

Садова Т.А.

Південноукраїнський державний
педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

У статті визначається сутність понять «професійна підготовка», «ігрові технології», розкриваються можливості використання ігрових технологій навчання у професійній підготовці майбутніх педагогів і особливості педагогічного керівництва ігровою діяльністю в умовах навчання.

Формування педагога нового типу – ініціативного, творчого, здатного до професійної та особистісної самореалізації – є **актуальною проблемою** і можливе лише за умови наближення навчального процесу у ВНЗ до реальної професійної діяльності, оскільки якісна професійна підготовка майбутнього педагога забезпечується не лише формуванням системи професійних знань, а й удосконаленням професійних умінь і навичок, розвитком професійно значущих якостей особистості.

Проблема підготовки майбутніх педагогів, формування у студентів готовності до здійснення професійно-педагогічної діяльності з урахуванням змін, що відбуваються в освіті, була предметом дослідження багатьох науковців: О.Абдуліної, В.Бондаря, І.Зязюна, О.Мороза, Н.Кузьміної, Ю.Кулюткіна, А.Маркової, О.Пехоти, В.Сластьоніна, Д.Чернилевського, О.Щербакова та ін.

Окремі аспекти професійної підготовки фахівців дошкільної освіти висвітлено у працях Л.Артемової, Г.Беленької, О.Богиніч, А.Богущ, Е.Карпової, О.Кучерявого, Г.Підкурманної, Т.Поніманської та ін.

Розв'язання проблеми підготовки фахівця на рівні сучасних вимог неможливе без використання форм і методів навчання, які будуються на технологічному підході в освіті. Орієнтація на технологічний підхід передбачає певну технологічність як самих форм і методів навчання, так і постановку завдань, що потребує певних змін в організації дидактичного процесу – побудови його як системи послідовних (технологічних) операцій з організації і керівництва пізнавальною діяльністю студентів.

Сучасними науковцями (В.Беспалько, І.Богданова, І.Дичківська, М.Кларін, А.Нісімчук, О.Пехота, Г.Селевко, Д.Чернилевський та ін.) глибоко досліджено сутність поняття «педагогічна технологія», визначено її структуру, критерії технологічності, розкрито зміст різноманітних технологій навчання та виховання особистості. Разом з тим, у практиці використання сучасних педагогічних технологій існують деякі проблеми і суперечності: зокрема, протиріччя між потребою ВНЗ в активному використанні сучасних технологій навчання та відсутністю обґрунтованих науково-методичних засад використання конкретних педагогічних технологій, між необхідністю

оновлення змісту навчання і методів викладання та невідповідністю викладачів до використання сучасних педагогічних технологій.

Метою даної статті є визначення місця педагогічних технологій у професійній підготовці педагогів, виявлення можливостей використання ігрових технологій навчання у професійній підготовці фахівців дошкільної освіти, обґрунтування особливостей педагогічного керівництва ігровою діяльністю в умовах навчання.

Поняття «професійна підготовка» тлумачиться вченими як сукупність спеціальних знань, умінь і навичок, якостей особистості, норм поведінки, які забезпечують можливість успішної праці за обраною спеціальністю. Враховуючи специфіку професійної підготовки педагога доцільно трактувати професійну підготовку як систему педагогічних заходів, що забезпечують формування у студентів професійно спрямованих знань, умінь, навичок і професійної готовності до майбутньої педагогічної діяльності [5].

Професійна готовність є результатом професійно-педагогічної підготовки студентів і важливою передумовою ефективної професійної діяльності у майбутньому. Термін «готовність» визначається як активно-діяльний стан особистості, установка на певну поведінку, мобілізованість сил для виконання завдання. Як професійно важлива властивість особистості професійна готовність є складним психологічним утворенням, що включає мотиваційний, орієнтаційний, операційний, вольовий, оцінний компоненти. Достатній розвиток цих компонентів, їх цілісна єдність є показником високого рівня готовності студента до професійної діяльності [2].

Науковцями активно досліджуються шляхи підвищення ефективності професійної підготовки педагогів. Зміст професійної підготовки майбутніх педагогів зумовлено передусім специфікою професійної діяльності. Вивчення наукових джерел засвідчує наявність різних підходів до аналізу сутності і структури педагогічної діяльності.: системний, управлінський, компетентнісний, технологічний та ін.

