

УДК 281.9

Регіна Савченко

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ МУЗИЧНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ДОШКІЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

У даний час ігрові форми навчання популярні не лише в дошкільній і шкільній освіті, а й у вищій школі, а також у навчанні фахівців різних областей, у бізнесі. Аналіз психолого-педагогічної літератури та практичних робіт свідчить про те, що у навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів все ширше використовуються ігрові технології як засіб формування професійних знань, умінь і навичок. Психолого-педагогічною наукою встановлено, що ігрові технології, які імітують реальну дійсність і поведінку в ній, активізують творчу розумову діяльність (кмітливість, винахідливість, здатність швидко приймати необхідне рішення в певній ситуації на основі отриманих знань), підвищують ефективність сприймання, засвоєння навчального матеріалу в 4-5 разів, доводячи його засвоєння до 90%, коли звичайні традиційні форми навчання дають лише 20%. Отже, ігрова діяльність містить у собі потужні можливості для розвитку особистості студента. У пізнавальному полі навчальної гри створюються, насамперед, оптимальні умови для розвитку професійно-педагогічного мислення, уможливлується оволодіння та передавання майбутнім фахівцям культурних норм і правил професійної діяльності. Відтак проблема застосування ігрових технологій у процесі формування музично-педагогічної компетентності фахівців дошкільного профілю (вихователів і музичних керівників) є нині актуальною.

Питанню використання ігрових технологій у навчальному процесі присвятили свої дослідження вітчизняні та зарубіжні вчені А. Айламазьян, Е. Аронсон, М. Арстанов, А. Асмолов, А. Вербицький, Д. Джонсон, Р. Джонсон, С. Каган, Е. Коен, Н. Медден, С. Мельникова, К. Підкасистий, Л. Пироженко, В. Платова, О. Пометун, О. Пришляк, В. Рибальський, Г. Сиротенко, Р. Славін, В. Стрельников, Л. Тишакова, Ж. Хайдаров, Е. Холубек, Ш. Шаран, Й. Шаран, П. Щербань, Л. Яворський та ін. Проте залишається невисвітленою проблема використання ігрових технологій у формуванні музично-педагогічної компетентності майбутніх вихователів і музичних керівників.

Метою статті є обґрунтування теоретичних і практичних засад використання ігрових технологій у формуванні музично-педагогічної компетентності майбутніх вихователів і музичних керівників.

Ігрові технології в навчанні мають широку область застосування. Так, ігрова технологія “ділова гра” може використовуватися як самостійна технологія в освоєнні навчального матеріалу. В іншому випадку ігрові технології можуть стати елементами більш великої освітньої технології (наприклад, технологія колективного способу навчання). Крім того, поширений варіант застосування як форми навчального або виховного процесу. Ігрові технології в навчанні засновані на особливостях ігрової діяльності. Як і будь-яка діяльність, гра має свою структуру: цілепокладання, планування, реалізація мети, аналіз результатів. Крім цього, складовими ігрової діяльності є: сюжет, ролі, реальні відносини між гравцями, ігрові дії, заміщення реальних предметів умовними. Сучасні ігрові технології у навчанні активно використовують багатоплановість ігрової діяльності, яка дозволяє виділити групи навчальних ігор: імітаційні ігри, рольові ігри, ділові ігри та ін. Однією з можливих є класифікація за типом використовуваних завдань і ролей. Відповідно до неї розрізняють навчально-рольові та ділові ігри. Основне призначення рольових ігор полягає в тому, щоб забезпечити всебічний і глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. Ділова гра спрямована на те, щоб, імітуючи реальні ділові (професійні, побутові тощо) ситуації, виконуючи справжні, а не навчальні ролі, студенти набували умінь і навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності.

Алгоритм підготовки та проведення рольової гри складається з таких кроків: визначення ситуації; рольова підготовка; проведення рольової гри; аналіз рольової гри. Спочатку викладач повідомляє тему, мету, інформує учасників про зміст кожної ролі, після чого створюються рольові групи. Далі відбувається опановування ролей і з'ясування суті проблемного питання чи ситуації. Впродовж наступного етапу учасники гри готуються до обговорення проблеми чи програвання ситуації, тобто виробляють спільну думку щодо питань, які їм належить опрацювати на занятті, або виробляють зумовлену певною роллю стратегію поведінки у конфлікті. У міру готовності студентів починається етап обговорення проблеми або програвання “реальної” ситуації. Послідовно слово мають різні рольові групи, які висловлюють свою позицію щодо аналізованої проблеми або ж моделюють виконання необхідних дій. Упродовж гри викладач-ведучий визначає смислову лінію аналізу теоретичної проблеми або практичної ситуації, порушує додаткові питання та ставить завдання. Завершується заняття підбиттям підсумків, які наголошуються на змісті та реалізованості психологічно-методичного задуму.

