

- praktychnykh zaniat. – К. : VSV “Medytsyna”, 2013. – 432 s.
9. *Tsekhmister Ya. V.* Teoriia i praktyka doprofesiinnoi pidhotovky uchniv u litseiakh medychnoho profilu pry vyshchykh navchalnykh zakladakh : avtoref. dys. na zdobuttia nauk. stupenia dok. ped. nauk : spets. 13.00.04 “Teoriia i metodyka profesiinnoi osvity” / Ya. V. Tsekhmister. – К., 2002. – 50 s.

Рева Т. Д. Значение ведущих естественно-научных концепций в мировоззренческом программировании содержания химических дисциплин в современном фармацевтическом образовании.

В статье определены ведущие естественнонаучные концепции и очерчено их значение в формировании содержания химических дисциплин, которые изучаются на фармацевтических факультетах современных отечественных высших медицинских учебных заведений; дана характеристика естественнонаучных концепций в контексте мировоззренческой цели подготовки будущих специалистов-провизоров; сформулированы направления реализации целевого назначения естественнонаучных концепций в формировании содержания химических дисциплин как неотъемлемой составляющей части профессиональной подготовки будущих провизоров в системе отечественного высшего медицинского образования.

Ключевые слова: высшее медицинское учебное заведение; фармацевтическое образование; естественнонаучные концепции; подготовка специалистов-провизоров; химические дисциплины.

Reva T. D. Leading value science concepts in ideological orientation chemical content topics in modern pharmaceutical education.

In the article leading naturally-scientific conceptions are certain and their value is outlined in forming of content of chemical sciences which are studied on the pharmaceutical faculties of modern domestic higher medical educational institutions; description is given naturally-scientific conceptions in the context of world view purpose of preparation of future specialists-pharmacists; directions of realization of the having a special purpose setting of naturally-scientific conceptions are formulated in forming of content of chemical sciences as inalienable making part of professional preparation of future pharmacists in the system of domestic higher medical education.

Keywords: higher medical educational institutions; pharmaceutical education; naturally-scientific conceptions; preparation of specialist-pharmacists; chemical sciences.

УДК 373.3:[159.98:004]

Середюк Т. В.

РОЗВИТОК ЗАГАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРОВИХ ПСИХОТЕХНОЛОГІЙ

У статті представлено аналіз дослідження проблеми ранньої психодіагностики, розвитку, психологічного супроводу загальних здібностей дітей молодшого віку як перспектива розвитку творчої особистості. Розглядається питання психологічної структури, динаміки і розвитку пізнавальної активності, наводяться дані, які свідчать про значне її зростання у дітей молодшого шкільного віку в умовах ігрового спілкування. Характеризуються ігрові психотехнології і техніки (в тому числі і комп'ютерні), яким надають ряд дослідників переважне й провідне значення в сучасних умовах інтенсивного науково-технічного прогресу для опанування дітьми новими інформаційними технологіями. Також у статті представлено дослідження, у яких висловлюється сумнів щодо ефективності гри як головного засобу, що забезпечує засвоєння запропонованого пізнавального матеріалу. Так, у статті вказується на залежність пізнавальної спрямованості дітей молодшого віку від форми проведення занять, і особливо, від співвідношення в них ігрових і навчальних компонентів. Характеризуються комп'ютер який являє собою одну з найкращих іграшок для дитини і для дорослого на сьогоднішній день, оскільки є унікальним посередником між реальним світом і внутрішнім світом дитини, надає можливість створювати будь-які ситуації реального або навіть фантастичного всесвіту, що безумовно сприяє пізнавальному розвитку дитини, розвитку її загальних здібностей.

Ключові терміни: здібності, пізнавальні здібності, загальні здібності, загальна нучуваність, когнітивний розвиток, когнітивні стилі, креативність, коефіцієнт інтелектуальності (KI), ігрові психотехніки.

