

Наталя Плахотнюк

ЕФЕКТИВНІСТЬ ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАСОБАМИ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ

У статті подаються результати апробації технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування. Розглядаються можливості навчально-ігрового проектування у формуванні готовності студентів до інноваційної діяльності на основних етапах підготовки. Навчально-ігрове проектування виступає ефективним засобом підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності. Проведено аналіз рівня готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності до та після формувального етапу експерименту.

Ключові слова: *підготовка до інноваційної педагогічної діяльності, навчально-ігрове проектування, технологія підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.*

Сучасна система професійної педагогічної освіти орієнтована на підготовку вчителя, який володіє не тільки традиційними, а й інноваційними технологіями навчально-виховного процесу, здатний до творчого, нестандартного вирішення навчально-виховних задач, які ставить перед ним сучасна освітня практика. Готовність майбутнього вчителя до інноваційної діяльності передбачає сформованість її компонентів, що відображають структуру останньої. Майбутній учитель повинен проявляти стійку мотивацію до впровадження інновацій, володіти знаннями про суть та специфіку інновацій, їх види та ознаки, розвивати творчу уяву та альтернативність мислення, продукувати й теоретично обґрунтовувати нові ідеї, проектувати шляхи їх практичної реалізації, оцінювати власну діяльність та діяльність інших тощо.

Підготовка майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності розглядається багатьма вченими як складова загальної професійної підготовки (В. Сластьонін, І. Гавриш, О. Шапран, Т. Демиденко, Л. Шевченко, І. Піскарьова, В. Паламарчук, Л. Гавриленко та ін.). Науковці наголошують на необхідності гармонійного зв'язку інноваційної педагогіки та традиційної освіти, врахування їх взаємозв'язків та взаємодії. У сучасній професійній освіті ведеться активний пошук ефективних засобів підготовки майбутніх фахівців як суб'єктів інноваційної діяльності. Значний інтерес у науковців викликають інтерактивні технології навчання, зокрема навчально-ігрове проектування.

Останнє є предметом наукових розробок О. Горелого, О. Древницької, Й. Завадського, Т. Качеровської, Н. Кічук, В. Никифоренко та ін. Проте їх дослідження проводяться переважно у сфері підготовки спеціалістів з технічних наук, менеджменту та бізнесу. Нами не було знайдено ґрунтовних досліджень щодо використання навчально-ігрового проектування у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності.

Метою нашої статті є висвітлення результатів експериментальної перевірки ефективності технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.

Технологічний підхід в освіті має на меті точне інструментальне управління навчальним процесом і гарантоване досягнення поставлених цілей. Цей підхід відкриває нові можливості для концептуального та проектувального засвоєння різних аспектів педагогічної дійсності та дозволяє передбачати результати й керувати педагогічними процесами, аналізувати й систематизувати на науковій основі накопичений практичний досвід і його використання, комплексно вирішувати педагогічні проблеми, забезпечувати всебічний розвиток особистості, оптимально використовувати наявні ресурси, а також вибирати найбільш ефективні та розробляти нові технології і моделі для вирішення соціально-педагогічних проблем [1, с. 47].

У розумінні О. Пехоти технологічний підхід – це керований і впорядкований вибір стратегії, системи взаємодії, способів навчання та стилю роботи викладача та його вихованців, сукупність механізмів реалізації змісту освіти в навчальному процесі з урахуванням особистісних характеристик, індивідуальності того, хто навчається, його інтересів та здібностей [2, с. 9–11].

Зважаючи на вищесказане, технологічний підхід у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування спрямований на побудову комплексної моделі, в якій реалізується взаємодія всіх її компонентів, що забезпечує досягнення результату – сформованості цілісної готовності до інноваційної діяльності.

Відповідно до загальноприйнятої структури педагогічної технології в технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування ми виділяємо концептуальну основу, змістовно-цільову та процесуальну частини.

Концептуальну основу технології визначають положення системного, особистісно-орієнтованого, діяльнісного та задачного підходів, що були визначені нами як основні у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності. В рамках системного підходу, студенти повинні засвоїти необхідні знання, вміння, навички та зрозуміти їх зв'язок з іншими підсистемами навчально-виховного процесу, навчитись використовувати міжпредметні зв'язки. Для цього варто використовувати проектні та ігрові технології, що дозволяють реалізовувати міжпредметні

зв'язки, активізують мотиваційну сферу особистості, розвивають творче мислення та рефлексію [3, с. 26].

