

УДК 373.29

DOI:

Ореста Карпенко, доктор педагогічних наук, професор
кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти
Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

**ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ
ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ТЕОРІЇ ПОЛЬЩІ
(кінець ХХ – початок ХХІ ст.)**

У статті розкрито сутність, види і значення гри для дітей дошкільного віку у дослідженнях науковців Польщі наприкінці ХХ – початку ХХІ ст. Акцентовано увагу на різних видах ігор (маніпулятивні, тематичні, конструктивні, дидактичні, рухливі) як засобу формування соціальних компетентностей дошкільників. Ігри допомагають дорослим діагностувати актуальні потреби і можливості дитини. Діти вчать один від одного, заохочують один одного до ігрової діяльності, вчать спільно розв'язувати проблеми, а також поділяють спільну радість і тимчасові невдачі. У грі дитина є відкритою на нові знайомства з ровесниками. Гра формує у дітей різні емоції. З розвитком вербальної комунікації дитина відчуває щораз нові емоції і способи їх вираження.

Ключові слова: гра; активність; соціальні компетентності; розвиток; діти дошкільного віку; Польща.
Літ. 14.

Oresta Karpenko, Doctor of Sciences (Pedagogy), Professor of the
General Pedagogy and Preschool Education Department
Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University

**GAME AS A MEANS OF DEVELOPMENT OF SOCIAL COMPETENCES OF
PRESCHOOL CHILDREN IN THE PEDAGOGICAL THEORY OF POLAND
(late 20th to early 21st century)**

The article scrutinizes the essence, types and significance of games for preschool children in the research of Polish scientists in the late twentieth to early twenty-first centuries. Emphasis is placed on different game types (manipulative, thematic, constructive, didactic, and mobile) as a means of forming social competencies of preschoolers. The games help adults diagnose the child's current needs and abilities. Through play, children develop their own active stance in the world around him. The basis of playing is the daily needs that arise in various life situations, the centre of which is an adult who is an ideal role model. Game is the main activity of a child, which brings him pleasure. In a child's life, the game takes place in collaboration with peers or parents, so that the child comes into contact with other people. During a game, the child must solve the problems that confront him, better understand the relationships and behaviours that exist in the world. During the game, skills that are needed in everyday life are improved, such as self-control and interpersonal interaction. The child has the opportunity to experiment with behavioural norms, to recognize the feelings and behaviour of others, as well as to learn how his behaviour affects other children and the environment as a whole.

Game therapy is based on the principle that an individual is a social being open to participation in the therapy in terms of concentration on interpersonal interaction. Game is an effective way for children and adults to communicate, as well as support positive parent-child relationships. Children learn from each other; encourage each other to play, and learn to solve problems together, and share common joys and temporary failures. In the game the child is open to new acquaintances. Games evoke different emotions in children's souls. With the development of verbal communication, children experience new emotions and ways to express them. Learning through play makes preschoolers enthusiastic about their lessons, and children learn a lot from them. Due to the variety of colours, functionality increases, and the diverse environment influences the children's interest in various forms of phenomena and tasks. The educator provides children with diverse development and creates an appropriate developmental environment in which each element will have not only aesthetic but also educational meaning.

Keywords: a game; an activity; social competencies; development; preschool children; Poland.

Постановка проблеми. У педагогічній теорії Польщі проблеми виховання дітей дошкільного віку набувають щораз більшої ваги. Це пов'язано з прийняттям нормативно-правових документів у державі та Європі. У рекомендаціях Ради Європейського

Союзу від 22 травня 2018 р. щодо формування ключових компетентностей у процесі навчання упродовж усього життя виокремлено такі: компетентності у галузі розуміння і створення інформації; компетентності у галузі багатомовності; математичні компетентності і

компетентності у галузі природничих наук, технологій та інженерії; цифрові компетентності; особисті, соціальні компетентності та у галузі уміння навчатися; громадянські компетентності; компетентності у галузі підприємництва; компетентності у галузі свідомості та культурної експресії [14]. Формування соціальних компетентностей з перших років життя людини за допомогою гри є складовою частиною формування особистості.

