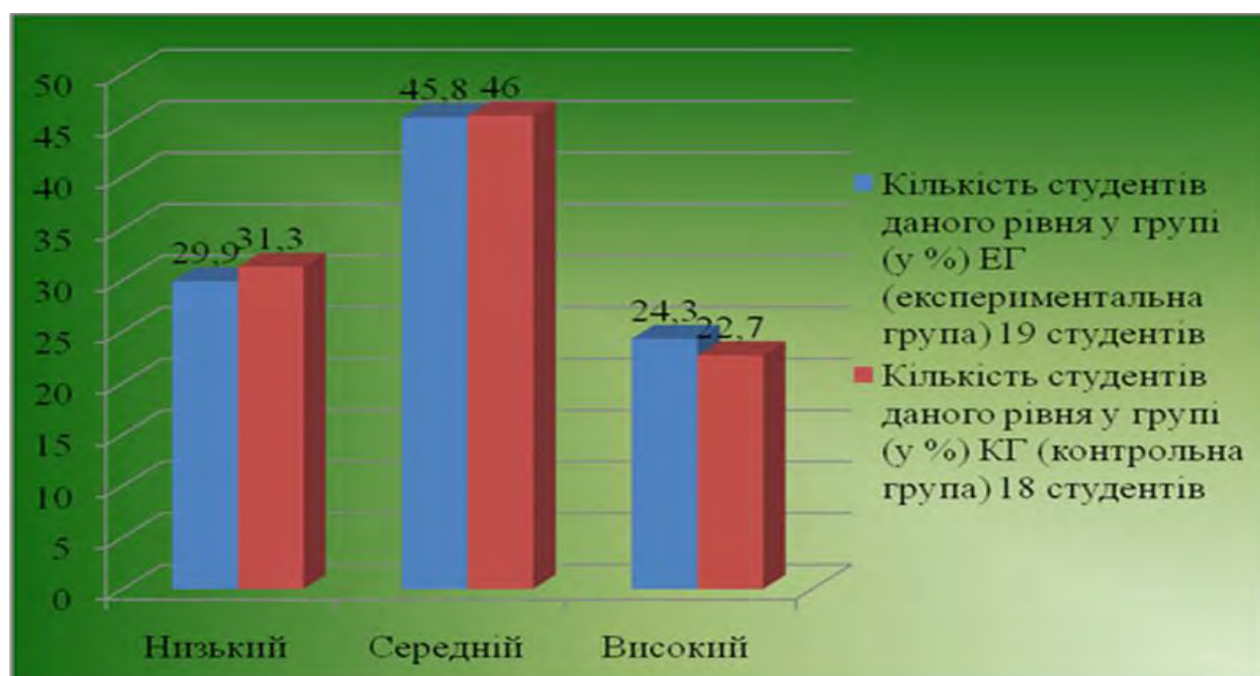


Результати констатувального експерименту зобразимо у вигляді порівняльної таблиці та діаграми:

**Таблиця 8.3.1.**

**Рівень професійної підготовки майбутніх вихователів  
до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку  
на констатувальному етапі експерименту  
(когнітивний компонент)**

Рівень	Кількість студентів даного рівня у групі (у %)	
	ЕГ (експериментальна група) 19 студентів	КГ (контрольна група) 18 студентів
Низький	29,9	31,3
Середній	45,8	46
Високий	24,3	22,7



**Рис. 8.3.2. Рівень професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку на констатувальному етапі експерименту**

Аналіз когнітивного компонента, дозволяє стверджувати, що студенти контрольної та експериментальної групи мають відповідно 24,3 % та 22,7 % високого рівня професійної підготовки до формування ігрової компетентності, у той час як низький рівень виявлено у 29,9 % та 31,3 % респондентів. Це свідчить про низький рівень теоретичних знань про ігрову діяльність дітей дошкільного віку.

Результати сформованості операційно-діяльнісного компонента подаємо у таблиці 8.3.2.

**Таблиця 8.3.2**

**Рівень професійної підготовки майбутніх вихователів  
до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку  
на констатувальному етапі експерименту  
(операційно-діяльнісний компонент)**

Рівень	Кількість студентів даного рівня у групі (у %)	
	ЕГ (експериментальна група) 19 студентів	КГ (контрольна група) 18 студентів
Низький	28,9	33,3
Середній	47,3	48
Високий	24,8	22,7

Низький рівень операційно-діяльнісного компонента виявлено у 28,9 % та 33,3 % студентів експериментальної та контрольної груп відповідно. Це є свідченням недостатньої сформованості навички організації ігрової діяльності та керівництва нею. Високий рівень операційно-діяльнісного компонента діагностовано лише у 24,8 % та 22,7 % респондентів.