Рольова гра є засобом активного навчання – в ній відображаються соціальні відносини, що діють у реальному спілкуванні, а саме: 1) формування соціально значущої рольової поведінки; 2) зміна асиметричних рольових взаємин (викладач – студент) на симетричні (партнери по спілкуванню); 3) студенти отримують досвід творчої діяльності; 4) можливість демонстрації фахових умінь у професійно значущих ситуаціях; 5) до контролю навчальної діяльності залучаються самі студенти (під час аналізу рольової гри студенти аргументовано оцінюють результати власної діяльності).

Ділова гра – метод створення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характеристик для певного виду практики, а також метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації, елементами якої є: розподіл за ролями, змагання, особливі правила тощо. Ділова гра застосовується з метою вироблення у студентів навичок прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, а також як засіб тестування здібностей. Призначення ігор у навчанні може бути найрізноманітнішим (як і їх певні модифікації): для активізації уявлень студентів, для формування професійних умінь і навичок спілкування, для кращого розуміння психології людей певної діяльності, що моделюється, аналізу власних відчуттів, для набуття вмінь творчого розв'язання практичних завдань, вирішення певних проблем, науково-дослідної роботи, для формування різних індивідуально-психологічних властивостей людини.

Ділова гра передбачає розігрування учасниками групи сценки із задалегідь розподіленими ролями з метою оволодіння певною поведінковою та емоційною позицією життєвих ситуацій. Учасники одержують завдання на картках, розподіляють ролі, програвають ситуацію і представляють усій групі. Кожен з учасників може уявити себе у запропонованій ситуації, відчути наслідки дій і прийняти рішення. У їх процесі формуються такі важливі базові компетенції, як комунікативні здібності, толерантність, вміння працювати у малих групах, самостійність мислення, оскільки проходять у формі групового розумового пошуку, що вимагає втягнення у комунікацію всіх учасників гри. Проведення гри включає такі етапи: 1) підготовка до гри (ознайомлення з теоретичним матеріалом, правилами і ходом гри, самопідготовка учасників, вибір ролей та інше); 2) вступ до гри (ознайомлення з ситуацією, інструктаж, отримання завдань, пояснення тощо); 3) проведення гри; 4) підготовка звіту з гри (анкетування учасників гри); 5) підведення підсумків (вибір групи-переможця, нагородження); 6) аналіз результатів гри.

У будь-якому виді комунікації один з учасників має бути автором і висловлювати власну точку зору; другий – реципієнтом, який, сприймаючи

авторський текст, будує власний образ; третій учасник комунікації – критик, який, спираючись на результати прийнятого рішення, виробляє власну точку зору – більш оформлену та досконалу; четвертий учасник – організатор, який узгоджує всі види робіт, спрямовуючи зусилля у цілеспрямований рух щодо вдосконалення авторської точки зору. Завершується ділова гра підбиттям підсумків, де основна увага спрямована на аналіз її результатів, найбільш значущих для практики. Зазначимо, що в основі ділових ігор, як і всіх проаналізованих методів, відбувається колективна взаємодія, коли студенти активно спілкуються один з одним, розширюючи свої знання та вдосконалюючи уміння та навички; між студентами складаються оптимальні взаємодії та формуються характерні для колективу взаємовідносини, які слугують умовою та засобом підвищення ефективності навчання; умовою успіху кожного мають бути успіхи інших.

Отже, структурними компонентами ділової гри є педагогічні цілі, предмет гри, графічна модель, взаємодія її учасників, система оцінювання. В рольових іграх виділяють ігрові цілі, комплекси ролей, функції гравців, сценарій, правила гри. Наведемо приклад ділової гри у дисципліні “Теорія та методика музичного виховання дітей” на матеріалі теми курсу “Самостійна музична діяльність дошкільників”, яка проводилася на практичному занятті (1 година).