Особистісно-орієнтований підхід спрямований на розвиток та формування майбутнього вчителя як особистості, що здатна до саморозвитку, самоактуалізації та саморефлексії. Діяльнісний підхід сприяє створенню умов активізації навчально-пізнавальної діяльності студента, як суб'єкта власного професійного становлення. Задачний підхід допомагає студентам наблизитись до реальних умов майбутньої професійної діяльності, сприяє розвитку творчості та рефлексії.

Завдання підготовки студентів до інноваційної діяльності будуються через таксономію цілей, що розробляється на основі структури готовності до інноваційної діяльності. Суть її полягає в тому, що цілі підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності проектуються через результати навчально-виховної діяльності, які в свою чергу прогнозуються як певні досягнення інноваційного навчання, що проявляються в уміннях, навичках, знаннях, способах дій. Технологічність постановки цілей дає змогу діагностувати рівень сформованості компонентів готовності до інноваційної діяльності й оперативно вносити корективи в процес підготовки майбутніх учителів.

Авторська технологія передбачає поетапну підготовку майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.

Як зазначають В. Сластьонін та Л. Подимова, процес підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності має проходити поетапно. Науковці виділяють чотири етапи підготовки вчителя до інноваційної діяльності. На першому етапі відбувається розвиток та поглиблення зацікавленості педагогічною професією, умінь аналізувати та вирішувати творчі педагогічні задачі, розвиток загальної технології творчого пошуку, самоаналіз себе та своєї діяльності.

На другому етапі студенти засвоюють основи інноваційної педагогіки, педагогічного дослідження, набувають знань та вмінь педагогічного спілкування. На завершальних етапах відбувається вдосконалення технології педагогічного спілкування та педагогічної діяльності в цілому, засвоєння технології інноваційної діяльності (планування етапів експерименту, аналіз і прогнозування розвитку інновацій, введення інновації в педагогічний процес, здійснення корекції та моніторингу результатів експерименту), практична робота в школах інноваційного типу [4, с. 134–135].

Н. Дука у своєму дослідженні при моделюванні підготовки студентів до інноваційної діяльності виділяє три етапи, які співвідносяться зі структурою інноваційної діяльності, послідовністю вивчення педагогічних дисциплін та педагогічної практики, їх можливостями у формуванні готовності до інноваційної діяльності. Дослідниця виділяє мотиваційний,

когнітивний та технологічний етапи. На кожному етапі відбувається цілісне формування готовності до інноваційної діяльності з домінуванням певного компонента підготовки на тому чи іншому етапі – формування мотиваційного компонента (I етап), формування знань про сутність педагогічних інновацій, педагогічного проектування (II етап), формування та вдосконалення умінь педагогічного проектування (III етап). Головним стрижнем на всіх трьох етапах є підготовка до виконання проекту як творчого рішення педагогічної проблеми [5, с. 104].

Зважаючи на вищезгадані дослідження, а також беручи за основу алгоритм здійснення навчально-ігрового проектування (підготовчий етап, етап розробки ігрового проекту, етап представлення проекту та заключний етап), у процесі підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності ми виділяємо такі етапи: початковий, дослідницький, заключний. На першому етапі студенти вчатья виділяти педагогічні проблеми, аналізують проблемні ситуації, виокремлюють основні протиріччя, визначають мету та основні задачі проекту, вибирають форму представлення кінцевого продукту проектної діяльності. На даному етапі учасники створюють проектні групи, розподіляють ролі. Тут реалізується аналітична функція навчально-ігрового проектування, відбувається актуалізація та усвідомлення мотивів участі у майбутньому проекті.

На другому етапі здійснюється пошук методів та форм вирішення поставлених задач, виробляється концепція проекту, аналізується та обробляється проектна інформація. Тут реалізуються такі функції навчально-ігрового проектування як дослідницька, перетворююча, прогностична, конструктивна. У студентів формуються уміння та навички аналізу, порівняння, співставлення, аналогії, синтезу.

На заключному етапі студенти оволодівають уміннями та навичками презентації та захисту ігрового проекту, аналізу досягнення мети та вирішення поставлених задач, участі кожного студента в проекті. Важливим на даному етапі є вироблення вмінь та навичок самооцінки студентами своєї проектної діяльності, а також оцінювання діяльності членів проектної групи. На третьому етапі реалізуються контрольна-оцінювальна та рефлексивна функція навчально-ігрового проектування.