В останні десятиліття у полі дослідників Польщі перебувають теоретико-методичні засади змісту дошкільної освіти, зокрема, ігрова діяльність як важливий засіб розвитку дитини. Гра є складним культурним явищем, глибоко пов'язаним з іншими різнорідними явищами суспільного життя різних народів. Тому простежується різне трактування її сутності. Цьому сприяє спосіб життя, який характеризується культурою і появою специфічних способів, що визначає гру з її складовими елементами. Гра є основою і провідною формою діяльності, яка проявляє активність дітей і їхнє захоплення. Крім навчання і праці, гра виступає складовим елементом життя людини в її індивідуальному розвитку. Гра пронизує усе життя людини. Вона поступається навчанню, яке визначає головну позицію у процесі дорослішання, підготовки дитини до життя, а згодом до трудової діяльності людини, яка є основною формою життєдіяльності людини в дорослому житті [4, 5].

Аналіз досліджень і публікацій. У педагогічній теорії не існує однозначного трактування дефініцій “гра”, “ігрова діяльність”, яке б однозначно розвивало їхній зміст. До того ж, дослідники виокремлюють різні види ігор. В. Оконь, узагальнюючи різні теорії, називає провідні риси гри. Заслужують на увагу такі: спонтанність діяльності, власна мотивація, активна участь почуттів, перебудова реальності (Ц. Піриов); свобода і марнославство, внутрішня нескінченність, марення понад або поза реальністю, внутрішня узгодженість, налаштування на безпосередню сучасність (Г. Шеуерл) [7, 33]. У педагогічній літературі розкрито проблему формування ключових компетентностей у закладах дошкільної освіти Польщі (М. Борда, Б. Мажец, М. Чепіль); роль дидактичної гри у вихованні дошкільників (У. Надольна, Н. Франчак); використання гри у підготовці дитини до дорослого життя (А. Бжезінська, М. Бонтковський, Д. Качмарська, А. Влодарчик, А. Заменцька); комп'ютерні ігри та їх використання для навчання у закладі дошкільної освіти (Б. Бурнус); роль музики і сміху в ігровій

терапії дошкільних установ (Т. Дзюжинська, М. Яшук). Утім, використання гри у формуванні соціальних компетентностей у дітей у закладах дошкільної освіти Польщі не знайшло ґрунтового висвітлення.

Мета статті – проаналізувати дослідження педагогів Польщі з проблеми гри та її ролі у формуванні соціальних компетентностей дитини дошкільного віку в кінці ХХ – на початку ХХІ ст.

Виклад основного матеріалу. Гра є невід'ємною частиною життя кожної людини. Від найменших років супроводжує кожного і змінюється з розвитком кожної дитини. Через гру можна навчатися, з приємністю проводити час з ровесниками, з батьками. Гра може допомогти відкрити свої зацікавлення і здібності, а інколи може бути беззмістовним проведенням часу. Дитина може бавитися у групі з іншими дітьми, може сама – відповідно до особистих засад і помислів. Спостерігаючи за дитиною, можемо багато дізнатися про неї. Через гру дитина може виражати свої потреби, страх, побоювання. У грі дитина може пізнати свого справжнього приятеля, може відкрити свого героя, поспробувати себе у різних ролях, а також виражати своє ставлення до окреслених нею правил.

Науковці звертають увагу на те, що гра може мати різні форми: вільну активність, виконувати певну роль, малювати, співати, танцювати, грати на інструменті [1], [2], [8], [10]. Можна також захоплюватися складанням пазлів, ляльок, комп'ютерних ігор тощо. Кожна з них має свій зміст, вимагає різної інтенсивності і захоплення, але їхній контекст є досить подібним. Під час щоденного спостереження дорослий може оцінити компетентності дитини, її сильні і слабкі сторони. Гра дозволяє впровадити у життя нові задуми і експерименти, сприяє пізнанню структури і використанню предметів щоденного життя. Гра має велике зацікавлення серед дітей дошкільного віку. На цих засадах появилися певні теорії і характеристики ігор, які полягають у виокремленні характерних рис, які завжди притаманні грі.