Діяльність педагога з позиції системного підходу розглядається вченими (О.Абдуліна, І.Зязюн, Н.Кузьміна, В.Сластьонін, С.Смірнов, О.Щербаков та ін.) як цілісна, динамічна система, що має специфічну структуру, до складу якої входять певні елементи, які називаються вченими компонентами, видами діяльності або функціями. Основними компонентами педагогічної діяльності найчастіше визначаються: гностичний, проектувальний, конструктивний, комунікативний.

Професійна діяльність з позиції управлінського підходу визначається вченими (О.Падалка, Н.Тализіна, Т.Шамова та ін.) як процес управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів під час засвоєння ними знань, умінь, навичок.

Компетентнісний підхід до аналізу педагогічної діяльності передбачає цільову орієнтацію процесу підготовки майбутнього педагога на формування професійної компетентності як інтегрованої характеристики, яка визначає здатність вирішувати професійні завдання, що виникають у реальних ситуаціях професійної діяльності, з використанням знань, професійного і життєвого

досвіду, цінностей і нахилів особистості (Г.Беленька, Н.Кузьміна, А.Маркова, В.Сластьонін, О.Сущенко та ін.).

В останні роки широкого розповсюдження у наукових дослідженнях набуває характеристика діяльності з позиції технологічного підходу (В.Беспалько, І.Богданова, І.Дичківська, М.Кларін, О.Пехота, Г.Селевко, Д.Чернилевський та ін.). Технологічний підхід дозволяє визначити професійну підготовку як процес, що є сукупністю взаємозалежних безперервних видів діяльності чи функцій учасників педагогічного процесу й послідовно реалізувати педагогічні дії, спрямовані на отримання результатів, адекватних меті навчання.

Сьогодні термін «педагогічна технологія» широко використовується науковцями і у різних варіантах налічує понад 300 формулювань. Неоднозначність у тлумаченні сутності педагогічної технології пов'язана передусім із специфічними особливостями педагогічного процесу, який, на відміну від виробничого, важко технологізувати.

Г.Селевко зазначає, що поняття «педагогічна технологія» є змістовним узагальненням і може бути представлене трьома аспектами: науковим – педагогічна технологія – частина педагогічної науки, що вивчає цілі, зміст і методи навчання та проектує педагогічні процеси; процесуально-описовим: опис процесу, сукупність цілей, змісту, методів і засобів для досягнення запланованих результатів навчання; процесуально-діючим: здійснення технологічного процесу, функціонування всіх особистісних, інструментальних і методологічних педагогічних засобів [4].

Одне з найбільш повних визначень цього поняття, з нашого погляду, наводить Д.Чернилевський: педагогічна технологія – це комплексна інтегративна система, що включає упорядковану кількість операцій і дій, які забезпечують педагогічне визначення мети, змістовні, інформаційно-предметні і процесуальні аспекти, спрямовані на засвоєння систематизованих знань, придбання професійних умінь і формування особистісних якостей тих, хто навчається, визначених цілями навчання [6].

Технологія навчання – це тип технології, який моделює шлях засвоєння конкретного навчального матеріалу у межах навчального предмету. Технологія навчання у вищій освіті може бути представлена як системний комплекс психолого-педагогічних процедур, що включають спеціальний підбір і компоновку дидактичних форм, методів, умов, необхідних для ефективного здійснення процесу навчання.

Зауважимо, що втілення будь-якої педагогічної технології у систему вищої освіти потребує від викладача розуміння її сутності та відмінностей від методики навчання. Технологія завжди відображає процесуальний, діяльнісний бік педагогічної системи, спирається на певну філософську і психолого-педагогічну концепції, але передусім є способом реалізації педагогічних цілей, принципів, змісту і являє собою систему методів, форм і засобів, які їх забезпечують. Методика найчастіше визначається як сукупність педагогічних рекомендацій по організації і проведенню навчального процесу. На відміну від методики навчання, технологією може бути лише те, що підлягає точному опису і алгоритмізації, тому для технології характерними є певні вимоги, які

називають критеріями технологічності: концептуальність, системність, керованість, ефективність, відтворюваність.

