

УДК: 159.9:37.0

І. В. Гордієнко-Митрофанова

ІГРОТЕХНІЧНІ ВМІННЯ: ЗМІСТ І ХАРАКТЕРИСТИКА

Стаття присвячена характеристиці ігротехнічних умінь, що відображають діяльнісну спрямованість ігротехнічної компетентності вчителя молодшої й середньої школи, який активно використовує у своїй педагогічній практиці дидактичні ігри, зокрема ігри-маніпулятиви. В даній роботі розглянуто певні групи ігротехнічних умінь: організаторські, рефлексивно-перцептивні й спеціальні ігротехнічні вміння.

Ключові слова: дидактичні ігри, ігри-маніпулятиви, ігротехнічна компетентність, ігротехнічні вміння.

Постановка проблеми. У сучасній педагогічній практиці великого поширення набувають ігрові технології, які спрямовані на активізацію пізнавальної і творчої діяльності учня. Застосування ігрових технологій підсилює роль учителя й водночас ускладнює зміст його педагогічної діяльності (за М.В. Кларінім), потребує розвинених навичок керування, здатності регулювати ігротехнічний процес і його результати, дотримання встановлених норм, вимог та обмежень, керівництва й дотримання межі обраної ролі, тобто ігротехнічної компетентності. Поведінковий компонент ігротехнічної компетентності вчителя стосовно застосування й використання ігрових методів навчання становлять ігротехнічні вміння, специфічні дії з реалізації активно-ігрових технологій, які повинні виконуватися на досить високому рівні.

Аналіз досліджень і публікацій. Поняття “компетентність” активно досліджується в психолого-педагогічному дискурсі (І.О. Зимня, Н.В. Кузьміна, А.К. Маркова, Л.М. Мітіна, А.В. Хуторський, Ю.В. Фролов, Д.О. Махотін та інші). Вивчаються різноманітні аспекти компетентності: компонентний склад, рівні, функціональні характеристики, структурні елементи тощо. В межах компетентнісного підходу ігротехнічна компетентність визначається як інтегральна якість особистості, що виявляється в готовності й здатності вчителя до навчально-ігрової діяльності, ядром якої є інтерактивність суб’єкта (Г.А. Цукерман, Г.К. Селевко, Н.Г. Здорікова, І.А. Комарова). Аналіз напрацювань фахівців з питань соціальної компетентності та безпосередньо ігротехнічної компетентності (А.О. Вербицький, Г.К. Селевко, А.П. Панфілова, Н.В. Борисова та інші) дозволив автору визначити й охарактеризувати певні групи ігротехнічних знань: *предметні знання* (знати, що таке дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема); *суб’єктні знання* (психолого-педагогічні знання про ідеальний сукупний суб’єкт навчально-ігрової діяльності); *процедурні знання* (знати, як застосовувати й використовувати дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема); *ціннісно-змістовні знання* (знати, для чого й чому треба використовувати дидактичні ігри взагалі й дидактичні ігри-маніпулятиви зокрема) [1]. Класифікацію знань подано за Ю.В. Фроловим і Д.О. Махотінім [2] і доповнено автором суб’єктними знаннями.

Метою даної статті є визначення й змістовна характеристика системи ігротехнічних умінь учителя навчальної й середньої школи в умовах здійснення навчально-ігрової діяльності на основі дидактичних ігор-маніпулятивів.

Під дидактичними іграми-маніпулятивами розуміються такі ігри, особливість яких порівняно з іншими предметними іграми визначається засвоєнням матеріалізованої форми дії за допомогою навчальних матеріалів (маніпулятивів), що передбачають ручні дії з матеріалізованими об’єктами – маніпуляції. У процесі маніпуляцій залучається тактильна пам’ять учнів, яка притаманна більшості школярів молодших і середніх класів і яка

© І. В. Гордієнко-Митрофанова, 2012

здебільшого нехтується вчителями; активізується кінестетична когнітивна модальність учнів, яка в більшості молодших школярів є розвинутою, але не активованою в навчанні.

Виклад основного матеріалу. Основою формування ігротехнічної компетентності є знання вчителя (когнітивний аспект компетентності за І.О.Зимньою), набуття яких має на меті оволодіння певними ігротехнічними вміннями й навичками (поведінковий аспект за І.О.Зимньою).