В. Оконь визначає діяльнісний характер гри і окреслює такі риси:

- добровільність – дитина не може гратися або бавитися під примусом, оскільки гра має характер веселої, безтурботної розваги;
- ізолюваність – перебування у запланованих часово-просторових межах;
- містить елемент непевності – ні перебіг, ні результат гри чи забави не може бути передбачуваний;
- гра чи забава не передбачає ніяких благ чи багатства;

- вигаданий характер – домінує специфічне почуття вторинної реальності чи цілковитої відірваності від неї [7, 34].

Гра – це досвід, виконання чогось на свій час і своє місце. Йдеться про те, що дитина може продемонструвати творчість, пізнати себе. У грі панує магичний контроль, який вимагає заангажованості і часу. З перших років життя дитини гра має певну користь – є найважливішим чинником її розвитку. Завдяки грі дитина розвиває власну активність у навколишньому світі. Основу ігрової активності складають щоденні потреби, які проявляються у різних життєвих ситуаціях, де в центрі перебуває дорослий, який є ідеальним взірцем до наслідування [5, 69].

Гра – це основна діяльність дитини, яка приносить їй приємність. У житті дитини гра проходить у співпраці з ровесниками чи батьками, завдяки чому дитина входить у контакт з іншими людьми. У грі дитина мусить розв'язувати проблеми, які виникли, краще розуміти відносини і поведінку, прийняті в світі. Під час гри дошкільник виділяє реальний світ від абстрактного, вигаданого через саму себе чи інших [10, 48].

Ігрова діяльність сприяє розвитку соціальних компетентностей. Діти вчатьсЯ один в одного, заохочують до ігрової діяльності, вчатьсЯ спільно вирішувати проблеми, а також поділяють спільну радість і свої тимчасові невдачі. Через креативну експресію, яка проявляється під час групової гри, діти відкривають речі, які поєднують їх з ровесниками, а також те, що є для них унікальне. У процесі гри відбувається удосконалення умінь, необхідних у щоденному житті, таких як самоконтроль та міжособистісна взаємодія. Дитина має можливість експериментувати зі своїми старими і новими нормами поведінки, розпізнавати почуття і поведінку інших, а також навчатися, як її поведінка впливає на інших дітей і навколишнє середовище.

Щодо терапевтичних чинників, які характеризують гру як унікальність, Л. Редди виділяє чотири ефекти. Комунікативний – явище, яке полягає на кращому природному вираженні дітьми свідомих і несвідомих думок, міркувань, відчуттів у процесі ігрової діяльності, ніж під час усної відповіді. Ефект навчання проявляється у більшому заангажуванні дитини до навчання і поліпшення його результатів, якщо знання передаються через гру. Ефект зовнішніх емоцій – це можливість заново пережити стресові ситуації з минулого і виразити негативні емоції пов'язані з ними, які мають місце у безпечному середовищі світу гри. Ефект налагодження контактів – поява схильності

у дітей до симпатії веселих терапевтів що люблять бавитися. Усі чинники створюють безпечний для дітей контекст для спонтанної експресії під час гри з ровесниками. Ігрова терапія дає змогу дітям здобути досвід ситуацій, в яких не було б можливості взяти участь у реальному житті, наприклад, панування і контроль над людьми, подіями тощо [9, 15].

Ігрова терапія опирається на засаду, що індивідуальність є соціальною істотою, відкритою до участі у терапії з точки зору концентрації на міжлюдських стосунках. Це основа процесу, в якому діти природно комунікують зі своїми ровесниками. Це має принципове значення як для дітей, так і для освітнього процесу. Гра є ефективним способом комунікації дітей і дорослих, а також позитивною підтримкою позитивних відносин батьки – дитина [9, 16].