Зміна пріоритетів у системі сучасної освіти, переорієнтація на особистісно-орієнтовану модель взаємодії педагога з дітьми потребує більш сучасного, інноваційного й творчого підходу до розробки й застосування психолого-педагогічної роботи з дітьми молодшого віку. Однак, психологічна сутність власне “загальних здібностей” у структурі здібностей, а також у структурі особистості молодшого школяра, взаємозв’язок з інтелектом та научуваністю дитини, лише в останні роки тільки почала визначатися, активно й прицільно вивчатися у російській та українській психології.

Особливу увагу загальні здібності дітей мають у контексті пізнавального розвитку, активізації пізнавальної активності дитини, становлення її пізнавальних інтересів, і, нарешті, в контексті психологічної готовності дитини до школи.

Проблема ранньої психодіагностики та психологічного супроводу розвитку загальних здібностей дітей вже давно привертає увагу психологів та педагогів (Д. Б. Богоявленська, Л. О. Венгер, О. М. Воронін, С. І. Волкова, Е. О. Голубєва, Є. С. Єрмакова, Д. Б. Ельконін, В. М. Дружинін, С. О. Ізюмова, М. К. Кабардов, З. І. Калмикова, Т. М. Князева, В. К. Котирло, О. І. Кульчицька, Н. Л. Лейтес, О. М. Матюшкін, Н. О. Менчинська, В. О. Моляко, І. В. Охулкова, Н. І. Пов’якель, М. М. Подд’яков, Я. О. Пономарьов, О. В. Проскура, С. В. Сафонцева, О. В. Скрипченко, Н. М. Столярова, В. В. Тарасун, У. В. Ульєнкова, О. П. Усова, М. О. Холодна, В. Д. Шадриков та ін.).

Отже для розвитку загальних здібностей дітей все частіше обираються психолого-педагогічні технології поєднання навчальних методів із грою, які базуються на ігрових психотехніках, що включають різноманітні прийоми оптимізації когнітивного розвитку дітей. Особливе місце в останні роки починають займати ігрові технології і техніки (в тому числі і комп’ютерні), яким надають переважне значення у розвитку загальних здібностей дітей (Ю. Д. Бабаєва, І. А. Васильєв, О. Є. Войскунский, Т. В. Корнилова, В. О. Моляко, Н. І. Пов’якель, Р. Є. Радева, Є. О. Смирнова, О. К. Тихомиров, С. О. Шапкін, Н. Б. Шумакова та ін.).

Однак, незважаючи на актуальність досліджуваних питань, слід констатувати, що проблематика загальних здібностей дітей та їх розвитку, в тому числі і за умов сучасних розвивальних технологій, до останнього часу розроблялась недостатньо як у контексті педагогічної та вікової психології, так і загальної психології і, зокрема, психології здібностей. Крім того, малодослідженою залишається проблема творчого компонента загальних здібностей як умови успішності у навчанні та загальної научуваності дітей [8].

Отже, як би загальні здібності дитини не досліджувалися в сучасній науці, цей феномен завжди виступав би у ролі об’єктивно існуючої природної дійсності зі своєю діючою з середини рушійною силою з усім комплексом внутрішніх самодостатніх складових. Таким чином, усі дослідження сьогодні і в майбутньому повністю не вичерпають поняття “загальні здібності дитини”, але для нас є великим надбанням, що ми можемо впливати на цей феномен, оптимізувати та корегувати його складові.

Мета та методика дослідження. Основна спрямованість розвитку загальних здібностей дітей молодшого віку є орієнтація методик на інноваційні психолого-педагогічні та психологічні розвивальні технології (зокрема креативні та психотерапевтичні), на новітні інформаційні технології (у першу чергу, комп’ютерні ігри) [1].