Всі три етапи спрямовані на комплексну підготовку майбутніх учителів до інноваційної діяльності, формування всіх структурних компонентів готовності (мотиваційного, когнітивно-операційного, креативного, оцінювально-рефлексивного).

Після проведення констатувального етапу експерименту було виявлено переважно низький та середній рівні сформованості готовності майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності. З метою перевірки розробленої технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування, нами був розроблений спецкурс «Основи підготовки до інноваційної

педагогічної діяльності» та впровадженій у процес професійної підготовки майбутніх учителів.

Програма спецкурсу спрямована на підготовку майбутнього вчителя до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування, на розкриття сутності, змісту інноваційної діяльності вчителя та педагогічного проектування, формування умінь педагогічного проектування та створення навчально-ігрових проектів. Процес підготовки передбачає моделювання структури інноваційної діяльності та навчально-ігрового проектування, а також дотримання певних вимог: орієнтування на творчу діяльність студента; забезпечення індивідуального, диференційованого підходів; реалізації інтегрованих знань з психолого-педагогічних та фахових дисциплін; відкритість, динамічність процесу підготовки.

У формульованому експерименті взяло участь 321 студент: 174 студенти експериментальної групи та 147 студентів – контрольної. До експериментальної групи увійшли студенти IV та V курсів ННІ педагогіки, історичного факультету, ННІ іноземної філології Житомирського державного університету імені Івана Франка. У процес підготовки студентів експериментальних груп було введено розроблену технологію підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування. У контрольних групах навчально-виховний процес відбувався за традиційною програмою.

Згідно класифікації навчально-ігрових проектів за дидактичними цілями вони поділяються на: комбіновані (спрямовані на формування окремих компонентів готовності до інноваційної діяльності) та комплексні (спрямовані на формування всіх компонентів готовності до інноваційної діяльності). Здебільшого використовувались комплексні навчально-ігрові проекти, що передбачали активізацію мотиваційної сфери особистості, оволодіння знаннями, вміннями та навичками проектувальної діяльності, вироблення творчого підходу до вирішення педагогічних задач, рефлексії.

Прикладом комплексного навчально-ігрового проекту, який розроблявся в процесі викладання спецкурсу, був проект «Українське мистецтво та сучасність». На підготовчому етапі даного навчально-ігрового проекту студенти формулювали проблему, визначали протиріччя, мету та завдання. Формою представлення навчально-ігрового проекту було проведення ділової гри «Шкільний вернісаж українського мистецтва». Студенти розділились на групи, кожна з яких повинна була представити історію та сучасність певного виду мистецтва (художнє мистецтво, різьблення, вишивка тощо). Між учасниками навчально-ігрового проектування розподілялись ролі під керівництвом викладача. У кожній проектній групі був «художник» або «митець», «критик», «гід», а також вибрали керівника виставки. Одним із методів підготовчого етапу для стимулювання пізнавальної активності та розвитку мотиваційної складової готовності до інноваційної діяльності був вибраний метод

діаграми ідей, що проводився у кожній із проектних груп, а потім і між ними. Для проведення методу діаграми ідей використовувалась схема, на якій студенти записували свої ідеї щодо наступних пунктів: види українського мистецтва для представлення на вернісажі, джерела здобуття інформації про українське мистецтво, форма представлення кожного виду мистецтва на вернісажі, кого необхідно запросити на вернісаж, форма проведення вернісажу. Цей метод дав змогу визначити основні напрями для вирішення поставлених завдань.

На дослідницькому етапі студентами у проектних групах були використані такі методи як: інтерв'ю, бесіда, метод щоденників, графічні роботи зі складання діаграм, образних моделей. Під керівництвом викладача був проведений аналіз конкретних ситуацій. Для розгляду, аналізу та обговорення була запропонована така ситуація: «Учні сьомого класу виявили бажання прийняти участь у виставці українського мистецтва, представити свої роботи. Проте класний керівник відмовила їх, мотивуючи тим, що на виставці будуть показані роботи більш досвідчених професіоналів і у порівнянні з ними роботи дітей будуть недоречними.» Дайте оцінку діям класного керівника. Запропонуйте свій варіант розв'язання даної ситуації.