Соціальні компетенції можна розвивати у дітей під час запланованої і непланованої спонтанної гри. Використання групової гри може інколи служити виявленню можливих труднощів з поведінкою, а також допомагає дітям зрозуміти, який вплив має їхня поведінка на інших дітей, що сприяє врегулюванню конфліктів між ними без втручання дорослих. Виокремлюють чотири засади ігор, адекватних для розвитку дітей:

1. Кожна дитина бере участь у грі на рівні своїх можливостей.
2. Запровадження додаткових можливостей ігор і вправ, які формують різні уміння.
3. Виключення одного учасника з групи є неможливим. У результаті діти є дуже активними учасниками групи і демонструють більшу готовність до співпраці.
4. Здібні діти можуть входити у позитивну взаємодію [9, 19].

Дитина, яка має відповідно розвинуті комунікативні компетентності, говорить те, що є актуальне, шукає результативних способів завершення комунікації, контакту, не визнає комунікативної блокади, для неї має значення її невербальна комунікація, відповідає, враховуючи ситуацію і виконувану соціальну роль [6, 20–22].

Наявність у групі дошкільників вразливих дітей не є рідкістю. Деякі діти народжуються з підвищеним рівнем вразливості. Один зі способів отримання довіри є – сприйняття їх такими, якими вони є. Висока вразливість має кілька аспектів: фізичний, емоційний, соціальний. Дитина зазвичай є вразливою на один з вищеперелічених аспектів, але є діти, які мають високу вразливість у всіх аспектах [4, 14]. Соціальний розвиток дитини, зокрема, товарицькість, свобода налагодження контактів, діалогу і обміну інформації свідчить про

відвагу у групі ровесників. Якщо дитина не має в собі соціальної відваги, то вона уникає контакту з іншими [13, 15].

У формуванні у дітей комунікативних компетентностей суттєву роль відіграє врахування вихователем таких засад: заохочення і вживання слів “дякую”, “перепрошую”, “прошу”; вітатися з іншими, турбота про гігієну; уникнення дитиною норм несхвальної публічно поведінки тощо [11, 18].

У контексті аналізу проблеми формування соціальних компетентностей важливе значення мають різні види ігор. Р. Тшесновський виділяє маніпулятивні, тематичні, конструктивні, дидактичні і рухливі.

Маніпулятивні ігри – це найпростіша форма дитячої гри, характерна для віку немовляти, коли дитина беспорядна фізично і має незначний досвід руху, зокрема, подивитися у бік матері, рухати головою, брати двома руками іграшку, перекладати з руки в руку під безпосереднім контролем очей, класти її до рота, кидати на підлогу та ін. Отже, маніпулятивні ігри зводяться в основному до маніпуляції різними предметами, при цьому кожна з них не має чітко окресленої мети, але дає дитині багато вражень і приносить задоволення, яке виникає з можливості впливати на предмети і рухову діяльність. Завдяки маніпуляції предметами дитина вправляє руки і сенсорні властивості особливості, що веде до свідомих дій, уважної маніпуляції предметами та відстеження результатів своїх дій.

Маніпулятивні ігри поділяють на специфічні й неспецифічні. Сутність неспецифічних – непристосована маніпуляція до предмета. Дитина так само маніпулює різними предметами, не звертаючи увагу на їх вид, величину, структуру. Специфічні ігри характеризуються тим, що дитина маніпулює предметами відповідно до їх призначення і властивостей. Це – вища форма маніпулятивних ігор, що пов’язані з вищою зрілістю і розвитком дитини. Слід зазначити, маніпулятивні ігри допомагають у розвитку мовлення і мислення дітей, уявлення і творчості, емоційно-соціальної сфери.