Педагогічній технології притаманні всі ознаки системи: логіка процесу, взаємозв'язок частин, структурна і змістовна цілісність тощо. Виявляється це насамперед у структурі педагогічної технології. Так, Г.Селевко у структуру педагогічної технології включає: а) концептуальну основу; б) змістову частину навчання (мета навчання – загальна і конкретна, зміст навчального матеріалу); в) процесуальну частину – технологічний процес (організація навчального процесу; методи і форми навчальної діяльності студентів; методи і форми роботи педагога; діяльність педагога з керування процесом засвоєння матеріалу; діагностика навчального процесу) [4]

У науково-методичній літературі можна виділити величезну різноманітність педагогічних технологій, проте, зазначимо, що не існує єдиних підходів щодо їх класифікації. Найбільш змістовну класифікацію педагогічних технологій представлено у роботі Г.Селевко, але лише частина із них може бути використана у системі вищої освіти.

Аналіз науково-методичної літератури засвідчує недостатню розробку технологій професійної освіти. М.Левіна [3] зазначає, що оскільки професійна освіта може бути визначена як діяльний спосіб становлення індивідуальності суб'єкта і його способів взаємодії з іншими, професійно орієнтовані технології навчання мають створювати певний соціокультурний простір, у якому формується особистість, здійснюється перенос знань у сферу праці, формується ціннісне ставлення студентів до власної професійної освіти і професійної діяльності, розвивається творчий потенціал особистості, готовність до професійної самореалізації.

Якість професійної підготовки у вищій школі знаходиться у прямій залежності від педагогічної технології, яку добирає викладач для реалізації педагогічних завдань і досягнення поставлених цілей. В умовах професійної підготовки технології навчання передусім мають бути професійно орієнтованими. Серед різноманітних технологій навчання ми виокремлюємо ігрову технологію, оскільки вона дає можливість відтворити у навчальній ситуації контекст конкретної ситуації професійної діяльності (А.Вербицький) [1]. У діловій грі студенти виконують квазіпрофесійну діяльність, яка має певні риси як навчальної, так і майбутньої професійної діяльності. Відмінність навчальної гри від традиційних методів навчання полягає у тому, що у грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності і професійного мислення на матеріалі навчальних, а не реальних, ситуацій, які динамічно змінюються спільними зусиллями учасників гри.

Дослідження науковців (Н.Борисова, А.Вербицький, І.Дичківська, М.Кларін, М.Левіна, Г.Селевко, П.Щербань, Д.Чернилевський) підтверджують великі можливості дидактичної гри як методу активізації пізнавальної діяльності студентів, пізнання і реального засвоєння соціальної і предметної діяльності у процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення у ролях основних видів поведінки відповідно до правил гри на моделі професійної діяльності в умовних ситуаціях.

Гру можна охарактеризувати з різних позицій: як діяльність, як процес, як метод навчання (Г.Селевко). У структуру гри як діяльності включаються: цілепокладання, планування, реалізація мети та аналіз результатів, у яких особистість реалізує себе як суб'єкт. Структуру гри як процесу становлять: а) ролі, які виконують студенти; б) ігрові дії як засіб реалізації ролей; в) ігрове використання предметів; г) реальні стосунки між гравцями; д) сюжет – галузь дійсності, що відтворюється у грі. Гра як метод навчання може виступати у різних варіантах: як самостійна технологія; як елемент іншої технології; як метод проведення однієї з форм навчальної діяльності [4].

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів організації навчального процесу у вигляді ігор. У психолого-педагогічній літературі можна зустріти різні найменування ігор, які використовуються у навчальному процесі: пізнавальні (Ю.Бабанський), педагогічні (Ю.Кулюткін), ділові (А.Вербицький), навчальні (П.Підкасистий), навчально-імітаційні (Г.Сухобська), моделюючі (М.Кларін) та ін. Однак, зауважимо, що не зважаючи на велику різноманітність ігор, єдиної класифікації навчальних ігор не існує.

Найбільш узагальненим поняттям щодо видів ігор вважається термін «педагогічні ігри». На відміну від ігор загалом педагогічна гра має суттєву ознаку: чітко поставлену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат, який характеризується навчально-пізнавальною спрямованістю.

Слід зазначити, що у технологіях професійної освіти найчастіше використовується термін «ділова гра». У загальному вигляді ділову гру визначають як форму відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерних для даного виду практики [7]. Модифікаціями ділової гри можна вважати бліц-гру, гру-вправу, рольову, операційну, імітаційну ігри тощо.

Ділова гра використовується для вирішення комплексних завдань засвоєння нового, закріплення матеріалу, активізації пізнавальної діяльності студентів, формування загальнонавчальних умінь, розвитку творчих здібностей, формування системи професійних умінь і навичок, виховання професійно значущих якостей особистості, підвищення рівня мотивації, формування навичок спілкування тощо.

