

## РОЗДІЛ III. ОПТИМІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ

УДК 372.894:371.382

**О. В. Барнінець**

Бердянський державний педагогічний університет

### **РЕТРОСПЕКТИВНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ**

*У статті визначено умови організації та проведення ретроспективних ігор на уроках історії, алгоритм їх запровадження на основі збільшення складності та потенційні можливості у формуванні історичних компетентностей.*

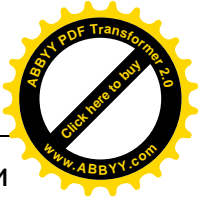
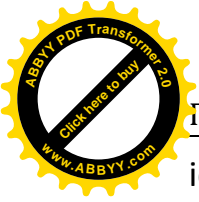
**Ключові слова:** ретроспективні ігри, предметні компетентності, пізнавальні задачі, логічні та проблемні завдання, театралізована вистава, театралізована гра, проблемно-дискусійна гра.

**Постановка проблеми.** Утвердження особистісно зорієнтованої парадигми навчання призвели до визнання основним вектором сучасної шкільної освіти розвиток індивідуальності учнів [6, 4]. У цьому контексті актуальними стають особисті досягнення школярів – результати навчальної діяльності, які науковці пов'язують з поняттям «компетентності», рівень сформованості яких дозволяє визначити готовність учнів до життя, подальшого розвитку й активної участі в житті суспільства. Виходячи з цього, головне завдання сучасної системи освіти взагалі та історичної зокрема полягає у створенні умов для впровадження компетентнісного навчання.

Аналіз методичної літератури демонструє широку популярність ретроспективних ігор серед учителів історії. Однак доцільність їх застосування обмежується визнанням за ними здатності активізувати пізнавальну діяльність та інтерес, а також підвищувати мотивацію в учнів, що в умовах компетентнісного навчання є недостатнім.

**Мета статті** – визначити можливості ретроспективних ігор у формуванні історичних компетентностей.

**Аналіз актуальних досліджень.** Доцільність застосування ретроспективних ігор на уроках історії з погляду їх можливостей у збільшенні ефективності засвоєння фактичного матеріалу здійснено у дослідженні Л. Борзової; збудженні пізнавального інтересу до предмета, залучення додаткових знань та прояву різноманітних умінь – К. Баханова, формуванні образних уявлень – М. Короткової, розвитку умінь аналізувати



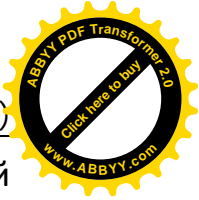
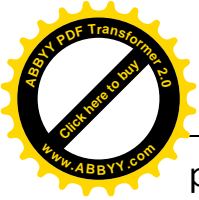
історичні факти, установлювати причини, результати, значення, давати характеристику й оцінку історичним явищам та діячам – І. Кучерук; розвитку потребносно-мотиваційної, інтелектуальної, емоційно-вольової, діяльнісної, комунікативної, екзистенціальної, морально-етичної сфер особистості учнів – Н. Титової.

Дидактичні ігри за сутністю ігрової основи поділяються на імітаційні (або рольові) та неімітаційні. До останніх належать тренінгові, які залежно від кількості і типу завдання поділяються на одновекторні (графічні (кросворди, шаради, ребуси) й умовні («Три речення», «Чиста дошка», «Бліцопитування»)) та багатовекторні («КВК», «Вікторина», «Брейн-ринг»). Імітаційні поділяються на ділові («Суд», «Наукова лабораторія», «Кінофестиваль») та ретроспективні (театралізована вистава, театралізована гра, проблемно-рольова гра дискусійного характеру).

Ретроспективними називаються дидактичні ігри, під час яких учні здійснюють цілеспрямовані дії в умовах уявної ситуації минулого відповідно до сюжету та розподілених ролей. В їх основі лежить створення конкретних історичних обставин з характерними образами представників певної групи, картин місцевості у поєднанні з подієвим, хронологічним та проблемним принципами викладення матеріалу.

Учні під час проведення означених ігор можуть виступати як актори, глядачі, експерти [4, 10]. Актори беруть участь у сценах, проговорюють тексти ролей. Глядачі вивчають додаткову літературу, сприймають інформацію, виконують завдання та беруть участь в обговоренні. Експерти аналізують гру та кожного учасника окремо, визначають адекватність ситуації, що розігрується.