Результати діагностики мотиваційного компонента готовності майбутніх вихователів подано у таблиці 8.3.3.

Таблиця 8 3.3

**Рівень професійної підготовки майбутніх вихователів  
до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку  
на констатувальному етапі експерименту  
(мотиваційний компонент)**

Рівень	Кількість студентів даного рівня у групі (у %)	
	ЕГ (експериментальна група)	КГ (контрольна група)
Низький	24,9	33,3
Середній	47,8	42,3
Високий	24,7	24,4

Якісний аналіз показників мотиваційного компоненту свідчить про недостатню мотивацію до організації ігрової діяльності дітей у різних вікових групах, усвідомлення студентами дитини як суб'єкта ігрової взаємодії, не готовність до налагодження партнерської взаємодії під час ігрової діяльності дітей у різних вікових групах.

За результатами констатувального етапу дослідження робимо висновок, що переважна більшість студентів розуміють роль ігрової діяльності у формуванні особистості дитини; мають інтерес до неї, однак активність, теоретична підготовка та практичні навички є епізодичними. Більша частина респондентів зазначає необхідність процесу підготовки майбутніх педагогів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку.

Отже, переважна більшість опитуваних студентів мають низький та середній рівні професійної підготовки до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку, а саме: 1) переважна більшість досліджуваних не виявляють стійкого інтересу; 2) не всі вміють здійснювати науковий пошук, вибір та застосування оптимальних умов для організації різних видів ігор у різних вікових групах.

*На формувальному етапі* експерименту модель, обґрунтована нами, впроваджувалася в реальний освітній процес та перевірялася її ефективність. Студенти контрольної групи експерименту навчалися за традиційною системою. Результати навчальних досягнень студентів контрольної групи є еталоном для діагностування ефективності розробленої методики.

Оцінку результатів дослідження в контрольній і експериментальній групах здійснено за допомогою визначення рівня сформованості професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку шляхом опитування, спостереження під час практичних та семінарських занять, результатів проходження практики у ЗДО.

Головна мета формувального експерименту – переконатися у тому, що рівень підготовленості майбутніх вихователів зростає, якщо забезпечити педагогічний вплив спрямований на формування основних функціональних компетентностей.

Під час підготовчого формувального етапу дослідно-експериментальної роботи було розроблено тексти лекцій, удосконалено завдання для практичних занять; розроблено систему завдань для самостійної роботи.

У навчальному плані спеціальності 012 Дошкільна освіта для студентів першого освітнього рівня «бакалавр», які отримують кваліфікацію відповідно до освітньої програми Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка в розділі вибіркових дисциплін передбачено вивчення освітнього компоненту «Технології формування ігрової компетентності». Опанування дисципліни передбачає навантаження у 120 годин, що відповідає 4 кредитам та завершується заліком (таблиця 8.3.4).

Таблиця 8.3.4

**Опис навчальної дисципліни**  
**«Технології формування ігрової компетентності»**

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	Денна форма навчання ДО –26,М (по)-24, Х-28, ХМ - 29	Заочна форма навчання ДО – 27,29, СО- 21,22
Кількість кредитів ЄКТС – 4	Вибіркова	
	<b>Рік підготовки:</b>	
	2-ий	2-ий
Загальна кількість годин – 120	<b>Семестр</b>	
	3-ій	3-ій
Кількість змістових модулів (за умов поділу) – 3	<b>Лекції</b>	
	24 год	6 год
	<b>Семінарські заняття</b>	
	<b>Практичні заняття</b>	
	24 год	6 год
	<b>Лабораторні заняття</b>	
	год	год
	<b>Самостійна робота</b>	
	72 год.	108 год.
	Вид підсумкового контролю: залік	

Викладання вибіркової навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності» базується на вивченні теоретико-практичних підходів до гри як психолого-педагогічного феномену, засвоєнні і здатності оволодіння студентами ігровими технологіями, усвідомленні необхідності забезпечення супроводу і фасилітації гри в просторі ЗДО у відповідності до траєкторії освітнього напрямку, передбаченого Стандартом дошкільної освіти, «Гра дитини».

На контрольному етапі експериментального дослідження було здійснено повторну діагностику рівня професійної підготовки. Результати контрольного експерименту подано нижче.