Гра є тією універсальною формою діяльності, за допомогою якої та в якій відбуваються основні прогресивні зміни в психіці й особистості дитини; гра визначає відносини дитини з оточуючим середовищем. Проте є дослідження, у яких висловлюється сумнів щодо ефективності гри як головного засобу, що забезпечує засвоєння запропонованого пізнавального матеріалу [8]. Так, одне з припущень автора вказує на

залежність пізнавальної спрямованості дітей молодшого віку від форми проведення занять, і особливо, від співвідношення в них ігрових і навчальних компонентів. На думку автора, засвоєння знань в процесі організації занять у суто ігровій формі є побічним продуктом, а пізнавальна спрямованість не знаходить предмета для вияву навіть у дітей. У той же час автор не відкидає можливості застосування ігрових методів, але залишає за ними функцію закріплення.

Використання гри як засобу пізнавального розвитку визнається більш ефективним у молодшому й середньому дошкільному віці, оскільки при спеціальній організації психолого-педагогічної роботи, створюються оптимальні умови, які враховують властивий дітям цього віку інтерес до ігрової діяльності.

Проте О. М. Матюшкін, розглядаючи питання психологічної структури, динаміки і розвитку пізнавальної активності, наводить дані, які свідчать про значне її зростання у дітей молодшого шкільного віку в умовах ігрового спілкування. Виявлено, що в усіх дітей пізнавальна активність у грі виявилася в 2,5 рази вищою, ніж у процесі навчального спілкування, особливо значущою ситуація гри стає для слабо встигаючих і замкнених, нетовариських учнів [8].

Існують різні види ігрових психотехнік і психотехнологій: ігри-вправи на розвиток уваги, пам'яті, мислення, розвитку довільного руху та самоконтролю, розвитку довільної активності дітей, самоорганізації, а також ігри, які сприяють заспокоєнню, зменшенню збудження, розвитку комунікативних здібностей дітей. Задовольнити дитячу допитливість, залучаючи дитину до активного пізнання оточуючого світу, до оволодіння способами пізнання зв'язків між предметами та явищами саме й допоможе гра.

Ш. А. Амонашвілі доказав, що саме через гру можна ввести дитину в складний світ пізнання. Для розвитку загальних здібностей дитини через гру існують *дидактичні ігрові психотехніки*. Особливість дидактичних ігрових психотехнік у тому, що завдання дітям ставляться в ігровій формі. Діти грають, не підозрюючи, що засвоюють якість знання, оволодівають навичками дії з певними предметами. Кожна дидактична гра має пізнавальний зміст, ігрове завдання, ігрові дії, ігрові та організаційні правила. У правилах гри закладається глибокий зміст пізнання світу та виховання певних моральних якостей дитини. Дидактичні ігри використовуються, як ланка між навчальною та самостійною ігровою діяльністю. Разом із тим у дидактичній грі діти оволодівають специфічними способами ігрової діяльності – ігровими діями, ігровими стосунками, ігровими ролями, які дозволяють самостійно реалізовувати уявлення про навколишній світ.

Особливу роль і місце мають деякі ігрові психотехніки, що прямо й безпосередньо спрямовані на розвиток загальних здібностей дітей. Так, в цьому контексті доцільно розглянути дитяче експериментування як ігрову психотехніку, що спрямована на розвиток самостійного мислення у дітей у процесі реальних перетворень предметів, виявлені прихованих властивостей та зв'язків предметів. Дитяче експериментування характеризується загальною спрямованістю на отримання нової інформації про той чи інший предмет. У дитячому експериментуванні має місце саморух і саморозвиток дитини.

Для розвитку загальних здібностей у дітей молодшого віку застосовуються така поширена психотехніка як проблемні завдання. Проблемні завдання є спеціальною дидактичною конструкцією, що має за мету створення ігрової проблемної ситуації для дитини. Важливою її ознакою є наявність протиріч у змісті ситуації. Особливе місце займають завдання математичного змісту і винахідницькі завдання.