Ключовою умовою проведення ретроспективних ігор на уроках історії, на думку методистів, виступає постановка пізнавальних задач (за І. Лернером), логічних (за Н. Дайрі) або проблемних завдань (за М. Кларінім), які полягають у виявленні спільних рис та відмінностей історичних явищ, установленні головних етапів, оцінки подій чи історичної особистості, що вивчається, висловлюванні школярами особистого ставлення до них, доведенні висновків тощо. Доцільність їх постановки пояснюється невизначеністю, що, на думку Є. Смірнова [7, 23–24], неминуче з'являється під час ігор унаслідок перевантаження правилами або відсутності жорстких обмежень з боку організаційних дій учителя. У результаті ігри

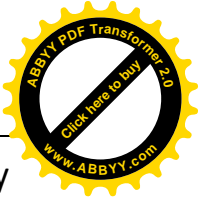
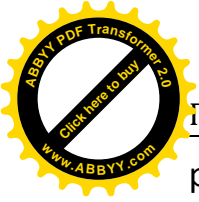


регулюються не тільки закономірністю дискурсивного мислення, а й безпонятійною (прихованою) логікою невизначеностей. Як уважає дослідник, засобом виходу з цього стану виступають проблемні ситуації, пізнавальні задачі чи завдання, які забезпечують появу руху логіки.

Відомий російський педагог Ю. Азаров зазначав, що ігри у тому випадку будуть розвивати всебічно, якщо вони будуть чітко розроблені технологічно [1, 333]. Дослідники ретроспективних ігор [5, 123] виокремлюють такі правила, обов'язкові для виконання: чітке і переконливе викладення інтересів і думок учасників; коректне проведення гри, а також її обговорення; прагнення до раціонального розв'язання проблеми. Додамо, що результативність означених ігор залежить від розвитку ключових та історичних компетентностей, відповідної психологічної підготовки, що включає емпатійну здатність учня уявляти себе на місці іншого, створення установки на гру й особистісне ставлення до її змісту.

З метою ефективного формування історичних компетентностей під час розподілу ролей доречно враховувати типажі учнів. Так, І. Вишковський виокремлює з них три категорії школярів, перші з яких можуть обирати одну універсальну роль й удосконалюються у процесі її виконання під час кожної гри; другі – ставити за мету відтворити якнайбільше різноманітних образів й треті, що роль не виконують, а нею живуть, оскільки їх мета полягає у створенні ігрового світу та зануренні в нього [2, 15]. Н. Тітова, залежно від стійкості інтересів підлітків, поділяє їх на три типи. До першого вона відносить учнів, що володіють ясністю та стійкістю інтересів, а також тих, що таких ознак не мають. Такі підлітки, на думку дослідниці, активно залучаються до підготовки та проведення ігор, погоджуються на будь-які ролі. До другого типу поведінки відносяться пасивні школярі. Вони зазвичай споглядальні, однак їх інтереси спонтанні. Вони погоджуються на ролі, однак грають без яскраво вираженої цікавості. До третього типу належать школярі зі складною ієрархією інтересів, що легко погоджуються на ролі. Однак наявність чітко визначених пріоритетів у цих підлітків потребує врахування їх думок.

Зважаючи на індивідуальні особливості учнів, що беруть участь у розігруванні ролей, доречною стає рокировка учасників у такій пропорції: 2:1, де більшість – гравці з досвідом. Це пояснюється тим, що початківці не вміють сприймати гру як цілісну дію, не можуть самостійно обирати собі



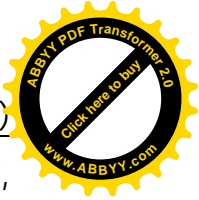
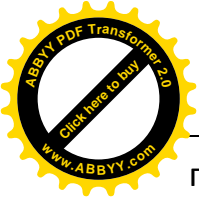
роль, тому завдання вчителя або досвідчених гравців полягає у взаємодопомозі та контролі.

Різновиди ретроспективних ігор, а також збільшення їх складності, на нашу думку, доречно визначати алгоритмом, запропонованим Т. Івановою [3, 6]: театралізована вистава – театралізована гра – проблемно-дискусійна гра.