Аналіз діагностики рівня професійної підготовки за когнітивним компонентом дозволяє констатувати збільшення кількості студентів експериментальної групи,

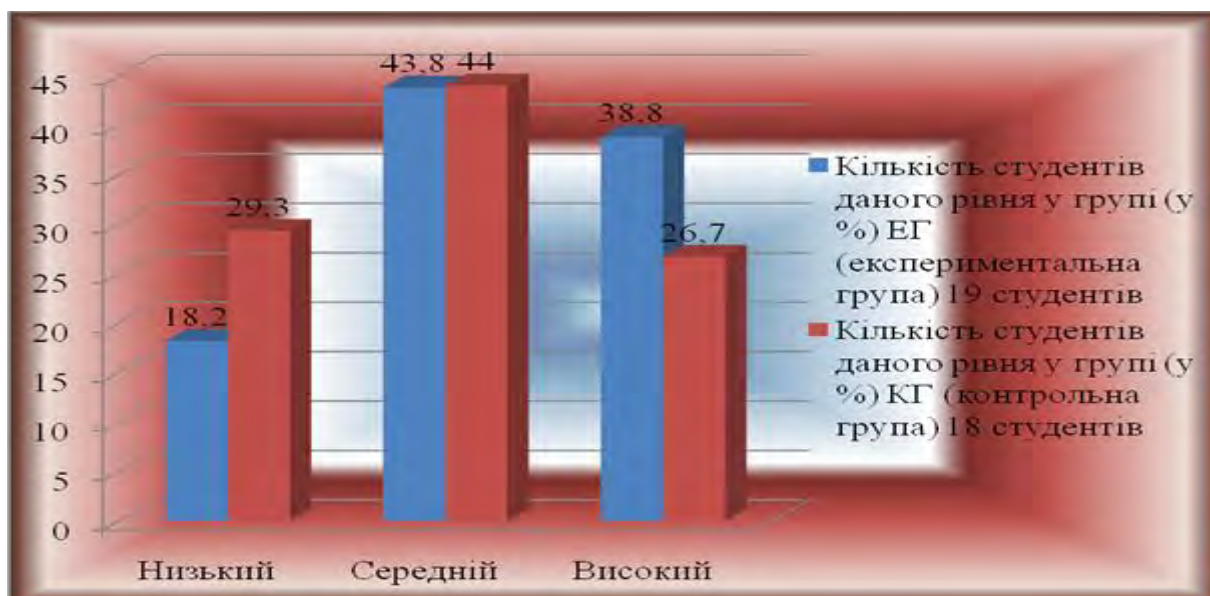
що мають високий рівень (38,8 %) та водночас зменшення студентів, що мають низький рівень (18,2 %). Це свідчить про зростання знаннєвого компоненту майбутніх вихователів.

**Таблиця 8.3.5.**

**Аналіз професійної підготовки майбутніх вихователів  
до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку  
на контрольному етапі експерименту  
(когнітивний компонент)**

Рівень	Кількість студентів даного рівня у групі (у %)	
	ЕГ (експериментальна група)	КГ (контрольна група)
Низький	18,2	29,3
Середній	43,8	44
Високий	38,8	26,7

Для наочності зобразимо результати контрольного експерименту у вигляді діаграми:



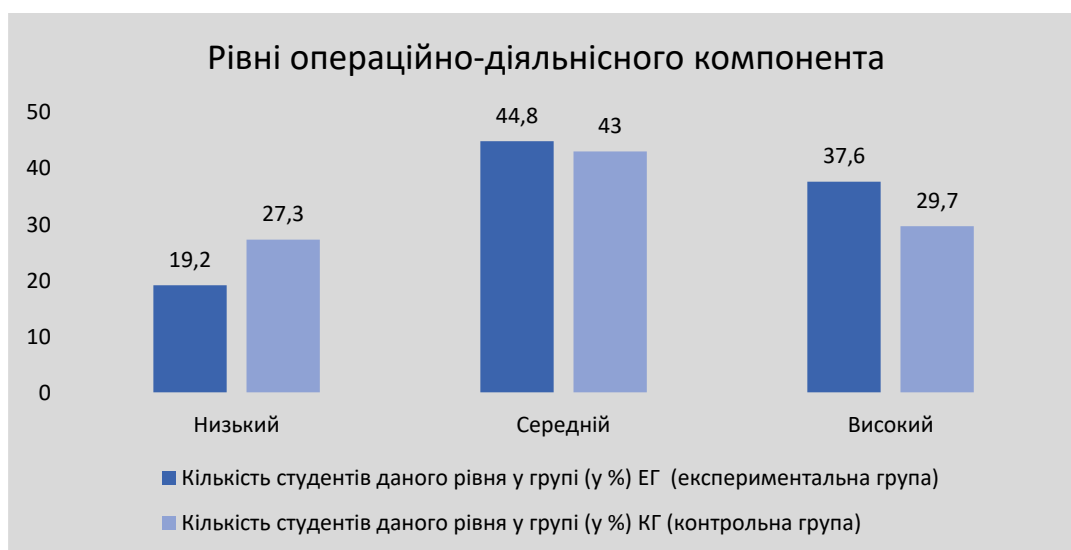
**Рис. 8.3.3. Рівень професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку на контрольному етапі експерименту**