Л. О. Венгер вивчав значення моделювання як однієї з провідних ігрових психотехнік розвитку загальних здібностей дітей при їх ознайомленні з просторовими відносинами, у конструйованій діяльності, при навчанні грамоті, при ознайомленні з дитячою художньою літературою, із логічними відносинами у процесі керівництва грою. Автором визначено, що у результаті експериментального застосування моделювання суттєво прискорюється розвиток загальних здібностей дітей молодшого віку. В процесі моделювання дитиною

відбувається: аналіз матеріалу (тексту), що підлягає моделюванню (відокремлення змістовних частин – системи елементів і їх відносин, що підлягають зображенню у знаково-символічній формі); переклад на мову символів і знаків (однакові елементи і відносини позначаються однаковими символами та знаками, а різні – різними); перетворення моделі, перегруповання її елементів, доповнення елементами, яких не вистачає та ін.; співставлення моделі з реальністю.

Оптимізація пізнавальної активності у дітей молодшого віку, яка є одною із провідних складових загальних здібностей, може відбуватися за допомогою евристичної бесіди як поширеного виду творчо – ігрової психотехніки. Евристичні бесіди проходять в умовах, коли дитині відповідь невідома, або відповідь може бути неправильною, неповною, помилковою. Відповідь дитини представляє собою систему логічних взаємопов'язаних питань, які супроводжуються ланцюжком відповідей, при цьому пошук відповіді здійснюється в ігровій формі.

Особливе місце в останні роки в розвитку загальних здібностей дітей починають займати ігрові психотехнології і техніки (в тому числі і комп'ютерні), яким надають ряд дослідників переважне й провідне значення в сучасних умовах інтенсивного науково-технічного прогресу та опанування дітьми новими інформаційними технологіями (О. К. Тихомиров, Ю. Д. Бабаєва, І. А. Васильєв, О. Є. Войскунський, Т. В. Корнилова, Ю. І. Машбиць, В. О. Моляко, Н. І. Пов'якель, Р. Є. Радева, Є. О. Смирнова, М. Л. Смульсон, С. О. Шапкін, Н. Б. Шумакова та ін.).

Вважається навіть, що саме комп'ютерні ігри можуть витискувати в житті як дорослих, так і дітей, інші види ігор, враховуючи їх специфічну розвивальну дію, психотерапевтичний та пізнавальний ефект, динамізм та інші психологічні відмінності, які зумовлені можливостями створення унікального віртуального світу гри за допомогою сучасного рівня розвитку нових інформаційних технологій сьогодення [1].

На думку Н. Ф. Тарловської, комп'ютер в умовах школи потрібен із двох причин. По-перше, використання сучасних технічних засобів є одним із дієвих знарядь розв'язання чималого кола навчальних завдань, дає змогу досягти педагогічно доцільної варіативності в організації й проведенні різних форм роботи. По-друге, комп'ютер сприяє забезпеченню завчасного формування психологічної готовності дитини загалом, до роботи на ПК, зокрема, подолання <нульової> міри комп'ютерної грамотності, яке досягне для дитини молодшого віку. Це обґрунтовується тим, що дитячий вік сприятливий саме для сприйняття нової інформації.

Гра з комп'ютером, на думку О. В. Тараканової, надає великі можливості для активного впровадження комп'ютерної грамотності. Зокрема, гра постає безболісним прийомом подолання дитиною психологічних бар'єрів, оволодіння самоконтролем та саморегуляцією.

Водночас багато дослідників розглядають комп'ютер виключно як спеціалізовану й доскональну іграшку. Наприклад, О. В. Тараканова вважає, що комп'ютер являє собою одну з найкращих іграшок для дитини і для дорослого на сьогоднішній день, оскільки є унікальним посередником між реальним світом і внутрішнім світом дитини, надає можливість створювати будь-які ситуації реального або навіть фантастичного всесвіту, що безумовно сприяє пізнавальному розвитку дитини, розвитку її загальних здібностей.

У літературних джерелах із відповідної тематики зазначаються такі відмінності комп'ютерної гри від інших ігор:

1. Комп'ютерна гра являє собою інтерактивний засіб, коли дитина може активно керувати грою, опосередковано (через засоби введення типу планшету або миши) впливати на екранний відеоряд, і, таким чином, розвивати сприйняття, мислення, уяву дитини, активізувати її здібності.

