

Шапаренко Христина Андріївна – кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету дошкільної та корекційної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради (м. Харків, Україна). E-mail: kristsh@gmail.com

Shaparenko Khrystyna Andriivna – Ph.D. in Pedagogy, Associate Professor, Dean of the Faculty of Preschool and Remedial Education of Municipal Establishment «Kharkiv Humanitarian Pedagogical Academy» of Kharkiv Regional Council (Kharkiv, Ukraine). E-mail: kristsh@gmail.com

УДК 378.147:37.035.6

ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНОМУ САМОРОЗВИТКУ МАЙБУТНЬОГО ВИХОВАТЕЛЯ

А. В. Яцинік

У статті висвітлені питання виникнення та розвитку гри як однієї з провідних видів діяльності, здійснено порівняльний аналіз гри та ігрової технології, надана характеристика поняття саморозвитку, визначені структурні компоненти саморозвитку особистості, обґрунтовано доцільність використання ігрових технологій у підготовці майбутніх вихователів у вищих навчальних закладах; обґрунтовано використання різних ігрових педагогічних технологій для подальшого професійного саморозвитку у навчально-професійній діяльності, яка сприяє адаптації студентів до особливостей подальшої педагогічної праці.

Ключові слова: гра, структура гри, педагогічна технологія, ігрова технологія, саморозвиток, структурні компоненти саморозвитку.

Постановка проблеми. Сучасний стан українського суспільства вимагає суттєвих змін у всіх сферах громадського життя, не тільки економічних, але й системи його духовних цінностей. Останні зміни у системі освіти, трансформація поглядів на сучасного педагога, акцентують увагу на необхідності формування творчої особистості, якій притаманні вміння приймати нестандартні рішення, здатність до самовиховання, саморозвитку та самовдосконалення, усвідомлення важливості саморозвитку у професійній педагогічній діяльності. Особливої значущості набувають проблеми впровадження

інноваційних педагогічних технологій у навчально-виховний процес вищого навчального закладу. Ця проблема набуває актуальності, коли мова йдеться про особистість майбутнього вихователя, який виступає первинною ланкою не тільки у навчанні та вихованні підростаючого покоління, а й формуванні моральних поглядів дошкільнят, які в свою чергу стають фундаментальною базою духовних цінностей нації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням саморозвитку розкриті у ідеях філософів Арістотеля, Гесіода, Платона, Демокріта, Гегеля, І. Канта, Г. Сковороди; педагогів Я. Коменського, Ж.-Ж. Руссо, С. Русової, К. Ушинського та ін.

Проблема саморозвитку особистості висвітлена у працях психологів (Н. Бітянова, В. Зінченко, Г. Костюк, С. Максименко, Б. Мастеров, Г. Цукерман та ін.) і педагоги як вітчизняних (В. Андреев, І. Бех, О. Газман, Г. Звенигородська, А. Кириченко, О. Киричук, М. Костенко, Г. Топчійта ін.), так і зарубіжних (Р. Бернс, А. Маслоу, Г. Олпорт та ін.), в яких саморозвиток особистості розглядається як свідомий процес особистісного становлення з метою самореалізації на основі значущих прагнень, потреб та інтересів, а також зовнішніх впливів.

Вивченням питань особливості педагогічного процесу вищої школи займалися Є. Барбіна, В. Бутенко, М. Васильєва, В. Вихрущ, В. Гриньова, В. Кулешова, В. Лозова та ін., використання педагогічних технологій у педагогічному процесі В. Євдокимов, О. Пехота, І. Прокопенко, Г. Селевко та ін.

Розглядали процес підготовки вчителів з використанням різноманітних ігор А. Андрасян, Н. Анікеєва, І. Будас, Л. Виготський, К. Грос, Н. Єсіна, І. Кислинська, М. Кларін, І. Куліш, Ю. Кулюткін, О. Леонтєв, А. Макаренко, І. Полещук, С. Рубінштейн, Л. Сергієнко, Г. Сухобська, Л. Тополя, О. Штепа та ін.