Уміння й навички, які передбачають сформованість *предметних знань*, зіставляються головним чином з *дидактичними здібностями* вчителя (передавати школярам навчальний матеріал, роблячи його доступним, подавати матеріал або проблему чітко й зрозуміло, викликати інтерес до предмета, збуджувати в учнях активну самостійну думку тощо) та його *академічними здібностями* (здібності до відповідної галузі наук): продуктивно використовувати “кентаврничні форми роботи” (Г.А. Цукерман), ігрові за формою й навчальні за змістом, а також їх розвивальні ефекти; бути відкритим пошуку нового; ефективно використовувати передовий досвід (у галузі ігрових технологій і матеріалізованих типів навчальної інформації), враховуючи можливості учнів і власні індивідуально-психологічні особливості; “реконструювати, адаптувати навчальний матеріал, важке робити легким, складне – простим, незрозуміле – зрозумілим” [3, с. 294-299]; формувати в учнях пізнавальну діяльність за теорією поетапного формування розумових дій.

Уміння й навички, які засновані на *суб’єктних знаннях*, зіставляються переважно з *перцептивно-рефлексивними здібностями* педагога (проникати у внутрішній світ учня, психологічна спостережливість, пов’язана з тонким розумінням особистості учня та його тимчасових психічних станів; пізнавати власні індивідуально-психологічні особливості, оцінювати свій психічний стан), його *дидактичними здібностями* (вивчати, оцінювати й діагностувати психічний розвиток учнів і рівень їх навченості) й *авторитарними здібностями* (безпосередній емоційно-вольовий вплив на учнів): пізнавати й вивчати власні індивідуально-психологічні особливості та здійснювати самодіагностику, розвивати свої ігротехнічні здібності, оцінювати свій психічний стан; управляти своїми емоціями, додаючи їм конструктивний, а не руйнівальний характер; володіти технікою евристичного оптимізму, тобто розвитку впевненості в собі, формування спрямованості на успіх; інтерпретувати й “читати” внутрішній стан особистості учня за нюансами його поведінки, розпізнавати приховані мотиви й психологічні захисти учня, розуміти емоційний стан учня; впливати на учня з урахуванням його індивідуально-психологічних особливостей і володіти засобами, що підсилюють дію (прийоми риторики); створювати умови для стимуляції слабозрозумілих рис особистості окремих учнів; вивчати й діагностувати психічний розвиток учня [3, с. 294-299; 4; 5, с. 18-71].

Уміння й навички, які передбачають оволодіння *процедурними знаннями*, зіставляються з *організаторськими здібностями* вчителя (організувати учнівський колектив, згуртувати його, надихнути на рішення навчально-ігрових завдань і правильно організувати свою власну роботу), його *прогностичними здібностями* (передбачати наслідки своїх дій), *комунікативними здібностями* (здібності до спілкування з дітьми й наявність педагогічного такту), *мовними здібностями* (зрозуміло й чітко виражати свої думки й відчуття за допомогою мови, а також міміки і пантоміміки), з *авторитарними здібностями, здатністю педагога до розподілу уваги одночасно між декількома видами діяльності та діагностичними здібностями* вчителя: ігротехнічні уміння й навички (за А.П. Панфіловою), які охоплюють базові уміння педагога; найрізноманітніші прояви комунікативних умінь, які зв’язуються перш за все з “умінням створювати атмосферу психологічної безпеки для іншої людини та в той же час забезпечувати умови для самореалізації його особистості” [5, с. 276], організаційні уміння й навички, перцептивно-рефлексивні уміння, а також уміння розподіляти увагу.

Уміння й навички, які передбачають сформованість *ціннісно-змістовних знань*, зіставляються головним чином з *перцептивними здібностями* педагога та його *здібностями до творчості*, а також його *здатністю до розподілу уваги одночасно між декількома видами діяльності*: створювати умови психологічної безпеки й реалізації внутрішніх резервів співрозмовника; відстежувати зберігаючи здоров'я властивості використовуваних ігрових технологій, застосовуючи спеціальні методики для діагностики стомлення й тривожності учнів у процесі навчально-ігрової діяльності; чутливо реагувати на ознаки стомлення, неуважності; використовувати техніку зняття напруги й надання психологічної підтримки учням; швидко відновлювати свої фізичні й душевні сили; здійснювати самоаналіз в умовах ігрового навчання; переходити від рівня майстерності до власне творчого, новаторського рівня.

За аналізом описаних вище умінь і навичок, які передбачають оволодіння предметними, суб'єктивними, процедурними й ціннісно-змістовними знаннями, суттєвими є такі: організаторські, рефлексивно-перцептивні й спеціальні ігротехнічні. Розглянемо їх детально.