Хід гри є рішенням великого проблемного заняття, яке включає повний цикл розумових дій: виникнення проблемної ситуації; усвідомлення суті утруднення та постановки проблеми; знаходження засобу рішення шляхом здогадки або висунення пропозицій та обґрунтування гіпотези; перевірка вірності рішення гіпотези. До моменту проведення ділової гри студенти вже мали достатній досвід для вирішення висунутого завдання. У створених робочих групах – по п’ять осіб, ролі розподіляються таким чином: громадський інспектор-методист (досвідчений вихователь або старший вихователь одного із закладів міста, якому доручено перевірку даного ДНЗ за формою роботи “Самостійна музична діяльність дошкільників”), завідувач, старший вихователь, вихователь групи, музичний керівник ДНЗ, робота якого перевіряється. Попередній інструктаж студенти одержують на початку заняття. Інспектор-методист одержує пам’ятку з питаннями до співробітників ДНЗ, наприклад:

– Як Ви оцінюєте дану ситуацію з точки зору вихователя вікової групи, яка перевіряється?

– Чи є типовою дана ситуація щодо ігрової діяльності у цій віковій групі та інших групах цього ДНЗ?

– У чому, на Вашу думку, полягають можливі причини виникнення такої ситуації: джерела виникнення діяльності; взаємовідносини дітей у колективі; рівень розвитку ігрової творчості дітей; створення умов для прояву цієї діяльності; накопичення музичних вражень і рівень проведення музичних занять?

– Яку роботу з усунення недоліків заплановано у ДНЗ провести: на рівні вихователів даної вікової групи; на рівні всього колективу вихователів, музичного керівника, старшого вихователя, завідувача?”

Завідувач дошкільного навчального закладу одержує завдання визначити рівень своїх співробітників з теми “Самостійна музична діяльність” і оцінити їх знання та вміння за п’ятибальною системою. Після невеликого попереднього інструктажу студентам пропонується приступити до виконання роботи (ділової гри), на яку відводиться 30 хвилин. Інспектор-методист оголошує педагогічну ситуацію, яку він ніби-то помітив у групі та ставить питання. Якщо відповідь, на думку інспектора, була невичерпною, він може адресувати питання до інших. Далі кожен складає короткий звіт про перевірку ДНЗ.

У кожній ситуації, які були запропоновані студентам для ділової гри, було заздалегідь запрограмовано декілька причин недоліків у роботі співробітників. Аналіз цих причинно-наслідкових зв’язків дає можливість виявлення якості засвоєння матеріалу і його використання у робочій ситуації, яка наближена до умов майбутньої роботи студентів. Це може бути: неуважне ставлення вихователя до самостійної музичної діяльності дітей як форми роботи, недоліки роботи музичного керівника на музичних заняттях. Після виявлення причин недоліків у роботі ДНЗ колективом співробітників розробляються шляхи їх усунення та заходи, які сприяють поліпшенню цієї ділянки роботи.

У ході гри студенти мають можливість систематизувати свої знання з даної теми у курсі “Теорія і методика музичного виховання дітей”, класифікуючи важливі моменти самостійної музичної діяльності дошкільників: джерела й умови її виникнення, види, керівництво з боку вихователя. Підсумок роботи здійснюється в кожній групі. Інспектор-методист оформлює короткий зміст (за схемою), разом обговорюють оцінки роботи кожного співробітника. Завідувач може переглянути свою попередню думку про роботу кожного члена групи і виставити дійсно об’єктивні оцінки. Інспектор-методист разом зі схемою звіту здає на перевірку викладачеві чорновий запис обговорення роботи, а завідувач – запис оцінок (які зробила до обговорення). За чорновим записом викладач може визначити правильність і

швидкість знаходження рішень, помилкові шляхи. У кінці заняття викладач оцінює всіх студентів у діловій грі.

Отже, на відміну від ігор загалом педагогічна гра має суттєву ознаку – чітко визначену мету навчання з очікуваним педагогічним результатом. Ігрові технології є формою відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання тих систем відносин і професійних проблем, які характерні для цієї діяльності, реальних суперечностей і труднощів, що долаються в типових професійних проблемних ситуаціях.

