

## ТЕХНОЛОГІЇ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

*Стаття присвячена дослідженню технологій ситуативного моделювання як різновиду інтерактивних технологій. Описані пріоритетні напрями розвитку сучасної системи вищої освіти в Україні. Досліджено поняття інтерактивні технології, гра, ділова гра, технології ситуативного моделювання. Визначено, що технології ситуативного моделювання здатні формувати активну, творчу, самодостатню особистість здатну до саморозвитку та до самоосвіти. Розкрито роль технологій ситуативного моделювання у процесі професійної підготовки майбутніх учителів.*

**Ключові слова:** інтерактивні технології, технології ситуативного моделювання, гра, імітаційна гра.

**Постановка проблеми.** Глобальні перетворення в суспільстві, швидкі темпи зростання інформації вимагають від особистості вчителя широкого діапазону знань, умінь, розвиненого інтелекту, здатності до постійної самоосвіти й саморозвитку. Соціально-економічні перетворення створили реальні передумови для оновлення системи освіти, що знаходить своє відображення у створенні та використанні інноваційних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців. Серед педагогічних технологій саме інтерактивні технології в цілому, та технології ситуативного моделювання зокрема відповідають потребам сучасної освітньої ситуації в пошуку та впровадженні нових форм навчальних взаємодій між учасниками процесу навчання.

**Аналіз актуальних досліджень.** Результати аналізу сучасної психолого-педагогічної літератури свідчать, що такі вітчизняні дослідники, як І. Зязюн, Н. Кузьміна, О. Пехота, О. Сисоєва, Л. Хомич приділяють велику увагу професійній підготовці майбутніх учителів. Серед зарубіжних учених, які займалися проблемами готовності до професійної діяльності працюють слід виділити таких як: Є. Васильєв, Д. Гопкінз, Л. Кандибович, М. Кларин, Н. Кузьмін, О. Пригожин, Б. Сазонов, В. Сластьонін, В. Шукшунов та ін.

Питанням підготовки студентів ВНЗ до використання інноваційних технологій займалися: Е. Балан, М. Богданова, І. Горбаченко, Н. Гупан, І. Зязюн, О. Кіяшко, Н. Клокар, Л. Коваль, П. Кириллов, Н. Кічук, В. Лозова, С. Логачевська, О. Маркова, С. Мартиненко, А. Міщенко, Н. Павленко, І. Пальшкова, О. Пехота, Н. Побірченко, І. Протасова, Н. Шолохова та ін.

Особливе місце посідають дослідження вчених, присвячені інтерактивним технологіям таких фахівців, як І. Абрамова, Н. Балицька, О. Біда, О. Єльнікова, О. Пехота, Л. Пироженко, Н. Побірченко, О. Пометун, Т. Сердюк та ін.

**Мета статті.** Проте, не зважаючи на кількість наукової літератури, питання застосування технологій ситуативного моделювання у професійній підготовці майбутніх учителів досліджене недостатньо. Окреслена проблема й буде метою нашого дослідження.

**Виклад основного матеріалу.** Зміни в усіх сферах українського суспільства, прагнення інтегруватися до світового освітнього простору зумовлюють пошуки шляхів удосконалення й розвитку системи професійної підготовки майбутніх учителів нової генерації, від яких залежить усебічне оновлення суспільства.

Останніми роками особливу увагу приділяють інтерактивним технологіям, які відповідають потребам сучасної освітньої ситуації в пошуку та впровадженні нових форм навчальних взаємодій між учасниками навчального процесу. Інтерактивне навчання, у науковій літературі розглядається як діалог. Сьогодні це набуває особливого значення, адже основу його становить взаєморозуміння та співпраця як учителя з учнями, так і учнів між собою. Тому, окрім досягнення навчальних цілей, у процесі такої взаємодії, досягаються й соціальні – усвідомлення цінності інших людей, їх думок та інтересів, формування потреби в спілкуванні з ними, у їх підтримці [5].

Слід зазначити що в науковій літературі немає однозначної класифікації інтерактивних технологій. Кожна технологія в різних джерелах може звучати по різному. О. І. Пометун і Л. В. Пироженко вищезгадані технології поділяють на чотири групи. Критерієм відбору стали мета уроку та форми організації навчальної діяльності. Відтак виділяють: технології кооперативного навчання, колективно-групового навчання, ситуативного моделювання та технології відпрацювання дискусійних питань.

Серед цих груп технологій саме в основі технологій ситуативного моделювання лежить модель навчання у грі, тобто навчальний процес будується як модель явищ, процесів чи ситуацій, що вивчаються.

За визначенням С. Гончаренка гра – форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів [2].