Початкову ланку в оволодінні майстерністю організації власне імітаційних ігор посідає театралізована вистава. У структурі ретроспективних імпровізаційних ігор цей різновид найменш складний, оскільки відбувається за складеним учителем сценарієм. Під час організації гри він має уникати незрозумілих для учнів термінів, адаптувати мову для сприйняття підлітками, наголошувати на ключових поняттях, явищах, певному часі та місці перебігу подій, їх причинах та наслідках. Однак розігрування ролей не повинно зводитися лише до репродуктивного відтворення тексту, яке спонукає до обговорення: поступове ускладнення задач має змусити учнів самостійно підходити до написання ролей, що демонструватиме їх готовність до наступного виду імпровізаційної гри.

Театралізована гра передбачає наявність сценарію, самостійно складеного учнями. Завдання вчителя зводиться до контролю цього процесу настановами чи коментарями з метою уникнення помилок під час розігрування дійства. Як і в театралізованій виставі, у цій грі важливим є виокремлення вузлових компонентів теми, що розглядається. Ключовою умовою організації театралізованої гри є надання можливості учням імпровізувати. Самостійний пошук шляхів виходу із ситуації, що склалася, підштовхує вчителя до переходу до подальшого виду рольової гри.

Відсутність чіткого сценарію передбачає проблемно-рольова гра дискусійного характеру. Її невід'ємною ознакою виступає наявність проблеми, яку учні, що розігрують ролі, мають розв'язати, а також розподіл «акторів» на протиборчі табори, що захищають інтереси з погляду історичних особистостей, що імітуються. Організація дискусії між учасниками гри втілюється у конфлікті думок, поглядів чи переконань. Однак у цій грі важливим є не стільки ухвалення рішення (воно може і не бути ухваленим), скільки способи розв'язання проблеми. Незважаючи на відносну самостійність учнів, проблемно-рольова гра організовується під чітким контролем учителя, який лише зовні не втручається в неї, –



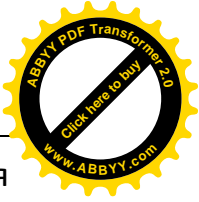
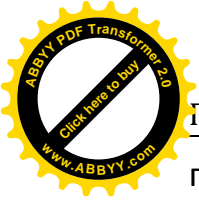
постановка дискусійного питання, спрямування на пошук інформації, визначення позицій груп здійснюється під його неухильним керівництвом.

За цільовим призначенням ретроспективні ігри проводяться з метою передачі інформації про певний історичний час, місце та перебіг подій. Однак ступінь динамізму інформації, а також залучення учнів до процесу складання сценарію та імпровізації зумовлюють їх відмінність між собою. Театралізована вистава передбачає створення картини минулого у вигляді статичного блоку з чітко визначеним переліком дат, географічних об'єктів та історичних імен. Завдання учнів, що виконують ролі, полягає у відтворенні ситуації без власної інтерпретації та припущень за складеним учителем сценарієм.

У театралізованій грі інформація більш рухлива, що обумовлюється встановленням зв'язку із попередніми подіями, хронологічними та географічними факторами. Учні, які приймають участь у інсценуванні, залучаються до процесу складання сценарію за допомогою вчителя, що сприяє більшій розкритості та самостійності у висловлюванні.

У третьому різновиді ретроспективної гри – проблемно-дискусійній – змістовно матеріал передбачає динамізм історичних подій, їх аналіз у розвитку, можливість яскравого емоційного забарвлення. Важливою умовою проведення ігор цього виду є наявність протиставлення у поглядах, характерах, поведінці історичних осіб. З організаційного боку відсутність чіткого сценарію стимулює до імпровізації, навіть експериментування у пошуках способів розв'язання поставленої проблеми.