Організаторські вміння. Згідно з концепцією педагогічних здібностей, яку розвиває Н.В. Кузьміна, до складу педагогічної системи входять п'ять основних функціональних компонентів: гностичний, проектувальний, конструктивний, комунікативний та організаторський. У цій теорії з основними сторонами педагогічної системи зіставлені всі педагогічні здібності. Організаторські педагогічні здібності полягають в особливій чутливості педагога до продуктивних-непродуктивних способів:

- організації взаємодії учнів з об'єктами діяльності й пізнання у навчальний і позанавчальний час;
- організації взаємодії учнів у групах і колективах;
- навчання учнів самоорганізації;
- організації власної взаємодії з учнями;
- самоорганізації власної діяльності й поведінки [4, с. 56].

Організаторські здібності педагога націлені, таким чином, на два головних аспекти – взаємодію й самоорганізацію.

Беручи до уваги відмінність педагогічних здібностей від педагогічних умінь – педагогічні здібності – це особливості особистості, а педагогічні уміння – “це педагогічні дії (впливи) вчителя – до організаторських педагогічних умінь”, які здійснюються на достатньо високому рівні й утворюють “техніки” в праці вчителя [5, с. 8]), належати такі: організовувати групову й індивідуальну роботу учнів з урахуванням всіх чинників; організовувати індивідуальні й проводити ділові навчальні ігри, дискусії, тренінги; керувати психічним станом учнів на навчальних заняттях; діагностувати пізнавальні можливості й результати пізнавальної діяльності; оцінювати результати навчальної роботи, відповідність досягнутого рівня нормативному; організовувати засвоєння навчального матеріалу згідно з програмними вимогами й потенційними можливостями учнів; здійснювати корекцію навчальної діяльності; правильно організувати свою роботу (планувати, контролювати її) й правильно розподіляти роботу в часі, укладатися в намічені терміни, тобто набувати своєрідного відчуття часу [3, с. 295-296].

Останнє вміння відіграє велику роль для вчителя, який застосовує й використовує в навчальному процесі дидактичні ігри, оскільки без цього вміння неможливо дотримуватися жорсткого регламенту гри за часом. Таким чином, до найголовніших організаційних умінь учителя в процесі застосування й використання дидактичних ігор взагалі й ігор-маніпулятивів зокрема належать такі:

◆ Виходити з мотивації самих учнів під час планування й організації навчально-ігрової діяльності.

- ◆ Під час постановки навчально-ігрових завдань орієнтуватися на учня як на активно-го розвивального співучасника навчально-ігрової діяльності, що має власні мотиви й цілі.
- ◆ Конкретизувати навчально-ігрові завдання в поетапні й оперативні.
- ◆ Організовувати групову й індивідуальну роботу учнів з урахуванням усіх чинників.
- ◆ Управляти психічним станом учнів у процесі навчально-ігрової діяльності.
- ◆ Діагностувати пізнавальні можливості й результати пізнавальної діяльності учнів та здійснювати самодіагностику.
- ◆ Здійснювати корекцію навчально-ігрової діяльності.
- ◆ Правильно розподіляти роботу в часі, вкладатися в намічені терміни.

Рефлексивно-перцептивні вміння. Рефлексивно-перцептивні вміння, за Л.М. Мітіною, – це уміння, які пов'язані із специфічною чутливістю вчителя до власної особистості й особистості учня і які припускають розвиненість таких здібностей педагога, як педагогічна рефлексія, педагогічний такт і педагогічна спрямованість [6, с. 19-22]. Ефективність пізнання педагогом самого себе й особистості учня визначається його знанням механізмів ідентифікації, емпатії й децентрації та володіння ними. До рефлексивно-перцептивних умінь педагога належать уміння:

- пізнавати власні індивідуально-психологічні особливості;
- оцінювати свій психічний стан;
- здійснювати різнобічне сприйняття й адекватне пізнання особистості учня, а саме: розуміти емоційний стан особистості учня, розпізнавати його приховані мотиви й психологічні захисти;
- орієнтуватися в комунікативній ситуації педагогічної взаємодії;
- використовувати в навчально-ігровому процесі головні репрезентативні системи учнів.