Результати діагностики операційно-діяльнісного компонента професійної підготовки студентів подано у 8.3.6:

**Таблиця 8.3.6.**

**Аналіз професійної підготовки майбутніх вихователів  
до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку  
на контрольному етапі експерименту  
(операційно-діяльнісний)**

Рівень	Кількість студентів даного рівня у групі (у %)	
	ЕГ (експериментальна група)	КГ (контрольна група)
Низький	19,2	27,3
Середній	44,8	43
Високий	37,6	29,7



**Рис. 8.3.4. Рівень професійної підготовки майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку на контрольному етапі експерименту (операційно-діяльнісний компонент)**

Кількісний аналіз показників операційно-діяльнісного компоненту на контрольному етапі дослідження дозволяє констатувати зростання кількості майбутніх вихователів, які мають високий рівень (37,6%) та зменшення студентів,

у яких сформовано низький рівень операційно-діяльнісного компонента. Суттєвих змін у контрольній групі студентів не відзначаємо.

У таблиці 8.3.7. представимо результати діагностики мотиваційного компонента готовності.

**Таблиця 8.3.7.**

**Аналіз професійної підготовки майбутніх вихователів  
до формування ігрової компетентності  
на контрольному етапі експерименту (мотиваційний компонент)**

Рівень готовності до науково-дослідницької діяльності	Кількість студентів даного рівня у групі (у %)	
	ЕГ (експериментальна група)	КГ (контрольна група)
Низький	10	27,3
Середній	44,8	43
Високий	36,2	29,7

Студенти контрольної групи, що навчалися за традиційною системою, мають практично незмінні показники сформованості компонентів професійної готовності до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку, якщо їх порівняти з попередніми результатами, отриманими під час проведення констатувального експерименту.

Так, кількість студентів експериментальної групи, з сформованим високим рівнем професійної підготовки збільшився до 38,8 %, у той час як у студентів контрольної групи лише до 26,7 %. Отже, відзначаємо кількісні та якісні зміни у підготовці студентів експериментальної групи: збільшення кількості осіб з високим та середнім рівнями.

Отримані результати свідчать, що у експериментальній групі збільшилася кількість студентів, що вміють застосовувати набуті теоретичні знання під час виконання завдань на практичних заняттях та завдань із організації ігрової діяльності в закладах дошкільної освіти під час педагогічних практик.



### Список використаних джерел:

1. Базовий компонент дошкільної освіти. 2021. URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf)
2. Борохов І. В., Ковальов О. О., Гулевський В. Б. Впровадження сучасних технологій навчання при вивченні дисциплін у ЗВО. Удосконалення освітньо-виховного процесу в закладі вищої освіти: збірник науково-методичних праць /Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного. Мелітополь: ТДАТУ, 2022. Вип. 25. 362 с.
3. Воробйова С. Дидактична гра в процесі дошкільного виховання. *Палітра педагога*. 2002. № 10. С. 46–48.
4. Георгадзе Т. Виховний потенціал сім'ї. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Особистість, сім'я і суспільство: питання педагогіки та психології». Львів: ГО Львівська педагогічна спільнота, 2018. URL: [http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/2731/1/%D0%93%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%B4%D0%B7%D0%B5%20%D0%A2.%D0%9E.\\_%D0%A2%D0%B5%D0%B7%D0%B8.pdf](http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/2731/1/%D0%93%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%B4%D0%B7%D0%B5%20%D0%A2.%D0%9E._%D0%A2%D0%B5%D0%B7%D0%B8.pdf)
5. Гнізділова О., Лукашова Ю. Використання дидактичних ігор у процесі профорієнтації дошкільників. *Педагогічні науки*. 2020. № 75-76. С. 3-7.
6. Гордій Н. Визначення ролі гри та іграшок у розумовому вихованні дітей у сім'ї. Підготовка батьків до виховання дітей у педагогічній журналістиці: монографія. Суми: ВВП «Мрія», 2016. С. 67-83.
7. Гриньова М., Донченко В., Жамардій В. Модель застосування ділових та проблемних ігор в освітньому процесі здобувачів вищої школи з використанням здоров'язбережувальних технологій. Нова українська школа та моделі взаємодії в кризових умовах : колективна монографія / за ред. проф. М. В. Гриньової. Полтава : ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2022. 372 с.