Відповідно формування історичних компетентностей в імітаційних ретроспективних іграх відбувається за всіма напрямками. Становлення мовленнєвої компетентності здійснюється завдяки структурній особливості гри, складовою якої виступає спілкування. Воно має будуватися на семантично грамотному доборі слів, конструктивно побудованому діалозі, правильному веденні дискусії. Формування хронологічної компетентності здійснюється за рахунок визначення послідовності, тривалості та синхронності подій, сутнісних ознак історичного періоду, просторової – з'ясування територіальних меж історичних об'єктів, впливу геополітичних чинників на перебіг подій, інформаційної – виявлення різних думок, пояснення їх необ'єктивності використання додаткової літератури для інтерпретації подій. Виключення становить театралізована вистава, у якій відсутня потреба у самостійному пошуку додаткової матеріалу, що



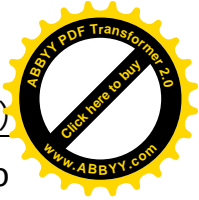
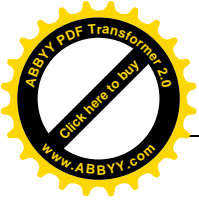
перешкоджає формуванню інформаційної компетентності. Становлення логічної компетентності здійснюється завдяки визначенню причин та наслідків подій, аксіологічної – оцінюванню окремих фактів, подій, ролі історичних осіб, виявленню цінностей, інтересів, потреб, суперечностей у позиціях історичних осіб, головного та другорядного, суб'єктивного та об'єктивного у змісті історичного матеріалу.

Зауваження потребує той факт, що у театралізованій виставі з'ясування причин і наслідків, оцінювання окремих фактів та подій відбувається після завершення театралізованого дійства, на етапі підбиття підсумків, а у процесі театралізованої й проблемно-дискусійної ігор виявлення цих ознак здійснюється як під час підготовки та її інсценування учнями, що розігрують виставу, так і на заключному етапі всім класом.

Прикладом розробки ретроспективної гри є проблемно-рольова гра дискусійного характеру «Ліквідація Запорізької Січі. П. Калнишевський».

Обрання цього підвиду ретроспективної гри зумовлено протиставленням, що є центральним у змісті історичного матеріалу у поглядах царської влади, з одного боку, та козацької старшини – з другого, Проблема, що постає з особливостей змісту матеріалу, передбачає з'ясування причин ухвалення царизмом безкомпромісного рішення про зруйнування Січі у 1775 р. Відповідно до цього мета гри спрямована на формування в учнів історичних компетентностей: логічної (визначати причини та перебіг подій, пов'язаних з ліквідацією Запорізької Січі); аксіологічної (оцінювати діяльність П. Калнишевського та Катерини II з позицій загальнолюдських та національних цінностей); інформаційної (виявляти полярні точки зору на ліквідацію Запорізької Січі); хронологічної (встановлювати хронологічну послідовність подій); просторової (визначати вплив географічного чинника на причини, перебіг та наслідки подій), мовленнєвої (відтворювати історичні події шляхом вирішення дискусійного питання).

Підготовчий етап гри займає від 3 до 4 тижнів й передбачає ознайомлення з фабулою гри та проблемою; розподіл ролей (Катерини II – імператриці, графа Григорія Потьомкіна – генерал-фельдмаршала, графа Петра Румянцева – генерал-фельдмаршала, Петра Калнишевського – отамана Запорізької Січі, Павла Головатого – військового судді, Івана Глоби – військового писаря); підготовку елементів одягу; вивчення додаткової літератури та розв'язання на основі цього проблеми з позиції зображуваної історичної особистості.



На етапі введення до гри вчитель повідомляє факт ліквідації царською владою Запорізької Січі у 1775 році та ставить проблемне запитання.

Ігровий етап побудований на повній імпровізації учнів, що розігрують ролі.

*Варіант виступів.*

*Дія I. Царіцино, травень 1775 р.*

*Катерина.* Нарешті з Пугачовим розібралися, але чого це нам коштувало! По окраїнах скільки розвелось військ: донське, волзьке, гребенське. Уся голота волі та неробства в козацтві шукає! Чому дивуватися, що нині Гайдамаччина нам дошкуляє. Звідки вона черпає нові сили? Знову ж у тих козаків?!

*Румянцев.* Пухир посеред України! Живуть у Січі своїй усе холостяками. А коли список поіменний у них вимагаєш, вони огризаються: мол, скільки їх – не пам'ятають, а рахувати поголовно – не барани ж...