За визначенням А.О. Реан, рефлексивно-перцептивні уміння утворюють органічний комплекс: пізнання власних індивідуально-психологічних особливостей, оцінку свого психічного стану, осмислення себе як суб'єкта педагогічної діяльності, своєї поведінки, своїх сильних і слабких сторін, а також здійснення різностороннього сприйняття й адекватного пізнання особистості учня [7, с. 76]. Таким чином, використання педагогом рефлексивної діяльності в навчально-ігровому процесі дозволяє йому проводити аналіз й оцінку діяльності учнів з різних позицій, а також своєї діяльності з погляду учнів, визначати нові напрями в організації ефективної взаємодії на заняттях з метою включення самих учнів в активну діяльність.

Рефлексія як здатність людини в думках виходити із суб'єктивної точки зору й сприймати себе з погляду інших людей є також психічним механізмом формування самосвідомості. Накопичуючи досвід сприйняття себе з різних точок зору, у різних ситуаціях й інтегруючи його, людина формує свою самосвідомість.

Спеціальні ігротехнічні вміння. Звернення до спеціальних ігротехнічних умінь, які виокремлюють фахівці із цієї галузі, дозволило зазначити певні ігротехнічні уміння й навички. Оскільки велику частину ігротехнічних умінь становлять комунікативні, які визначаються, згідно з А.К.Марковою, перш за все “умінням створювати атмосферу психологічної безпеки для іншої людини й у той же час забезпечувати умови для самореалізації її особистості” [5, с. 34], то вони зазначені окремо:

- розробляти й описувати ігрову програму відповідно до таких параметрів: зміст гри, склад і кількість учасників, регламент, правила й норми, блок-структура (послідовність ігрових кроків і дій, а також інструкції, яких доцільно дотримуватися під час гри тощо), види зворотного зв'язку, система оцінювання результатів, допоміжний матеріал, організація просторового середовища;
- ставити точні навчальні, ігрові й розвивальні цілі й досягати їх;

- організувати “ігрове поле” (створювати наскільки можливо відповідну обстановку, а саме: приміщення, технічне оснащення тощо для учнів і себе);
- подавати матеріали (інформаційні й роздавальні), які забезпечують навчально-ігровий процес;
- проводити гру, дотримуючись такого порядку – “занурення” в гру, розділення на групи (якщо необхідно), вивчення навчально-ігрового завдання, ігровий процес, підбиття підсумків гри, рефлексія, “винурювання” з гри;
- дотримуватися жорсткого регламенту дидактичної гри й регламентувати ігрові дії системою правил, штрафів і заохочень;
- розподіляти увагу одночасно між декількома видами діяльності – дотримуватися змісту і форми викладання матеріалу, стежити за розгортанням своєї думки і/ або думки учня, у той же час тримати в полі уваги всіх учнів, чутливо реагувати на ознаки стомлення, неуважності, нерозуміння, помічати всі випадки порушення дисципліни й, нарешті, стежити за власною поведінкою (позою, мімікою і пантомімікою, ходою) [3, с. 294-299];
- здійснювати позитивний конструктивний зворотний зв'язок з метою діагностики ефективності навчально-ігрового процесу (проводити рефлексію й післяігрову дискусію, підбивати проміжні підсумки гри);
- володіти технікою зняття напруги й надання психологічної підтримки учням; технікою здійснення психогієни й умінням швидко відновлювати свої фізичні й душевні сили; технікою евристичного оптимізму [8, с. 317].
- комунікативні уміння (найважливіші з них наводяться за А.К. Марковою [5, с. 18-71], адаптовані до ігротехнічної діяльності вчителя):
 - діяти в атмосфері публічного виступу, близької до театральної;
 - володіти засобами вербального й невербального спілкування;
 - виконувати різноманітні соціальні та ігрові ролі й заохочувати учнів до реалізації різних ігрових ролей, а також займати різні психологічні позиції;
 - регулювати процес ігрової взаємодії, реалізуючи всі можливі лінії навчальної співпраці відповідно до показників ігрової взаємодії;
 - створювати творчу атмосферу на “ігровій поляні” за допомогою спеціальних способів створення особливої, що спонукає до творчості, розкріпає, атмосфери навчально-ігрового процесу;
 - використовувати демократичний стиль спілкування;
 - з гумором ставитися до окремих аспектів педагогічної ситуації, не помічати деяких негативних моментів, бути готовим до усмішки, володіти тонами й напівтонами;
 - відмовитися від корпоративного стереотипу “вчитель завжди правий”;
 - створювати умови довіри й терпимості;
 - володіти засобами, що підсилюють вплив (прийоми риторики);
 - використовувати переважно дії, які організують, порівняно з тими, що оцінюють і особливо дисциплінують;
 - підтримувати рівне ставлення до всіх дітей;
 - розуміти позицію учня, виявляти цікавість до його особистості;
 - ставати на точку зору учня (“децентрація вчителя”);
 - слухати й чути учня, не перериваючи його мови й навчальних дій.