2. Комп'ютерна гра може відтворювати текстову, графічну, кольорову, звукову інформацію, керувати приладами, приймати інформацію, тобто комп'ютер можна

розглядати як універсальну іграшку, що змінює свою функцію при зміні програми і, таким чином, сприяє розвитку цілого комплексу пізнавальних умінь і навичок.

3. Комп'ютер розглядається як додатковий психолого-педагогічний засіб у системі засобів пізнавального розвитку дитини. Найбільш ефективні в цьому контексті комп'ютерні ігри, які безпосередньо узгоджуються з функціями інших видів ігор (наприклад, сюжетно-рольових або дидактичних).

4. У процесі комп'ютерної гри враховується індивідуальний темп і рівень розвитку дитини і, таким чином, дитина навчається контролювати себе, усвідомлювати свої можливості. Більш того, за рахунок цього підвищується самооцінка дитини та її позитивне прийняття себе.

5. Комп'ютерні ігри, у яких здійснюється моделювання тих або інших процесів і подій, надають змогу дітям самим керувати моделями реальних процесів, спостерігати на екрані результати й наслідки власної діяльності, що стимулює розвиток пізнавальних здібностей дитини. Більш того, дитина якби стає хазяїном віртуального світу, вона починає керувати їм, як вона того хоче. І саме це з психологічної точки зору робить віртуальний (власне кажучи, казковий) світ для дитини за умов комп'ютерної гри таким бажаним для дітей, таким привабливим.

Комп'ютерні ігри, як правило, будуються за принципом самоконтролю дитини – учасника гри. Сам сюжет гри підказує дітям, чи вірний вони зробили хід. Комп'ютерні ігри спонукають дитину поставити себе на місце іншого, допомогти персонажу гри подолати перешкоди, радіти за успіхи іншого. Зразком сюжету таких ігор можуть бути народні казки та інші твори фольклору. В іграх за допомогою нових інформаційних технологій діти практично засвоюють засоби комунікації, способи спілкування і вирази емоцій. За допомогою такої гри долається <соціальна ізоляція> дитини, оскільки комп'ютер дає об'єктивну оцінку інтелектуальним можливостям дітей. О. В. Тараканова вважає, що привабливість комп'ютера як ігрового засобу, створює умови активізації творчих можливостей дитини.

Комп'ютер, на думку ряду дослідників, сприяє розвитку основних психічних функцій або пізнавальних процесів (мислення, пам'яті, уваги, волі), оскільки для успішної гри необхідно, як мінімум, засвоїти правила і технічні прийоми управління грою. Комп'ютерні ігри відкривають можливості для розвитку саме творчих складових мислення. У цьому зв'язку С. Пейперт висловлює думку про те, що комп'ютерна гра допомагає дитині самостійно досліджувати й усвідомлювати, як саме функціонують об'єкти, а також прискорює інтелектуальний розвиток дитини [3].

На думку Г. М. Клеймана, наuczіння, що відбувається у грі, буває більш приємним і успішним ніж пасивне спостереження, читання або прослуховування. Гра на комп'ютері надає можливості для самостійного наuczіння дитини, адже процесом наuczіння керує сама дитина відповідно до власних інтересів.

Рядом російських і українських психологів (О. К. Тихомиров, Ю. Д. Бабаєва, В. М. Бондаровська, О. М. Войскунський, Ю. І. Машбиць, Н. І. Пов'якель, М. Л. Смутьсон та ін.) визначено суттєві психологічні переваги комп'ютерної гри, що тісно пов'язані з розвитком інтелектуального та творчо-ігрового потенціалу дітей:

- новизна роботи за умов гри з комп'ютером викликає у дітей підвищений інтерес до роботи й посилює мотивацію навчання;
- колір, мультиплікація, музика, звукова мова розширюють можливості для засвоєння інформації;
- комп'ютерна гра надає змогу будувати навчання з урахуванням індивідуальних особливостей пам'яті, сприйняття, мислення;
- комп'ютерна гра може активно включати дітей у навчальний процес, надає змогу зосереджувати увагу на головному та ін.;
- завдяки комп'ютерним іграм діти можуть користуватися великим обсягом

інформації раніше не можливої для них.