Аналіз наукової літератури свідчить, що науковці по-різному трактують поняття «саморозвиток», а саме: як внутрішнє джерело активності самого об'єкта, що спрямоване на себе (самостимулювання, саморегуляція, самомотивування, самовдосконалення тощо) (М. Бердяєв, В. Давидов, В. Маралов, А. Маслоу, К. Роджерс та ін.); специфічну діяльність особистості відносно створення якісно нової характеристики в її свідомості, відносинах і поведінці відповідно до змінених соціальних умов (Л. Виготський, О. Леонтєв); спеціально організовану суб'єктом діяльність, метою якої є самозмінення особистості в напрямі свого ідеального «Я», а також результат цієї

діяльності (І. Єгоричева); як цілеспрямоване самоформування в собі тих якостей, що необхідні для успішного виконання майбутньої професійної діяльності (Л. Рувинський).

Грунтуючись на точці зору В. Андреева, Л. Виготського, О. Леонтьєва, В. Маралова, Л. Рувинського, дотримуємося розуміння *саморозвитку майбутнього вчителя* як особливого виду його діяльності, цілеспрямованого впливу на себе з метою вироблення або коригування якостей, активізації здібностей, нахилів, необхідних для життєдіяльності, а також самореалізації нових знань, умінь і навичок, що необхідні для успішного виконання діяльності.

Однак проблема використання ігрових педагогічних технологій, спрямованих на професійний саморозвиток майбутнього вихователя, недостатньо досліджена як у теоретичному, так і в практичному аспектах, що призводить до зниження професійних якостей фахівців з дошкільної освіти.

Формулювання цілей статті. Метою статті є теоретичне узагальнення наукового супроводу ефективності використання ігрових педагогічних технологій для професійного саморозвитку майбутнього вихователя.

Виклад основного матеріалу. Поняття «гра» розуміється як заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, вміннями, досвідом (що є сутністю поняття «навчання») та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, вміння (що відображає сенс поняття «навчатися») [1, с. 706]. Отже, основним завданням застосування ігор у людській діяльності є навчання. Застосування ігор як засобу навчання бере початок із давнини – із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI-IV ст. до н. е.).

Для виявлення сутності ігрових педагогічних технологій важливо розмежування гри й ігрових технологій. Гра є предметом вивчення різноманітних наук: історії культури, етнографії, психології, філософії, педагогіки тощо. Тому поняття «гра» різні вчені тлумачать по-різному: як засіб виховання (М. Болдирев, Г. Щукіна), як форму організації суспільно корисної діяльності (Л. Іванова, З. Леонтьєва), як форму спілкування (Л. Варзацька, Н. Скрипченко).

Поняття «гра» та «ігрова технологія» дуже близькі, але водночас вони суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її складники: гру й технологію. Більшість дослідників (С. Гончаренко, М. Кларін, І. Лернер, П. Сікорський та ін.) розглядає технологію як набір процедур, що оновлюють професійну діяльність педагога та студентів і гарантують кінцевий результат. Виходячи із цього, ми розуміємо ігрову технологію як спеціально вибудовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання.

До поняття «ігрові педагогічні технології» Г. Селевко включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Г. Селевко та його послідовники М. Буланова-Топоркова, В. Кукушин головну відмінність вбачають у тому, що педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю [8, с. 52]. Як бачимо, існує суттєва відмінність між грою й ігровою технологією за визначенням. Проведемо паралелі за структурними складниками цих понять. Оскільки в літературі немає єдності щодо визначення змісту гри, то немає й загальноприйнятого уявлення про структуру гри, хоча багато структурних елементів є спільними при різних підходах. Як правило, автори виходять зі свого емпіричного досвіду, конструюючи гру або запозичуючи її структурні компоненти в інших авторів. Так, Г. Селевко виділяє структуру гри як діяльності та як процесу. До структури гри як діяльності він включає: постановку мети; планування; реалізацію мети; аналіз результатів. До структури гри як процесу входять: ролі, які взяли на себе гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове використання предметів, заміщення реальних речей ігровими; реальні відносини між гравцями; сюжет (зміст) – сфера діяльності, умовно відтворювана в грі [8, с. 52].