*Потьомкін.* Так, Москва, потім Петербург завжди враховували небезпеку, яку несла ця вольність, більше того, козака у голому полі голими руками і не зловиш...

*Румянцев.* Займаються там хтозна-чим! По всій території селянство залежне, приносить дохід. А ті зі своїм хутірським, або, як вони кажуть, зимівчанським, господарством усе прагнуть до ринку. Кажуть, що там працюють навіть вільні робітники.

*Катерина.* Заводячи власне хліборобство, руйнують вони тим самим основи залежності від престолу нашого і помишляють, звичайно, створити із себе посеред вітчизни область цілком незалежну, під власним.

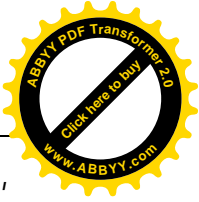
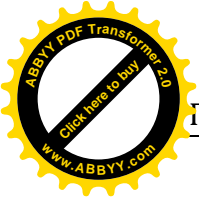
*Потьомкін.* Усе це так, але якщо на козаків тиснути, вони підуть. І як ви гадаєте куди? Було б добре, якби з поклоном до нас! Вони підуть за Дунай, на допомогу турецькому султану у мамелюки!

*Катерина.* Але наша політика виходить нелогічною. Якщо немає Гетьманщини, то як може бути Січ із своїм шаленим управлінням? І врешті-решт, навіщо ми стільки клопоталися про заселення півдня України? Авжеж не для того, щоб лишити ці землі вільними.

*Потьомкін.* Безумовно, ти права. Кючук-Кайнаджирський мир закріпив нові кордони вже на берегах чорноморських, і Січ Запорізька, опинившись усередині України, попереднє значення форпосту втратила.

*Катерина.* Ось ти, світліший, цією справою і займися.

*Потьомкін.* Але ж я не можу кров козацьку проливати, сам у Січі проживав, потреби козацькі мені відомі.



*Катерина.* А я чула, що козаки дедалі частіше входять у сутички, причому за допомогою зброї, з російськими гарнізонами, що стоять поблизу Запорозжя. Якщо ти їх так жалієш, то проведи цю операцію спокійно і без кровопролиття.

*Дія II. Запорізька Січ, 4 червня 1775 р.*

*Калнишевський.* Зібрав я вас, браття мої, на Раду, яка може стати останньою в історії Запорізької Січі. Сьогодні вранці на саме свято Трійці до наших брам підійшли російські вояки на чолі з генералам-поручиком Текелієм, що стало повною несподіванкою. Вони пропонують нам добровільно відкрити Січ, здатися, за що буде нам дароване життя та привілеї. Січ має бути зруйнована!

*Головатий.* Це таки сталося! Потьомкін ще у січні мені натякав, що йому не подобається наше свавілля, яке регулярно поповнюється неспокійним та некерованим товариством. Я тоді йому запропонував зберегти Січ шляхом реорганізації за типом Війська Донського. Однак він відповів: «Не можна вам залишатися, ви міцно розшалилися!».

*Козак 1.* І що ж робити? Невже ми поступимося своєю лицарською вдачею? Невже злякаємося купи москалів? Батьку (до *Калнишевського*), дозволь взятися до зброї та показати росіянам, де раки зимують!

*Головатий.* Але ж вояків у 10 разів більше, ніж наших славних лицарів: їх прибуло 100 тисяч. Ми ж можемо протиставити 10 тисяч запорозців, для зібрання яких ще потрібен час: частина перебуває вдома, дехто подався на промисли.

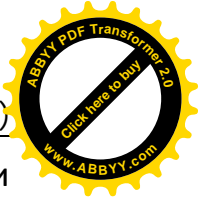
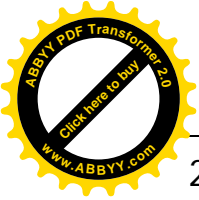
*Козак 2.* Виходить, доки тривала війна із турками, Січ Росії була потрібна?! А тепер після Кючук-Кайнаджирського миру потреба у нас відпала?

*Козак 2.* Ми маємо скоритися! Катерина обіцяє нам волю, залишити наші господарства.