Однак, існують суттєві вимоги до проектування й застосування комп'ютерних ігор для дітей молодшого віку, серед яких одні з провідних – це проблеми збереження фізичного й психічного здоров'я дитини, проблеми впливу випромінювань комп'ютера на психічний і фізичний стан дитини. Можливо саме тому така увага в усьому світі приділяється розробці не стільки комп'ютерних ігрових приставок для дітей (в умовах активного застосування яких відбувається підвищений вплив випромінювань на дитину та гігієнічні вимоги), але спеціальних ігрових планшетів типу Канадської системи DIL, вітчизняний аналог якої успішно розробляється і в Україні.

Однією з найважливіших психологічних проблем застосування комп'ютерних ігор дітьми молодшого віку є проблеми саме психогігієни та психовалеології, проблеми психолого-педагогічної і гігієнічної експертизи комп'ютерних ігор, що розроблюються й пропонуються виробниками для дітей молодшого віку.

Крім того, суттєве місце займає і важливість врахування у змісті та ігрових правилах комп'ютерних ігор, етичної спрямованості й моральності, що повинно виключати можливість виникнення у процесі гри у дитини агресивності, жорстокості, егоїзму й тяжіння до насильства у стосунках між людьми. Натомість, комп'ютер є цікавим, перспективним, але все ж таки технічним ігровим знаряддям у руках дітей, і, у першу чергу, вчителів і батьків, знаряддям унікального та інтенсивного розвитку загальних здібностей дітей [6].

Отже однією з найважливіших психологічних проблем застосування комп'ютерних ігор дітьми молодшого віку є проблеми саме психогігієни та психовалеології, проблеми психолого-педагогічної і гігієнічної експертизи комп'ютерних ігор, що розроблюються й пропонуються виробниками для дітей.

Однак, безвідповідальне й безконтрольне використання комп'ютерних ігор може принести не стільки користь, скільки шкоду, наприклад, при захопленні азартними іграми, які несуть зависокий емоційний заряд, який здатний викликати у дитини стан стресу та емоційного перевантаження.

Таким чином для розвитку загальних здібностей має сенс застосування різноманітних за змістом ігрових психотехнік та технологій (новітні інформаційні технології, дидактичні ігрові психотехніки, дитяче експериментування, проблемні завдання, ігрові психотехніки з моделювання, евристичні бесіди та ін.), але найбільшого успіху можна досягти застосовуючи синтетичний комплекс ігрових психотехнік, який розвивав би основні компоненти загальних здібностей дітей молодшого віку (творчу, інтелектуальну, поведінково-результативну) водночас.

Висновки та перспективи подальшого дослідження.

Психологічні особливості розвитку загальних здібностей у дітей молодшого віку – завдання багатогранне, складне, але від його вирішення залежить підхід до проблеми створення оптимальних розвивальних умов, у першу чергу, соціальних та психолого-педагогічних.

Застосування різноманітних за змістом, спрямованістю й засобами ігрових психотехнік спонукало розвиток пізнавальних інтересів, викликало у дітей пізнавальну активність, самостійність, емоційність, сприяло формуванню загальних здібностей.

Підтверджено, що найбільшого успіху можна досягти, застосовуючи комплекс ігрових психотехнік, який спрямований на розвиток групи “домінантних показників” загальних здібностей, які у кожної дитини різні.

Перспектива даного дослідження полягає в тому, що воно дає можливість позитивно впливати на розвиток загальних здібностей і властивостей особистості та знаходити оптимальні розвивальні умови .