Аналіз наведених спеціальних ігротехнічних умінь і навичок дозволяє стверджувати, що спеціальні ігротехнічні уміння вчителя включають усі базові вміння педагога, які зіставляються з його загальними здібностями: гностичними, проектувальними, конструктивними, комунікативними й організаторськими з актуалізацією ігрової детермінанти.

Педагогічні вміння, за А.К. Марковою, відповідають різним позиціям учителя, які формулюються як “стійкі системи ставлень учителя (до учня, до себе, до колег), що ви-

значають його поведінку” [5, с. 9; 9, с. 195-196]. Внутрішній зв'язок понять “педагогічна спрямованість”, “педагогічна центрація” й “педагогічна позиція” дозволяє говорити про їхню загальну зіставленість з педагогічними діями, вміннями. Через це сукупність професійно-педагогічних дій завжди виявляє позиції (центрації, спрямованості) і навпаки – педагогічні вміння репрезентують як саму особистість учителя, так і його діяльність і взаємодію з учнями.

Узагальнення праць з питань ігрового моделювання (А.П. Панфілова, Т.А. Кривко-Апінян та інші), розвивального навчання (В.В. Давидов, Д.Б. Ельконін, Г.А. Цукерман та інші), експериментальне дослідження під керівництвом автора щодо впровадження в навчальний процес дидактичних ігор-маніпулятивів надали підстави для висновку, що успішна організація ігор-маніпулятивів здійснюється вчителем через реалізацію ним психологічних позицій “гуманіста”, “творця-дослідника” й “психолога” та ігрових ролей “тренера”, “запасного гравця/ гравця», “арбітра” під час розв’язання педагогічних завдань, адекватних навчально-ігровій діяльності: постановка ігрового завдання й регламентація спільної діяльності учасників навчально-ігрового процесу, розв’язання “ігро-навчального” й аналізу навчально-ігрового завдання. Навчально-ігрові завдання стосуються різних складників навчально-ігрового матеріалу та дії з ним; їх зміст зіставляється з педагогічними завданнями, які розв’язує вчитель розвивального навчання, що “бачить в дитині не *tabula rasa*, а людину, з якою належить домовлятися про загальні підстави спільної дії” (Г.А. Цукерман). Кожному педагогічному завданню відповідає своя психологічна позиція й ігрова роль, у яких учитель набуває внутрішньо прийнятної форми поведінки, відпрацьовує схему навчальної взаємодії й лінії співпраці, характер педагогічного спілкування та способи навчально-ігрової діяльності. Таким чином, педагогічні завдання є для вчителя механізмом побудови навчально-ігрової діяльності на основі ігор-маніпулятивів і особливою формою “входження” в навчально-ігровий процес як його самого, так і учня.

Висновки. Визначені й охарактеризовані групи ігротехнічних умінь дозволяють стверджувати, що з позиції компетентнісного підходу ігротехнічні вміння порівняно із “ЗУНівською трактовкою” (за термінологією І.О. Зимньої) відображають не тільки діяльнісну спрямованість компетентності, а й особистісну, яка передбачає сформованість ціннісно-змістовного ставлення вчителя до застосування й використання в педагогічній практиці ігрових методів навчання.

Наведена характеристика ігротехнічних умінь дозволяє також визначити навчально-ігрову діяльність як професійну активність учителя, у межах якої він вирішує завдання навчання, виховання й розвитку учня в умовах “прихованого дидактизму”, тобто шляхом використання специфічних (нехарактерних для традиційного навчання) прийомів мобілізації й активізації всіх резервів особистості учня й інтенсифікації його діяльності (інтелектуальної, емоційної, мотиваційної тощо) за умови ціннісно-змістовної рівності між ним та вчителем.

Перспективою подальших досліджень є визначення психолого-педагогічних умов підготовки вчителів для успішного здійснення навчально-ігрової діяльності з урахуванням особливостей різних типів дидактичних ігор.