Дослідники вважають що використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям. Оскільки навчання – це процес цілеспрямований, то гра за своєю природою не має чітко визначеної мети, і відповідно результат стає невизначеним. У такому випадку завданням педагога під час застосування гри в навчанні постає підпорядкувати гру визначеній дидактичній меті [4].

У працях зарубіжних учених термін «гра» все частіше замінюється такими термінами, як «симуляція», «імітація». Це пояснюється тим, що гра асоціюється з розвагами, відпочинком у той час як у дидактиці відбувається моделювання ситуації та виконання певних ролей.

Ігрова модель навчання покликана реалізовувати, крім основних дидактичних завдань, ще й комплекс другорядних: забезпечення контролю відтворення емоцій; надання творчого натхнення; допомога розвитку творчої уяви; надання можливості розвитку навичок співробітництва; надання можливості висловлювати свої думки [4].

Ігрова модель навчання здійснюється в чотири етапи: 1) орієнтація, що передбачає оголошення теми, ознайомлення з правилами гри та короткий огляд її перебігу; 2) підготовка до проведення гри – пояснення сценарію, визначення завдань, ролей і орієнтовних шляхів розв'язання проблеми; 3) основна частина – проведення гри; 4) аналіз та обговорення.

Аналізуючи поведінку учасників у ігровій моделі навчання можна помітити, що їм надають правила гри, які не обмежують свободи інтелектуальної діяльності. Вони самі обирають собі роль, можуть визначати ймовірний розвиток подій у грі, створюють проблемну ситуацію та шукають шляхи її розв'язання. Учитель виступає як інструктор, який ознайомлює з правилами гри, та надає консультації, або як суддя-рефері чи ведучий, який надає підказки чи організовує обговорення.

У науковій літературі представлений широкий перелік інтерактивних ігор: моделювання, симуляції, рольова гра. Серед них моделюючі в практиці зустрічаються частіше. Сутність їх полягає в тому, що у процесі такої гри за чіткою схемою учні вводяться в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання відбувається поділ на групи й розподіл запропонованих ролей.

Іншим різновидом інтерактивним ігор є симуляції або імітаційні ігри. Імітаційною гра буде в тому випадку, коли відбувається виконання певних простих дій, які імітують явища, ситуації чи процеси навколишньої дійсності. Учасники імітації чітко виконують інструкцію, а вчитель надає чіткі покрокові інструкції. Учні можуть працювати індивідуально або в малих групах. Кінцевий результат, як правило, подібний у всіх, але його відмінність полягає в індивідуальних особливостях, складі групи, використаних ресурсів тощо. Важливим етапом імітації є рефлексія [4].

Імітаційні ігри створюють таке навчальне середовище, де процес набуття теоретичних знань тісно пов'язаний з опануванням студентами відповідними видами діяльності, де розвиваються навички критичного мислення, вміння розв'язувати педагогічні задачі на практиці.

Імітаційні ігри зі складною структурою називають симуляціями, або ситуативним моделюванням. Як зазначають науковці, чіткого розмежування цих термінів у науковій літературі немає.

Симуляції – це імітація певної реальної речі, ситуації чи процесу, який передбачає відтворення деяких ключових властивостей чи поведінки учасників відповідно до обраної ситуації. Іншими словами, це рольові ігри з чітко визначеними ролями. Тому, під час підготовки до симуляції, учитель

повинен не лише здійснити розподіл ролей, але й узгодити безпосередньо з учасником послідовність виконання його дій і висловлювань. Завдяки таким симуляціям учні отримують змогу проникнути в ситуацію, зрозуміти проблему із середини.

Рольова гра – це переймання на себе образу героя, який може бути як реальною особистістю, так і вигаданим персонажем, та відтворення його емоцій, дій і відносин до інших героїв у межах ситуації. Рольова гра, визначенням ролей і наданням їм можливості здійснювати діяльність як в реальній ситуації, лише імітує реальність. Її мета полягає в набутті професійного досвіду через чітко сплановану гру, а також допомогти освоїти практичні навички через отримання досвіду в контрольованому середовищі. Не можна не згадати про виховний та розвиваючий потенціал гри, який полягає в розвитку творчої уяви й фантазії, вихованню людяності, здатності швидко знаходити та використовувати альтернативні шляхи й можливості вирішення ситуацій.