Таким чином, враховуючи вищесказане, можна дійти певних висновків, що розвиток загальних здібностей дітей молодшого віку є необхідною умовою для успішного оволодіння ними навчальною діяльністю.

Використана література:

1. *Бабаева Ю.* Одаренный ребенок за компьютером / Ю. Бабаева, А. Войскунский. – М. : Прогрес, 2001. – 267 с.
2. *Богоявленская Д. Б.* Психология творческих способностей / Д. Богоявленская. – М. : Просвещение, 2001. – 311 с.
3. *Бирюков С. Д.* Традиционные маркеры одаренности: дифференциально–психологический анализ структуры показателей / С. Бирюков. – М. : ИПРАН, 2001. – С. 22-38.
4. *Борисова Е. М.* Психологическая диагностика способностей: Общая психодиагностика / Е. Борисова. – М. : МГУ, 1987. – 303 с.
5. *Голубева Э. А.* Способности и индивидуальность / Э. Голубева. – М. : Прометей, 1993. – 245 с.
6. *Доснон О.* Развитие креативности: креативность и обучение // Когнитивное обучение: современное состояние и перспективы / О. Донсон. – М. : Изд-во “КСР”, 1997. – С. 65-82.
7. *Дружинин В. Н.* Когнитивные способности: структура, диагностика, развитие / Владимир Дружинин. – М. : ПЕР СЭ; СПб. : ИМАТОН-М, 2001. – 224 с.
8. *Пов’якель Н. І.* Психодіагностика пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку: навчально-методичний посібник / Н. І. Пов’якель, Т. В. Ульякіна. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, “Поліграф-Центр”, 2006. – 65 с.

References:

1. *Babaeva Yu.* Odarennyy rebenok za kompyuterom / Yu. Babaeva, A. Voyskunskiy. – M. : Progres, 2001. – 267 s.
2. *Bogoyavlenskaya D. B.* Psikhologiya tvorcheskikh sposobnostey / D. Bogoyavlenskaya. – M. : Prosveshchenie, 2001. – 311 s.
3. *Biryukov S. D.* Traditsionnye markery odarennosti: differentsialno–psikhologicheskyy analiz struktury pokazateley / S. Biryukov. – M. : IPAN, 2001. – S. 22-38.
4. *Borisova Ye. M.* Psikhologicheskaya diagnostika sposobnostey: Obshchaya psikhodiagnostika / Ye. Borisova. – M. : MGU, 1987. – 303 s.
5. *Golubeva E. A.* Sposobnosti i individualnost / E. Golubeva. – M. : Prometei, 1993. – 245 s.
6. *Dosnon O.* Razvitie kreativnosti: kreativnost i obuchenie // Kognitivnoe obuchenie: sovremennoe sostoyanie i perspektivy / O. Donson. – M. : Izd-vo “KSP”, 1997. – S. 65-82.
7. *Druzhinin V. N.* Kognitivnye sposobnosti: struktura, diagnostika, razvitie / Vladimir Druzhinin. – M. : PERS SE; SPb. : IMATON-M, 2001. – 224 s.
8. *Poviakel N. I.* Psykhodiagnostyka piznavalnykh zdibnostei ditei doshkilnoho viku : navchalno-metodychniy posibnyk / N. I. Poviakel, T. V. Ulkyina. – K. : NPU imeni M. P. Drahomanova, “Polihraf-Tsentr”, 2006. – 65 s.

Середюк Т. В. Развитие общих способностей учащихся начальных классов с помощью современных компьютерных игровых психотехнологий.