Навчальна гра є специфічним способом управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів. Визначимо особливості ділової гри, які підкреслюють її актуальність і значущість як ефективною технологією професійно-педагогічної освіти:

1. Використання ділової гри дає можливість максимально наблизити процес навчання до реальної професійної діяльності завдяки моделюванню рольових функцій, притаманних професійній діяльності.

2. Ділова гра створює умови для глибокого і повного засвоєння навчального матеріалу на основі системного використання знань у процесі одночасного вирішення навчальних і змодельованих професійних проблем.

3. У процесі ділової гри реалізуються різні рівні інтелектуальної активності студентів: репродуктивний, евристичний, креативний.

4. Ділова гра є способом інтенсифікації творчої мисленнєвої діяльності в умовах організації групової і комплексної взаємодії з відпрацюванням послідовності дій у штучно створеній ситуації.

5. Ділова гра відтворює реальні процеси професійної діяльності за рахунок виконання певної ролі, що містить набір правил, які визначають як зміст, так і спрямованість, характер ігрових дій.

6. Ділова гра є двоплановою діяльністю: з одного боку, студент виконує реальну діяльність, пов'язану з вирішенням конкретних навчальних завдань, з іншого – ця діяльність має умовний характер, що дозволяє йому бути вільним, розкутим. Саме це і забезпечує емоційну привабливість гри для студентів.

7. Ділова гра як колективний метод навчання створює умови для реалізації системи суб'єкт – суб'єктних відносин за різними напрямками взаємодії: викладач – студент, студент – студент, викладач – підгрупа, студент – підгрупа тощо.

8. Ділова гра формує інтерес та емоційно-ціннісне ставлення студента до навчальної і майбутньої професійної діяльності.

9. Ділова гра стимулює розвиток особистісного потенціалу студента, його самореалізацію і самоутвердження у ситуаціях ігрової взаємодії.

10. Ділова гра виконує діагностичну функцію – дозволяє студенту виявити творчі і професійні здібності, усвідомити свої потенційні можливості.

11. Ділова гра має психотерапевтичний ефект за рахунок створення умов для емоційно-психологічного розвантаження студента, зняття психологічних бар'єрів, оволодіння способами психологічного захисту у складних професійних ситуаціях.

Оптимальна реалізація дидактичних цілей гри можлива за умови розуміння викладачем сутності ділової гри та уміння методично грамотно проектувати її. Основні принципи конструювання і організації ділової гри сформульовано А.Вербицьким [1]. До них автор відносить наступні: принцип імітаційного моделювання конкретних умов та ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; принцип проблемності змісту імітаційного моделювання і процесу його розгортання в ігровій моделі; принцип діалогічного спілкування; принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності.

Технологія ділової гри є творчим процесом, який базується на знанні викладачем основних вимог щодо її проектування, організації, керівництва грою. Алгоритм підготовки і проведення ділової гри визначається її видом і особливостями професійної діяльності, що моделюється. Науковцями [4;6] визначаються три основні етапи проектування ділової гри: етап підготовки до гри (вибір теми гри; визначення цілей, завдань, структури гри; розробка сценарію; підготовка матеріального забезпечення; ознайомлення студентів з метою, завданнями гри; за необхідності розподіл ролей); етап проведення гри (аналіз вихідної інформації; підготовка і виконання рольових функцій учасниками гри; управління процедурою гри); етап аналізу і оцінки результатів гри (вихід з гри; самоаналіз результатів гри студентами; підсумок гри викладачем; рекомендації щодо усунення недоліків гри).

Вважаємо за необхідне звернути увагу на особливості методичного керівництва процесом гри. Роль викладача і його взаємодія із студентами на

різних етапах гри різна. Провідна роль викладача виявляється на етапі підготовки, проектування гри та на етапі підведення підсумків і аналізу результатів гри, а на основному, ігровому, етапі більш доцільно створити умови для максимальної самоорганізації діяльності студентів.