Тематичні ігри – це так звані ігри-наслідування, які появляються під час маніпулятивних. У контактах з ровесниками діти часто бавляться в “когось” або в “щось”. У цих іграх проявляються фантазія і широка гама помислів, набутий досвід і спостереження. Характерною рисою цього виду ігор є те, що вони відбуваються у менших чи більших групах, діти самі собі розподіляють ролі, можуть їх змінювати, розпочинати гру і закінчувати її у встановлений самими момент,

можуть змінювати тему гри і самостійно визначити її правила. Багатство цих ігор, які користуються популярністю серед дошкільників, є значним, і поширюється у міру отриманих вражень і досвіду [12, 10].

Конструктивні ігри складаються з ігор-наслідування, опираються на спостереження й уяву дітей. Тематика цих ігор – конструювання різних машин, будівель з різних матеріалів, які не завжди є доречними. Дошкільники, які люблять цей вид ігор, будують будинки, замки при допомозі брусків дерева, каменю, а навіть мокрого піску. Характерною рисою конструктивних ігор є зміна замірів, відсутність конкретних планів у творенні будівлі, зручна зміна з одного задуму на інший, індивідуальне їх розв’язання. У наймолодшому періоді дитинства діти бавляться переважно у більшій чи меншій групі, здебільшого самі і реалізують власні плани та наміри. З дорослішанням дітей конструктивні ігри набирають більш організованої форми, стають ефективнішими. Учасники гри мають чіткіше окреслені завдання, обов’язки, поділ на ролі, завдяки чому можуть реалізувати заплановане [12, 11–12].

Дидактичні ігри і забави – це відмінна й одночасна характерна риса гри. Усі перелічені вище види ігор є прикладом власної активності дитини, прикладом її уподобань і досвіду. Щодо дидактичних ігор, то характерною рисою є те, що їхній хід і завдання гри визначає дорослий, представляє їх дитині з надією, на її зацікавлення, прояв інтересу, розширити своє уявлення, одночасно вивчити поняття величини, часу, лічби, кольору, простору. Конкретним матеріалом у дидактичних іграх є каштани, жолуді, горіхи, овочі, які допомагають дітям у пізнанні простору, ваги, кольору і смаку. В інших випадках конкретним матеріалом можуть бути малюнки, кульки, палички, які служать дітям для складання різних вірців, які мають відповідний колір, величину тощо. Дидактичні ігри здебільшого не сприяють дітям у реалізації власних задумів, творчості тощо.

Рухливі ігри і забави, на відміну від інших видів, є найбільш цікавою формою активності дітей. Відрізняє їх те, що вони містять різні види руху, які домінують, а також тим, що мають свої права і відповідно визначені рамки. В іграх і забавах важливим є те, що вони мають свій початок, кінець, зміст, програму й організацію. Цьому виду ігор притаманний насамперед фізичний характер, який сприяє фізичному загартуванню людської особистості, завдяки чому є універсальним середовищем фізичного виховання, розумової і

психічної сфери людини, допомагає у відпочинку і нервовому заспокоєнню. Учасники цих ігор досить зацікавлені емоційно, переживають, а це наближує гру до занять спортом. Емоції не мають, однак, великої напруги, як у спорті. Діти сповнені щастя і радості [12, 15]. Ігри загалом корисно впливають на всі сфери функціонування дитини, оскільки вона тренує свої м'язи, кістки. Ігри на свіжому повітрі позитивно впливають на моторику, слух, рухову координацію, витривалість і гнучкість.