8. Добровольська Л. Розвиток пам'яті та уяви: ігри для дитини. *Палітра педагога*. 2009. № 11. С. 10-15.
9. Довбня С. О. Теоретико-методичний супровід ігрової діяльності дітей дошкільного віку. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Випуск 72. Том 1. 2019. С. 170-178.
10. Довженко Т. О. Підготовка майбутнього вихователя дошкільного навчального закладу до роботи з сім'єю. *Збірник наукових праць «Педагогіка та психологія»*. 2016. Вип. 52. С. 124–133.
11. Замелюк М. Ігровий простір дитини дошкільного віку: місце і роль дорослого. *Збірник наукових праць «Академічні студії»*. Серія «Педагогіка». 2021. Вип. 2. С. 42-46, С. 43.
12. Карасьова К. В., Піроженко Т. О. Ігровий простір дитини. К.: Шкільний світ. 2011. 128 с.
13. Коваленко А. Б. Особливості застосування методів активного навчання при підготовці до професійної діяльності. *Наука і освіта: Науково-практичний журнал Південного наукового центру АПН України*. 2009. Вип. 5. С.77- 81.
14. Ковалевська Н. В. Навчальна дисципліна «Теорія та методика співпраці з родинами» у системі професійної підготовки майбутніх вихователів дітей раннього та дошкільного віку. *Імідж сучасного педагога*. 2017. №1 (170). С. 66-70.
15. Ковалевська Н. В. Навчальна програма «Технології формування ігрової компетентності». Полтава: ПНПУ, 2023. 11 с.
16. Ковалевська Н. В., Пасічніченко А. В. Навчальна дисципліна «Технології формування ігрової компетентності» у системі професійної підготовки майбутніх вихователів дітей дошкільного віку. *Наукові записки ВДПУ імені Михайла Коцюбинського*. Серія: педагогіка і психологія. 2020. Випуск 63. С. 119-123.
17. Ковалевська Н. В. Силабус навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності». Полтава: ПНПУ, 2023. 11 с.
18. Кудикіна Н. В. Теоретико-методичні засади організації ігрової діяльності. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної і*

*початкової освіти: навчально-методичний посібник* / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ : ВД «Слово», 2010. 320 с.

19. Курчатова А. Підготовка майбутніх вихователів до взаємодії з сім'єю з морального виховання дітей дошкільного віку (інноваційні форми роботи). *Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2018. Випуск №1 (60). С. 136-140

20. Максимів Н. П. Педагогічні умови формування гуманних взаємин в ігровій діяльності дітей дошкільного віку. *Молодий вчений*. 2022. № 5 (105). С. 117-122.

21. Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості (історичний аналіз). *Педагогіка і психологія*. 2003. № 6. С. 61–63.

22. Освітньо-професійна програма «Дошкільна освіта». URL: <https://drive.google.com/file/d/1z398p2riUiLhG5HgCp6sKbbfPXRI2ebx/view>

23. Пірожченко Т., Корнєєва О. Гра дитини. Впроваджуємо оновлений Базовий компонент дошкільної освіти. *Дошкільне виховання*. 2021. № 5. С. 3-13.

24. Савчук О. Гра-стратегія: формуємо соціальний досвід дошкільнят. *Дошкільне виховання*. 2016. № 12. С. 20-22.

25. Стандарт вищої освіти України: перший (бакалаврський) рівень, галузь знань 01 «Освіта/Педагогіка», спеціальність 012 Дошкільна освіта. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/012-Doshk.osvita-bakalavr.28.07.pdf>

26. Федорова М. А. Особливості розвитку ігрової компетентності дитини у контексті наступності між дошкільною освітою і початковою школою. Система підготовки майбутніх фахівців у контексті становлення Нової української школи : монографія / за заг. редакцією В. Є. Литнєва, Н. Є. Колесник, Т. В. Завязун. Житомир: Вид. О. О. Євенок, 2019. С. 300-301.

27. Шуть М. М. Гра як фундаментальна технологія виховання людини. *Вихователь-методист*. 2010. № 5 (травень). С. 11-16.

28. Юрчук О. І. Застосування ділової гри як інноваційного методу навчання майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. *Інноватика у вихованні: збірник наукових праць*. 2018. № 7. С. 303-312.