На підготовчому етапі викладач може бути у ролі консультанта, який допоможе студентам у визначенні змісту їх діяльності відповідно до ролі, але якщо це гра-вправа, бліц-гра, операційна гра, гра-імітація, процес підготовки гри реалізується самими студентами, що стимулює їх організаторські здібності. У процесі гри викладач може виступати у трьох основних позиціях: бути центром гри, її керівником (ігротехніком); виконувати одну з ролей (ігрова позиція) або бути в ролі помічника і консультанта (фасилітатора); спостерігати та оцінювати дії студентів (позиція експерта). Така зміна позицій викладача дає можливість поступово розвивати навички самоорганізації у студентів. На останньому етапі гри дії викладача залежать від попередньої діяльності: він виступає у ролі експерта або залучає до оцінки результатів діяльності студентів.

У викладанні курсу «Теорія і методика фізичного виховання дітей дошкільного віку» ми використовуємо різні види навчальних ігор в залежності від дидактичних завдань, ступеня імпровізації у грі, кількості учасників, характеру ролей тощо. Зокрема, ігри-вправи, в основі яких нескладна професійна ситуація, вирішення якої дає змогу відпрацювати певні професійні навички («Починаємо гру», «Вивчаємо команди до вправ з шикування» та ін.). У таких іграх невелика кількість учасників – 1-3, вони мають виражений тренувальний характер.

Бліц-ігри на основі аналізу педагогічних ситуацій з умовною назвою «Чи правильно діяв вихователь?» динамічні, нетривалі за часом, дають змогу за певний час здійснити перевірку гіпотез, колективно знайти відповідь і продемонструвати правильний результат.

Сутність імітаційних ігор полягає у моделюванні реальних професійних ситуацій. Зміст їх складає імітація студентами різних форм роботи з фізичного виховання: ранкової гімнастики, частин фізкультурного заняття, розваг, оздоровчих заходів та ін. Один студент виконує роль педагога, декілька – ролі дітей, тривалість ігор – 10-20 хв. Такі ігри не потребують значних затрат часу на їх розробку, але ефективно сприяють розвитку у студентів аналітичних здібностей, формуванню професійних умінь, пов'язаних з керівництвом навчально-виховним процесом.

Інтелектуальні ігри змагального характеру у формі конкурсу, педагогічного турніру, інтелектуального бою використовуються найчастіше після вивчення змістового модулю на етапі проміжного контролю або після вивчення окремих тем (наприклад, аукціон-конкурс «Методичні новації у проведенні фізкультурних занять»). Такі ігри сприяють розвитку пізнавальної активності, самостійності, комунікативних навичок студентів.

Комплексні ділові ігри – більш складний вид ігрової діяльності, який моделює певну ситуацію професійної діяльності, але відрізняється більшою кількістю учасників, наявністю елементів імпровізації, високою емоційністю (батьківські збори «Оздоровлюємо малят», прес-конференція «Готуємо шестирічок до школи» та ін.). Ділові ігри добре впливають на формування

всього комплексу професійних умінь майбутніх педагогів: гностичних, проектувальних, організаторських, аналітичних, конструктивних, комунікативних тощо.

Можна зробити **висновок**, що ігрові технології навчання є одним з ефективних шляхів удосконалення професійної підготовки фахівців дошкільної освіти, оскільки ігрове засвоєння професійної діяльності на її моделі сприяє системному, цілісному формуванню знань, умінь, навичок, інтенсифікації самостійної пізнавальної діяльності, стимулюванню інтелектуально-творчих здібностей студентів, розвитку професійно важливих якостей особистості.

У **подальшому** необхідно розробити зміст ігрових технологій для використання у навчальному процесі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.
2. Дьяченко М.И., Кандыбович Л.А. Краткий психологический словарь: Личность, образование, самообразование, профессия. – Мн., 1998. – 399 с.
3. Левина М.М. Технологии профессионального педагогического образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
5. Сластенин В.А. Педагогика. – М.: Школа-Пресс, 2000. – 512 с.
6. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе: Учеб. пособие для вузов. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – 437 с.
7. Шестаков Н.В. Высшая школа: технология обучения. – М.: Вузовская книга, 2000. – 80 с.

Садовая Т.А. Игровые технологии обучения в профессиональной подготовке будущих педагогов.

В статье определяется сущность понятий «профессиональная подготовка», «игровые технологии», раскрываются возможности использования игровых технологий обучения в профессиональной подготовке будущих педагогов и особенности педагогического руководства игровой деятельностью в условиях обучения.

Sadovaya T. Play technologies of training in the professional preparation of future teachers.

The essence of such notions as 'professional training', 'play technologies' is defined in the article; the possibilities of using the play technologies of education in the professional training of future teachers and the peculiarities of pedagogical guiding the play activities under educational conditions are revealed.