Посилання:

1. *Балашова С.* Навчально-рольова гра у формуванні дослідницьких умінь студентів // Початкова школа. — 2005. — № 6. — С. 52—56.
2. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій : навчальний посібник / За ред. *І. А. Зязюна, О. М. Пєхоти.* — К. : А.С.К., 2003. — 240 с.
3. *Пометун О. І.* Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання / *О. І. Пометун, Л. В. Пироженко.* — К. : А.С.К., 2004. — 192 с.
4. *Савченко Р. А.* Методичні рекомендації з педагогічного керівництва процесом формування музично-педагогічної компетентності майбутніх вихователів та музичних керівників дошкільних навчальних закладів / *Р. А. Савченко.* — К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2013. — С. 32—40.
5. *Johnson D. W.* Social Interdependence Theory and Cooperative Learning: The Teacher's Role / *D. W. Johnson and R. T. Johnson ; [Gillies Robyn M., Ashman Adrian F., Terwel Jan]* // *The Teacher's Role in Implementing Cooperative Learning in the Classroom.* — NY : Springer Science+Business Media, LLC, 2008. — Chapter 1. — P. 9—37.

References (transliterated and translated):

1. *Balashova S.* Navchalno-rolova gra u formuvanni doslidnitskih umin studentiv (Teaching and role play in shaping students' research skills) // *Elementary School*, 2005. № 6. P. 52—56.
2. Pidgotovka maybutnogo vchitelya do vprovadzhennya pedagogichnih tehnologiy: Navchalniy posibnik (Preparing future teachers for implementation of educational technology : a manual). / Ed. by *I. A. Zyazyun, O. M. Piekhota.* Kyiv, 2003. 240 p.
3. *Pometun O. I., Pyrozhenko L. V.* Suchasniy urok: Interaktivni tehnologiyi navchannya (Modern lesson: Interactive Training Technologies). Kyiv, 2004. 192 p.
4. *Savchenko R. A.* Metodichni rekomendatsiyi z pedagogichnogo kerivnitstva protsesom formuvannya muzichno-pedagogichnoyi kompetentnosti maybutnih vihovateliv ta muzichnih kerivnikiv doshkilnih navchalnih zakladiv (Guidelines on pedagogical leadership of the process of forming pre-school teachers' and music tutors' musical and pedagogical competence). Kyiv, 2013. P. 32—40.
5. *Johnson D. W., Johnson R. T.* Social Interdependence Theory and Cooperative Learning : The Teacher's Role / *[Gillies Robyn M., Ashman Adrian F., Terwel Jan]* // *The Teacher's Role in Implementing Cooperative Learning in the Classroom.* NY, 2008. Chapter 1. P. 9—37.

Стаття надійшла до редакції 20.11.2013

Р. Савченко

Использование игровых технологий в формировании музыкально-педагогической компетентности будущих педагогов дошкольных учебных учреждений

Анализируется использование игровых технологий как важный элемент методики формирования музыкально-педагогической компетентности будущих воспитателей и музыкальных руководителей дошкольных образовательных учреждений в высшей школе. Игровые технологии являются формой воссоздания предметного и социального содержания будущей музыкально-педагогической деятельности специалистов, моделирования систем отношений и профессиональных проблем, характерных для этой деятельности, реальных противоречий и трудностей, которые преодолеваются в типичных профессиональных проблемных ситуациях. Дается определение игровых технологий, ролевых и деловых игр, анализируются их виды и классификация, область применения, психологические и методические особенности проведения. Проводится сравнение деловых и ролевых игр. В качестве примера использования игровых технологий в дисциплине “Теория и методика музыкального воспитания детей” приводится деловая игра на материале темы курса “Самостоятельная музыкальная деятельность дошкольников”, которая реализуется на практическом занятии.

Ключевые слова: игровые технологии, ролевые игры, деловые игры, музыкально-педагогическая компетентность, воспитатель и музыкальный руководитель.

R. Savchenko

Use of Gaming Technologies in Forming Future Pre-School Teachers' Musical and Pedagogical Competence

The article considers the use of gaming technologies as an important element of the methodologies of forming pre-school teachers' and music tutors' musical and pedagogical competence. Gaming technologies are the form of recreating the subject and social content of future musical pedagogical activity of specialists; of designing the systems of relations and professional problems which are typical for this activity, as well as, real contradictions and difficulties that are overcome in professional problem situations. The definition of gaming technologies, business and role-playing games are given; their types and classification, application, psychological and methodical features are analyzed. A comparison of business and role-playing games is made. As an example of the use of gaming technologies while studying “Theory and methods of children’s musical education” discipline the author suggests a business game on the material of the course “Independent musical activities of pre-school children”, which is implemented on a practical lesson.

Key words: gaming technologies, role plays, business games, musical and pedagogical competence, pre-school teacher and musical tutor.

Рецензент – доктор педагогічних наук,
професор О. М. Отич