Список літератури: 1. *Гордієнко-Митрофанова І.В.* Ігротехнічна компетентність: зміст, характеристика, діагностика / І. В. Гордієнко-Митрофанова, І.О.Зуєв. – Харків: ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2012. – 232 с. 2. *Фролов Ю.В.* Компетентностная модель как основа качества подготовки специалистов / Ю.В. Фролов, Д.А. Мохотин // Высшее образование сегодня. – 2004. – №8. – С. 34–41. 3. *Крутецкий В.А.* Психология обучения и воспитания школьников / Вадим Андреевич Крутецкий. — М.: Просвещение, 1976. – 303 с. 4. *Кузьмина Н.В.* Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения / Нина Васильевна Кузьмина. – М.: Высшая школа, 1990. – 119 с. 5. *Маркова А. К.* Психология труда учителя / Аэлита Капитонов-

на Маркова. – М.: Просвещение, 1993. – 192 с. 6. Митина Л.М. Учитель как личность и профессионал (психологические проблемы) / Лариса Максимовна Митина. – М.: Дело, 1994. – 216 с. 7. Реан А.А. Психодиагностика личности в педагогическом процессе: учеб. пособие / Артур Александрович Реан. – СПб.: ЛГОУ, 1996. – 109 с. 8. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Альвина Павловна Панфилова; под общ. ред. В.А. Слостенина, И.А. Колесниковой. – М.: /Академия/, 2006. – 368 с. 9. Маркова А. К. Психология профессионализма / Аэлита Капитоновна Маркова. – М.: Знание, 1996. – 190 с.

Bibliography (transliterated): 1. Gordienko-Mitrofanova I.V. Igrrotehniczna kompetentnist': zmist, harakteristika, diagnostika / I. V. Gordienko-Mitrofanova, I.O.Zuev. – Harkiv: HNU im. V.N. Karazina, 2012. – 232 s. 2. Frolov Ju.V. Kompetentnostnaja model' kak osnova kachestva podgotovki specialistov / Ju.V. Frolov, D.A. Mohotin // Vysshee obrazovanie segodnja. – 2004. – №8. – S. 34–41. 3. Kruteckij V.A. Psihologija obuchenija i vospitanija shkol'nikov / Vadim Andreevich Kruteckij. — М.: Prosvewenie, 1976. – 303 s. 4. Kuz'mina N.V. Professionalizm lichnosti prepodavatelja i mastera proizvodstvennogo obuchenija / Nina Vasil'evna Kuz'mina. – М.: Vysshaja shkola, 1990. – 119 s. 5. Markova A. K. Psihologija truda uchitelja / Ajelita Kapitonovna Markova. – М.: Prosvewenie, 1993. – 192 s. 6. Mitina L.M. Uchitel' kak lichnost' i professional (psihologicheskie problemy) / Larisa Maksimovna Mitina. – М.: Delo, 1994. – 216 s. 7. Rean A.A. Psihodiagnostika lichnosti v pedagogicheskom processe: ucheb. posobie / Artur Aleksandrovich Rean. – SPb.: LGOU, 1996. – 109 s. 8. Panfilova A.P. Igrovoe modelirovanie v dejatel'nosti pedagoga: ucheb. posobie dlja stud. vyssh. ucheb. zavedenij / Al'vina Pavlovna Panfilo-va; pod obw. red. V.A. Slastenina, I.A. Kolesnikovoj. – М.: /Akademija/, 2006. – 368 s. 9. Markova A. K. Psihologija professionalizma / Ajelita Kapitonovna Markova. – М.: Znanie, 1996. – 190 s.

УДК: 159.9:37.0

И.В. Гордиенко-Митрофанова

ИГРОТЕХНИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ: СОДЕРЖАНИЕ И ХАРАКТЕРИСТИКА

Статья посвящена характеристике игротехнических умений, отображающих деятельность направленность игротехнической компетентности учителя младшей и средней школы, который активно использует в своей педагогической практике дидактические игры, в частности игры-манипулятивы. Рассмотрены конкретные группы игротехнических умений: организаторские, рефлексивно-перцептивные и специальные.

Ключевые слова: дидактические игры, игры-манипулятивы, игротехнические знания, игротехническая компетентность.

UDC: 159.9:37.0

I. Gordienko-Mitrofanova

GAME PLAYING SKILLS: CONTENT AND CHARACTERISTICS

The article deals with the description of game playing skills which reflect game playing competence of a teacher of primary and secondary school who actively applies didactic games and manipulative games in particular in his teaching practice. The paper covers reflexive, perceptual, organizing and special game.

Keywords: didactic games, manipulative games, game playing knowledge, game playing competence.

Стаття надійшла до редакційної колегії 3.09.2012