*Козак 1.* Як можна довіряти тій, яка тільки-но отримала перемогу у війні над Пугачовим? Вона люто ненавидить усіх свавільних, які загрожують її владі! Імператриця тільки і чекає нашого скорення, щоб розвіяти прах над славетними землями. А потім накладе свою ненажерливу лапу і запровадить кріпацтво, як у всій Росії!

*Козак 2.* З чим нам виступати проти них? Адже уряд зібрав армію, достатню для ведення війни з будь-якою європейською державою. Січову ж фортецю охороняють трохи більше як 3 тисячі козаків, маємо





20 невеликих гармат. Поляжемо кістьми ми тут і все, а що ж потім робити нашим сім'ям? Хто буде піклуватися про дітей, землю?

*Козак 1.* Але як можна спокійно жити після того, як ми ось цими руками віддамо нашу Січ? Краще вдаватися, ніж бачити, як вояки стануть грабувати її.

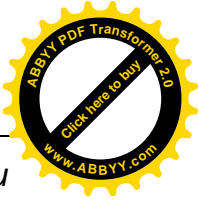
*Головатий.* Будемо сподіватися, що нам ще випаде нагода повернутися до славного діла. Адже після Петра також здавалося, що ніколи Січі не бути! Але ж козаки відстояли, знову вона ожила!

*Козак 1.* Але який сенс Катерині йти на такий рішучий крок? Адже зрозуміло, що ніяка єдиновладна держава не буде терпіти на своїй території демократичну общину, яка укриває у своєму середовищі біглих, залежних, колишніх пугачовців, нинішніх гайдамаків.

*Головатий.* Сьогодні Зелене Свято! Гріховне діло зробимо, якщо вдамося до війни! Вони ж православні: як нам йти на своїх братів зі зброєю?

*Калнишевський.* Усіх я вас вислухав, кожний має рацію. Тепер я скажу: Січ атакована... на Трійцю. Неначе турки-бусурсмани, повели себе вояки, які теж, як і ми, є православними християнами! Але цього слід було очікувати: обставини склалися так, що Січ заважає Росії у всіх відносинах. Тому Текелій привів сюди силу-силенну солдат, тепер вони не відступляться. Ми не зможемо їм протистояти – у нас занадто мало часу та сил! Тож ми маємо пристати на їх умови, не проявляючи ніякого опору! Будемо благодіяти Бога лише про одне, щоб Січ іще раз відродилася, як колись у 1640, після того, як поляки зруйнували Базавлуцьку Січ, та у 1711, після розгромлення Петром I Чортомлицької Січі!

На етапі підбиття підсумків ставляться запитання на формування компетентностей: просторової (*Покажіть на карті кордони Російської імперії після Кючук-Кайнарджирського мирного договору.*); логічної (*Визначте причину ліквідації Запорізької Січі.*); аксіологічної (*Оцініть діяльність кошового отамана Петра Калнишевського. Висловіть ставлення до Петра Калнишевського та Катерини II з позицій загальнолюдських та національних цінностей.*); хронологічної (*Установіть хронологічну послідовність подій: Ліквідація Запорізької Січі. Ліквідація Гетьманщини. Укладання Кючук-Кайнарджирського мирного договору. Запровадження кріпацтва на Лівобережній та Слобідській Україні.*); логічної, просторової, хронологічної (*Чому царизм після зруйнування Січі Петром I у 1709 році дозволив у 1711 р. її відродити цього разу ухвалив безкомпромісне рішення?*)



Після завершення проводиться бесіда щодо *аналізу проведеної гри за запитаннями*: Що нового ви дізналися з гри? Які зауваження виникли у процесі гри? Що треба зробити для усунення недоліків? Як ви оцінюєте акторську майстерність учасників?

**Висновки.** Таким чином, правильно підібраний зміст історичної інформації, постановка проблемних завдань з потребою їх вирішення, наявність чітких правил, необхідних для виконання, та поступове збільшення складності ретроспективних ігор сприяють розумінню учнями конкретних історичних обставин, сутності подій, що вивчаються, розвитку вміння аналізувати історичні факти, причини, результати та значення подій, що розглядаються, давати характеристику й оцінку історичним явищам, діячам, що у свою чергу зумовлює ефективне становлення всього набору історичних компетентностей.