Навчання через гру для дошкільнят відбувається захоплено, вони беруть від них дуже багато. Завдяки різноманітності кольорів зростає функціональність, а різноманітне оточення впливає на зацікавлення різними формами явищ і завдань. Вихователь забезпечує дітям різнобічний розвиток і створює відповідне розвивальне середовище, в якому кожен елемент буде мати не тільки естетичний, але й освітній сенс. Важливою є кожна деталь. Значну частину часу діти проводять на килимку, який одночасно виконує навчальну функцію. Тут вони не тільки бавляться, а й навчаються (рахувати, пізнавати фігури та ін.) [3, 30]. Розвитку дитини спряжують ситуації, в яких вона має чим бавитися. Якщо іграшок мало, то діти бавляться упродовж дня тими ж самими іграшками, які мусять ділити з ровесниками. Негативно може впливати на розвиток дітей і ситуація, коли вони мають дуже багато іграшок [2, 45], бо це спричиняє хаос, переобтяження і втомлюваність. Дитина не знає, на якій іграшці сконцентрувати свою увагу, на чому зосередитися, що для неї є важливим.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Гра є важливим чинником розвитку дитини у дошкільному віці, формування у неї соціальних компетентностей. Гра відіграє важливу роль від раннього дитинства до встановлення контактів з іншими дітьми, приятелі з дитинства, яка може тривати довгі роки. Через гру у дитину формується культура поведінки у певних ситуаціях. Дитина є відкритою на нові знайомства з ровесниками. Гра формує у дітей різні емоції, насамперед радості і смутку, а згодом страху, сорому, заздрості, розчарування. Гра може допомогти несміливій дитині подолати бар'єри страху і боязні. У вербальній комунікації важливою є ігрова діяльність, оскільки завдяки їй дитина може відчувати нові емоції – від гніву до розуміння і співпраці. За допомогою гри дитина може навчатися. Ігри допомагають дорослим діагностувати актуальні потреби і можливості дитини. Вихователь забезпечує дітям різнобічний розвиток і створює відповідне розвивальне

середовище, в якому кожен елемент має не тільки естетичний, але й освітній сенс.

Подальших наукових досліджень потребує дослідження ролі гри у формуванні математичних компетентностей дошкільнят.

ЛІТЕРАТУРА

1. Baranowska-Jojko E., Bajer E. Jak wspierać rozwój emocjonalny dziecka w przedszkolu? *Wychowanie w Przedszkolu*. 2018. № 12. S. 14–17.
2. Brzezińska A.I., Appelt K. Zabawki we wczesnym dzieciństwie. *Wychowanie w Przedszkolu*. 2012. № 7. S.45–47.
3. Franczak N. Zabawki edukacyjne, czyli wychowanie z wyobraźnią. *Wychowanie w Przedszkolu*. 2012. № 9. S.30–31.
4. Jankowska A. Jak pomyc odnaleźć się w grupie rywalizacyjnej wysoko wrażliwym dzieciom. *Blżej Przedszkola*. 2019. № 1. S. 14–16.
5. Jegier A. Czas wolny małych dzieci w świecie realnym i wirtualnym. Warszawa: Difin SA, 2016. 179 s.
6. Mikler-Chwastyk A. Dwulatki w przedszkolu. *Wychowanie w Przedszkolu*. 2012. № 4. S. 20–22.
7. Okoń W. Zabawy a rzeczywistość. Warszawa: WSiP, 1987. 360 s.
8. Piechota F., Szymczak A. Figury geometryczne – inspiracje dla najmłodszych. *Wychowanie w Przedszkolu*. 2017. № 5. S.10–12.
9. Reddy Linda A. Rozwijanie umiejętności społecznych dziecka. Warszawa: PWN, 2015. 254 s.
10. Skwarka E. Zabawa w edukacji emocjonalnej przedszkolaków. *Wychowanie w Przedszkolu*. 2010. № 5. S. 48–50.
11. Stępień K.O. Savoir-vivre w przedszkolu, czyli jak zostać małym dżentelmenem i małą damą. *Wychowanie w Przedszkolu*. 2016. № 2. S.18–20.
12. Trześniowski R. Zabawy i gry ruchowe. Warszawa: WSiP, 2006. 216 s.
13. Wentrych A. Dziecko odważne czy ostrożne? *Blżej Przedszkola*. 2019. № 2. S.15–18.
14. Zalecenie Rady UE z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie [The recommendations of the Council of the 22nd of May 2018 referring to the key competencies in the process of learning all life long]. *The Official European Union Journal 2018/C189/01*. Retrieved 16/08/2020, from <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX%3A52018DC0024>