Аналіз науково-теоретичних джерел дає змогу зробити висновок, що ігрова технологія за своїми структурними складовими, на відміну від гри, має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила. Головною розбіжністю цих понять є те, що після проведення ігрової технології підсумком є формування, розширення, засвоєння, закріплення, узагальнення навчального матеріалу всіма студентами. Гра ж

здебільшого слугує джерелом отримання позитивних емоцій, задоволення й виконує розважальну функцію.

Особистість, яка саморозвивається, характеризується спрямованістю, тобто стійкою домінуючою системою мотивів, потреб, інтересів, ідеалів, переконань тощо, в яких виявляються потреби особистості в саморозвитку, самосвідомості, активності і наявності «Я-образу». Саморозвиток визначає потребу людини в саморусі (Г. Костюк), готовність змінюватися на краще, відкритість інноваціям і творчості.

Ознаками й характеристиками саморозвитку виступають перетворення суб'єкта життєдіяльності на суб'єкт саморозвитку (К. Абульханова-Славська, Є. Ісаєв, В. Слободчиков, Г. Цукерман та ін.); індивід набуває здатності виділяти діяльність щодо саморозвитку як самостійну сферу свого буття (В. Маралов); перехід від одного рівня активності на іншій – вищий (рух від нормативного рівня до нормативно-особистісного, від нормативно-особистісного до продуктивного, від продуктивного до продуктивно-творчого), де набувається здібність до особистісної ініціативи разом із здібністю до виконання, що дає можливість свідомого вибору засобів саморозвитку у вигляді професійно-педагогічної діяльності; особистісний вибір, тобто шлях особистості до суб'єктивної свободи з покладанням на себе певної, відповідної рівню свободи, міри відповідальності, що дає можливість особистісного зростання і, зрештою, саморозвитку особистості.

Структурними елементами саморозвитку особистості є: самопізнання, саморегуляція, самоорганізація, самореалізація, самоосвіта, самовиховання, самовизначення (В. Слободчиков).

Г. Топчій визначає *професійний саморозвиток майбутнього вчителя* як особливий вид його цілеспрямованої діяльності щодо особистісного саморозвитку, в результаті якого відбувається формування мотиваційно-ціннісної, когнітивної та діяльнісної сфер за рахунок структурних елементів саморозвитку, що забезпечуватимуть успішне освоєння і виконання професійно-педагогічної діяльності.

Провідними чинниками саморозвитку особистості в умовах вищого навчального закладу за твердженням Г. Топчій, а ми поділяємо її думку, є: зміст освіти, процес організації діяльності студентів, що водночас спонукає до активного самопізнання, стимулює самоосвіту і самоорганізацію, самовиховання тощо); ділове й міжособистісне спілкування у діадах «студент-студент», «студент-група», «студент-викладач» тощо.

Успішність подальшої практичної діяльності і можливість професійного саморозвитку забезпечують знання, які засвоюють студенти при вивченні педагогічних дисциплін. Вдосконалення професійних знань, умінь і якостей, розвиток потреби й інтересу здійснюється в процесі професійного саморозвитку майбутніх вихователів.

Професійний саморозвиток майбутнього вихователя забезпечується ігровими педагогічними технологіями, в основі яких гра як вид діяльності студентів. Під час гри студент здійснює квазіпрофесійну діяльність, тобто діяльність професійну за формою, але навчальну за своїми результатами й змістом.

Поняття *«ігрова педагогічна технологія»* включає досить широкую групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор, що мають істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання та відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, представлені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю (Г. Селевко).

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій відбувається за такими напрямками: дидактична мета визначається у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкорюється правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб, у навчальну діяльність уплітається змагання, що трансформує дидактичне завдання в ігрове, а успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Ігрова технологія дає можливість моделювати конкретний аспект професійної діяльності, при цьому можливе своєчасне коригування дій, що здійснюються, відносно структури особистості, ціннісних відношень, інтеріоризації набутих знань і умінь із зовнішньої сфери у внутрішню структуру особистості [9, с. 4-10].