**Перспективи подальших пошуків наукових розвідок.** Перспективними науковими розробками в означеному напрямку вважаємо дослідження можливостей ділових ігор у формуванні історичних компетентностей.

#### ЛІТЕРАТУРА

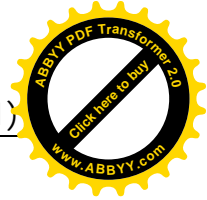
1. Азаров Ю. П. Искусство воспитывать / Ю. П. Азаров. – М. : Просвещение, 1979. – 448 с.
2. Вишковський І. В. Використання рольових ігор у викладанні громадянської освіти / І. В. Вишковський // Історія та правознавство. – 2008. – № 16–18 (152–154), червень. – С. 12–24.
3. Иванова Т. Н. История в 7 классе: Сценарии ролевых игр, тесты / Т. Н. Иванова. – Чебоксары : Изд-во Чувашского университета, 1993. – 44 с.
4. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории / М. В. Короткова. – М. : Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001, – 256 с.
5. Одилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н. Ф. Одилова // Молодой ученый. – 2011. – № 12. – Т. 2. – С. 121–124.
6. Савченко О. Ключові компетентності – інноваційний результат шкільної освіти / Олександра Савченко // Рідна школа. – 2001. – № 8–9. – С. 4–8.
7. Смирнов Е. М. Структура и временная организация игры / Е. М. Смирнов // Игровое моделирование: Методология и практика / [под ред. И. С. Ладенко]. – Новосибирск : Наука, 1987. – С. 14–27.

#### РЕЗЮМЕ

**Е. В. Барнинец.** Ретроспективные игры как средство формирования предметных компетентностей учеников на уроках истории.

*В статье определены условия организации и проведения ретроспективных игр на уроках истории, алгоритм их внедрения на основе увеличения сложности и потенциальные возможности в формировании исторических компетентностей.*

**Ключевые слова:** ретроспективные игры, предметные компетентности, познавательные задачи, логические и проблемные задачи, театрализованное представление, театрализованная игра, проблемно-дискуссионная игра.



## SUMMARY

O. Barninets. Retrospective games as means of forming pupils' subject competences at history lessons.

*The article defines the conditions of organizing and realization retrospective games at history lessons, gives the algorithm of their applying on the basis of increasing the difficulty and the potential possibilities of retrospective games in forming historical competences.*

*Key words: retrospective games, historical competences, cognitive tasks, logical and problematic tasks, theatre play, dramatized game, task-debate game.*

УДК 37.01.37.048.4:37.011

**Т. О. Близнюк**

Прикарпатський національний університет  
імені Василя Стефаника

### **ВИХОВАННЯ ГОТОВНОСТІ СТАРШОКЛАСНИКІВ ДО ВИБОРУ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРОФЕСІЇ: РЕЗУЛЬТАТИ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ**

*У статті подано результати вивчення ціннісних орієнтацій сучасних старшокласників та рівень їх готовності до вибору професії вчителя на етапі допрофільного навчання. Виокремлено причини зниження професійної цінності фаху вчителя в освіті й самого вчительства у суспільстві у цілому та в орієнтирах учнів зокрема.*

**Ключові слова:** професійна орієнтація, педагогічна професія, професійне самовизначення, старшокласники, допрофільна освіта, загальноосвітня школа, профільне навчання.

**Постановка проблеми.** В умовах жорстко конкурентного національного ринку праці, що інтенсивно інтегрується в загальносвітовий, актуальною є проблема оволодіння молодою людиною професією, яка б мала попит на ринку праці і водночас відповідала її пізнавальним інтересам і здібностям.

За даними регіональних органів праці, які склали приблизний список дефіцитних спеціальностей, першу десятку посідають в основному робітничі спеціальності та професії сфери послуг. Однак випускники шкіл уже кілька років підряд наполегливо на перше місце ставлять професії юриста, економіста, менеджера. Більшість старшокласників не мають чіткої життєвої перспективи, більш ніж 30% перебувають у стані стресу, невизначеності, одна з причин цього – почуття соціальної незахищеності. Значна частина випускників вищих і середніх спеціальних навчальних закладів останніми роками стають спеціалістами професій, на які немає попиту на підприємствах та в організаціях, тому вони змушені працювати не за фахом [3].