REFERENCES

1. Baranowska-Jojko, E., Bajer, E. (2018). Jak wspierać rozwój emocjonalny dziecka w przedszkolu?

- [How to support the emotional development of a child in preschool?]. *Education in Preschool*. № 12. pp. 14–17. [in Polish].
2. Brzezińska, A.I., Appelt, K. (2012). Zabawki we wczesnym dzieciństwie [Toys in early childhood]. *Education in Preschool*. № 7. pp.45–47. [in Polish].
3. Franczak, N. (2012). Zabawki edukacyjne, czyli wychowanie z wyobraźnią [Educational toys, or education with imagination]. *Education in Preschool*. № 9. pp. 30–31. [in Polish].
4. Jankowska, A. (2019). Jak pomóc odnaleźć się w grupie rywesniczej wysoko wrażliwym dzieciom [How to help highly sensitive children find themselves in their group?]. *Closer to the Preschool*. № 1. pp. 14–16. [in Polish].
5. Jegier, A. (2016). Czas wolny małych dzieci w świecie realnym i wirtualnym [Free time for preschool children in the real and virtual world]. Warszawa. 179 p. [in Polish].
6. Mikler-Chwastyk, A. (2012). Dwulatki w przedszkolu [Two-year-olds in preschool]. *Education in Preschool*. № 4. pp. 20–22. [in Polish].
7. Okoń W. (1987). Zabawy a rzeczywistość. [Fun and reality]. Warszawa. 360 p. [in Polish].
8. Piechota, F., Szymczak, A. (2017). Figury geometryczne – inspiracje dla najmłodszych [Geometric figures – inspirations for the youngest]. *Wychowanie w Przedszkolu*. № 5. pp.10–12. [in Polish].
9. Reddy Linda A. (2015). Rozwijanie umiejętności społecznych dziecka [Developing the child's social skills]. Warszawa. 254 p. [in Polish].
10. Skwarka E. (2010). Zabawa w edukacji emocjonalnej przedszkolaków [Fun in the emotional education of preschoolers]. *Education in Preschool*. № 5. pp. 48–50. [in Polish].
11. Stępień K.O. (2016). Savoir-vivre w przedszkolu, czyli jak zostać małym dżentelmenem i małą damą [Savoir-vivre in preschool, or how to become a little gentleman and a little lady]. *Education in Preschool*. № 2. pp.18–20. [in Polish].
12. Trzeźniowski, R. (2006). Zabawy i gry ruchowe [Fun and movement games]. Warszawa. 216 p. [in Polish].
13. Wentrych, A. (2019). Dziecko odważne czy ostrożne? [A brave or cautious child?]. *Closer to the Preschool*. № 2. pp.15–18. [in Polish].
14. Zalecenie Rady UE z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie [The recommendations of the Council of the 22nd of May 2018 referring to the key competencies in the process of learning all life]. *The Official European Union Journal 2018/C189/01*. Retrieved 16.08.2020, from <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX%3A52018DC0024> [in Polish].

Стаття надійшла до редакції 10.09.2020



“Дитина має справжнє емоційне й інтелектуальне життя тільки тоді, коли вона живе у світі ігор, казок, музики, фантазії і творчості. Без цього вона не краца за здавлену квітку”.

*Василь Сухомлинський
український педагог, публіцист, письменник*

“Виховання дитини – це не мила забава, а завдання, що вимагає капіталовкладень – тяжких переживань, зусиль безсонних ночей і багато, багато думок”.

“Люби свою дитину будь-якою – неталановитою, невдахою, дорослою. Спілкуючись з нею, радій, бо дитина – це свято, яке поки що з тобою”.

*Януш Корчак
польський педагог, письменник*

“Якщо ти навчаєш, намагайся говорити коротко, щоб розум слухняний відразу ж зрозумів слова і зберігав їх у пам'яті правильно. Все, що зайве, зберігати розум наш не може”.

*Квінт Гораций
римський поет*