В статье представлен анализ исследования проблемы ранней психодиагностики, развития, психологического сопровождения общих способностей детей младшего возраста как перспектива развития личности. Рассматривается вопрос психологической структуры, динамики и развития познавательной активности, приводятся данные, свидетельствующие о значительном ее роста у детей младшего школьного возраста в условиях игрового общения. Характеризуются игровые психотехнологии и техники (в том числе и компьютерные), которым оказывают ряд исследователей преимущественное и ведущее значение в современных условиях интенсивного научно-технического прогресса для овладения детьми новыми информационными технологиями. В статье представлено исследование, в которых выражается сомнение в эффективности игры как главного средства, обеспечивающего усвоение предложенного познавательного материала. Так, в статье указывается на зависимость познавательной направленности детей младшего возраста от формы проведения занятий, и особенно, от соотношения в них игровых и учебных компонентов. Характеризуются компьютер который представляет собой одну из лучших игрушек для ребенка и для взрослого на сегодняшний день, поскольку является уникальным посредником между реальным миром и внутренним миром ребенка, дает возможность создавать любые

ситуації реального или даже фантастической вселенной, безусловно способствует познавательному развитию ребенка, развитию его общих способностей.

Ключевые слова: способности, познавательные способности, общая обучаемость, когнитивное развитие, когнитивные стили, креативность, коэффициент интеллектуальности (КИ), игровые психотехники.

Serediuk T. V. Development of general abilities of primary school pupils by means of modern computer games technologies.

The paper illustrates the analysis of the problem of early psychological diagnostics, development, psychological support of general abilities of young children as the prospect for development of an individual. The issue of psychological structure, dynamics and cognitive activity is shown, as well as data that indicates its substantial increase among primary school pupils in conditions of game communication. Games psycho technologies and techniques are characterized (including computer ones). Such techniques are preferred by a number of researchers in modern conditions of intensive scientific and technical progress for mastering of new information technologies by children. The paper presents a study expressing doubts about the effectiveness of the game as the main tool that provides cognitive assimilation of the proposed material. Thus, the article highlights the dependence of young children cognitive orientation on the form of learning, and in particular, the correlation of these games and educational components in the process of learning. A computer, which is one of the best toys for child and for adult, is characterized due to the fact that it's a unique mediator between the real world and the inner world of the child, it makes it possible to create any real situations or even sci-fi universe, it certainly contributes to the cognitive development of the child, development of his general abilities.

Keywords: skills, cognitive abilities, general abilities, general educability, cognitive development, cognitive styles, creativity, intelligence quotient (IQ), games psycho-techniques.

УДК 378"192-196(477)

Скляренко І. Ю.

ХАРАКТЕРИСТИКА ЗМІСТУ НАВЧАННЯ У НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ МІНІСТЕРСТВА ШЛЯХІВ СПОЛУЧЕННЯ В УКРАЇНІ У 1920-60 Р.Р. ХХ СТ.

У статті представлена загальна характеристика змісту навчання у навчальних закладах Міністерства шляхів сполучення в Україні у 1920-60 р.р. ХХст., формування змісту освіти у довоєнний та повоєнний періоди внаслідок об'єктивних і суб'єктивних чинників, збільшення кількості навчального часу на загальноосвітні дисципліни, особливо протягом першого і другого року навчання.

Ключові слова: спеціалізація та ідеологізація, основні тенденції змісту освіти, загальноосвітня тенденція, довоєнний та повоєнний періоди, збільшення кількості навчального часу на загальноосвітні дисципліни, перший і другий рік навчання.

На підставі вивчення численних архівних справ та інших історичних матеріалів довести про те, що у довоєнний період у формуванні змісту освіти спостерігалися дві провідні тенденції – монотехнічна та загальноосвітня, причому остання виявляла себе досить слабо внаслідок кількох об'єктивних і суб'єктивних чинників. У повоєнний період загальноосвітня тенденція стала виявлятися суттєво сильніше, наслідком чого стало збільшення кількості навчального часу на загальноосвітні дисципліни, особливо протягом першого і другого року навчання.

Мета статті полягає в наданні характеристики змісту навчання у навчальних закладах Міністерства шляхів сполучення в Україні у 1920-60 р.р. ХХ ст., з'ясуванні особливості структури змісту навчання у середніх навчальних закладах Міністерства