Не можна не згадати, що рольова гра потребує ретельної підготовки, і важливим у цьому процесі є правильний розподіл часу. На основі аналізу наукової літератури ми здійснили такий відсотковий розподіл часу на кожному з етапів: на пояснення умов гри – 10–15 %, на роботу в малих групах – 15–25 %, на презентацію й обговорення – 40–50 %, на підсумки – 15 %. Щоб правильно організувати роботу необхідно дотримуватися таких порад:

1. Оберіть тематику гри.
2. Чітко сплануйте процес. Продумайте сценарій і розподіліть ролі.
3. Зробіть вступ, надайте достатньо інформації, для успішного виконання учнями своїх ролей у процесі чого буде здійснюватися їх навчання.
4. Підготуйте запитання для підбиття підсумків. Бажано, щоб кожен учасник, відповів на поставлені запитання, серед яких можуть бути такі: Які почуття вас переповнювали в ролі ...?; Які відчуття були у вас у ролі ...?; Що вам подобалося під час гри, а що – ні ?; У реальному житті ви були в подібній ситуації?; На вашу думку, проблема була вирішена? Чому? Як?; Яку іншу лінію поведінки можна було б обрати?; Як отриманий досвід може вплинути на ваше життя?.

**Висновки.** Із зростанням вимог до професійної підготовки вчителя постає гостра необхідність у пошуку нових підходів до підготовки майбутніх учителів, які володіли не лише комплексом знань і професійними вміннями та навичками, але й здатними швидко орієнтуватися в нових педагогічних досягненнях та інноваційних педагогічних технологіях. Саме успішне оволодіння інноваційними педагогічними технологіями допоможе майбутньому вчителю в педагогічній діяльності.

**Перспективи подальших досліджень.** Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів даної проблеми.

## ЛІТЕРАТУРА

1. «Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/347/2002>.
2. Гончаренко С. У. Український енциклопедичний педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – Рівне : Волинські обереги, 2011. – С. 102.
3. Державна програма «Освіта. Україна XXI ст.» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/896-93-п>.
5. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Помтеун. – К. : А.С.К., 2006. – 192 с.
6. Теоретичні та методичні засади підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування інтерактивної технології [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://uk.xlibx.com/4pedagogika/74810-1-na-pravah-rukopisu-komar-olga-anatoliivna-udk-371134-3724-teoretichni-metodichni-zasadi-pidgotovki-maybutnih.php>.

## РЕЗЮМЕ

**Кобюк Ю. Н.** Технологии ситуационного моделирования в профессиональной подготовке будущих учителей.

*Статья посвящена исследованию технологий ситуационного моделирования как разновидности интерактивных технологий. Описанные приоритетные направления развития современной системы высшего образования в Украине. Исследовано понятие интерактивные технологии, деловая игра, технологии ситуационного моделирования. Определено, что технологии ситуационного моделирования способны формировать активную, творческую, самодостаточную личность способную к саморазвитию и к самообразованию. Раскрыта роль технологий ситуационного моделирования в процессе профессиональной подготовки учителей.*

**Ключевые слова:** интерактивные технологии, технологии ситуационного моделирования, игра, имитационная игра.

## SUMMARY

**Kobyuk Y.** Situational modeling technology in the professional preparation of future teachers.

*The article investigates the situational modeling technology as a kind of interactive technologies. The priority areas of modern higher education in Ukraine are described. The concept of an interactive technology, a game, a role play, a situational simulation technology is presented. It is established that in recent years special attention has been paid to interactive technologies that meet the needs of current education situation in finding and implementing new forms of educational interactions between the study processes.*

*Online training is meant as a direct dialogue based on mutual understanding and cooperation as a teacher with students, and students together. It is determined that a situational simulation technology is able to form an active, creative, self-sufficient person capable of self-development and self-education. They include learning model in the game (building learning through modeling phenomena). In scientific literature a wide range of interactive games is presented: modeling, simulation, a role-playing game.*

*The researchers believe that using games in the classroom is always faced with a contradiction: learning process is targeted, and the game retains some intrigue, so the task of the teacher in the application of games in education is subordinate to the game defined didactic purpose. Analyzing the behavior of a game model of learning it can be seen that they*

*provide rules that do not restrict freedom of intellectual activity. They themselves can choose a role, determine the likely developments in the game, create a problematic situation and seek ways to solve it. The teacher acts as an instructor who introduces the rules of the game, and provides advice, or a judge or referee host that offers the tips or facilitates discussions.*

*The role of situational simulation technologies in the training of future teachers is important, and presents practical advice for the successful organization of a role-play and distribution of a game time. With increasing requirements for training teachers an urgent need for new approaches to the training of future teachers who have not only complex knowledge and professional skills and habits, but can easily navigate the new educational achievements and innovative educational technologies faces nowadays. Successful mastering of innovative teaching techniques will help future teachers in educational activity.*

**Key words:** *interactive technologies, technologies of situational simulation, a game.*