Довели ефективність використання у навчально-виховному процесі такі види ігрових технологій: сюжетні, рольові, ділові, організаційно-діяльнісні, імітаційні, тренінгові, що сприяють професійному саморозвитку майбутніх вихователів.

Продукт ігрових педагогічних технологій – відчуття задоволеності процесом, кінцевий результат – розвиток та саморозвиток професійних знань, умінь та якостей, що реалізуються в професійній діяльності майбутніх вихователів.

Висновки та перспективи подальших досліджень. На підставі теоретичних узагальнень з досліджуваної проблеми можна зробити такі висновки: професійний саморозвиток майбутнього вихователя

забезпечується ігровими педагогічними технологіями, в основі яких гра розглядається як вид діяльності студентів. Використання різноманітних ігрових педагогічних технологій для подальшого професійного саморозвитку у квазіпрофесійній та навчально-професійній діяльності, не тільки адаптують студентів до особливостей подальшої педагогічної діяльності, але й надають можливість самостійно добирати варіанти педагогічних технологій, які будуть ефективними для вирішення конкретних завдань. Пропонуємо звернути увагу на переорієнтування навчально-педагогічного процесу у вищому навчальному закладі на застосування ігрових технологій у підготовці педагогічних кадрів в системі дошкільної освіти.

Подальші пошуки порушеної проблеми необхідно спрямовувати на теоретичне обґрунтування та методичну розробку різних ігрових педагогічних технологій, які сприятимуть професійному саморозвитку майбутнього вихователя.

Література

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К., Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : [навч. посіб.] / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Енциклопедія освіти / Академія педагогічних наук України; гол. ред. В. Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
4. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / [упоряд. Л. Галіцина]. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
5. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – № 3–4. – С. 61–65.
6. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.chito.in.ua/machinseka-n-i.html>
7. Селевко Г. К. Ігровые технологии / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23–42.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] / Г. К. Селевко. – М. : Нар. обр., 1998. – С. 52.
9. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Г. С. Топчій. – Х., 2011. – 20 с.
10. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. – 2005. – Вип. 19. – С. 241–246.

ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМОРАЗВИТИЯ БУДУЩЕГО ВОСПИТАТЕЛЯ

А. В. Яцыник

В статье освещены вопросы возникновения и развития игры как одной из ведущих видов деятельности, осуществлен сравнительный анализ игры и игровой технологии, дана характеристика понятия саморазвития, определены структурные компоненты саморазвития личности, обоснована целесообразность использования игровых технологий в подготовке будущих воспитателей в высших учебных заведениях. Обосновано использование различных игровых педагогических технологий для дальнейшего профессионального саморазвития в учебно-профессиональной деятельности, которая способствует адаптации студентов к особенностям дальнейшей педагогической деятельности.

Ключевые слова: игра, структура игры, педагогическая технология, игровая технология, саморазвитие, структурные компоненты саморазвития.

ADVANTAGES OF GAMING PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES FOR A FUTURE TEACHER IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF SELF-DEVELOPMENT

A. V. Yatsynik

The emergence and development of a game as one of the core kinds of activity are considered, a comparative analysis of a game and gaming technology are made, characteristics of self-development definition are given, structural components of personality development are identified, feasibility of using gaming technologies in the pedagogical training of future teachers in higher educational institutions is justified. The use of various gaming pedagogical technologies for further professional self-development in educational and professional activities is substantiated, which contributes to the adaptation of students to the peculiarities of further pedagogical activity.

Key words: Game, game structure, teaching technology, gaming technology, self-development, structural components of self-development.

Яцыник Алла Вікторівна – кандидат педагогічних наук, викладач кафедри теорії та методики дошкільної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради (м. Харків, Україна). E-mail: alla_ja@meta.ua.

Yatsynik Alla Victorivna – Candidate of Pedagogical Sciences, Lecturer of Preschool Education Theory and Methodology Department of Municipal Institution of Kharkiv Regional Council «Kharkiv Humanitarian Pedagogical Academy» (Kharkiv, Ukraine). E-mail: alla_ja@meta.ua.