На заключному етапі використовувались такі методи як захист навчально-ігрового проекту, аналіз досягнень, корекція результату. Викладач, експерти, студенти оцінюють проект, аналізують його результативність, чи досягнута мета проекту та виконані поставлені завдання. Здійснюється оцінка навчально-ігрового проекту експертною групою. Це сприяло розвитку умінь та навичок аналізу та оцінки, а також саморефлексії власної готовності до інноваційної діяльності.

Для перевірки ефективності технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування нами було використано ті самі опитувальники, що і на констатувальному етапі експерименту. Для оцінювання рівня сформованості мотиваційного компонента готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності авторська методика була спрямована на виявлення інтересу студентів до педагогічних нововведень, зацікавленістю процесом проектування, наявністю потреби у застосуванні інновацій. Анкета складалась із 10 запитань і запропонованих варіантів відповідей на них. Питання виявляли ставлення студентів до педагогічних інновацій у навчально-виховному процесі, ступінь зацікавленості творчими завданнями, формами та методами навчально-ігрового проектування тощо.

Діагностика когнітивно-операційного компоненту проводилась за допомогою комплексного тесту, що включав питання на розуміння сутності інноваційної діяльності вчителя, її структури, знання інноваційних технологій, методів, форм навчально-ігрового проектування, його етапів тощо. За кожен відповідь студент міг отримати від 0 до 2 балів.

Максимальна кількість балів – 40. Розподіл рівнів знань студентів був проведений таким чином: 38–40 балів – високий рівень, 25–37 балів – достатній, 16–24 – середній, 0–15 – низький рівень знань. Також майбутнім учителям були запропоновані творчі завдання, розв'язання яких потребувало аналітичного мислення, практичного застосування наявних знань, нестандартного вирішення поставлених задач. За розв'язання творчих завдань студент міг отримати 20 балів.

Оцінка сформованості креативного компонента готовності до інноваційної діяльності проводилась за тестом Є. Рогова «Оцініть свій творчий потенціал» [6].

Формувальний експеримент проводився за низкою послідовних стадій: відбір контрольних та експериментальних груп; діагностика вихідного рівня сформованості у студентів мотиваційного, когнітивно-операційного, креативного та оцінювально-рефлексивного компонентів готовності до інноваційної педагогічної діяльності; застосування авторської технології в експериментальних групах у процесі вивчення педагогічних та фахових дисциплін; проведення поточної діагностики рівня сформованості необхідних знань та умінь до здійснення інноваційної педагогічної діяльності для забезпечення оперативного зворотного зв'язку й корекції процесу підготовки; проведення підсумкового діагностичного зрізу для визначення рівня готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності; аналіз результатів експерименту.

Під час педагогічного спостереження було виявлено, що навчально-пізнавальна активність студентів підвищується під час виконання завдань, що вимагають особистісного включення, творчого підходу, нестандартності мислення, суб'єкт-суб'єктної взаємодії. Використання навчально-ігрового проектування дозволило створити оптимальне середовище для стимулювання мотивації навчання, бажання самостійно, активно оволодівати знаннями, уміннями та навичками інноваційної педагогічної діяльності.

У ході навчально-ігрового проектування студенти творчо вирішували навчально-виховні завдання, проектували педагогічні ситуації (аналіз ситуацій, аналіз існуючих рішень), технології (розробка технології навчання з використанням засобів кіномистецтва), системи (навчально-ігровий проект «Інноваційний навчальний заклад»), працювали в групах, розігрували заздалегідь обумовлені ролі, що сприяло підвищенню мотиваційного рівня готовності до інноваційної діяльності.

У результаті застосування розробленої авторської технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування було виявлено, що рівень мотиваційної готовності суттєво зріс у студентів експериментальних груп.

Як свідчать результати підсумкової діагностики, високий рівень мотиваційної готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності

зафіксовано у 12,6 %, порівняно з 2,9 % на початку експерименту. На достатньому рівні мотиваційна готовність виявлена у 36,2 % студентів після проведення формувального експерименту проти 10,9 % на його початку. Значно знизився низький рівень прояву даного компоненту готовності: 38,5 % студентів на початку формувального експерименту та 4,6 % – після його завершення.

Визначення когнітивно-операційного компоненту готовності до інноваційної діяльності в кінці формувального етапу експерименту показало, що на достатньому рівні необхідні знання, уміння та навички сформовані у 52,3 % студентів експериментальних груп, що на 32,8 % вище, ніж на початку експерименту. Значна частина студентів експериментальних груп досягла високого рівня когнітивно-операційної готовності до інноваційної діяльності (6,3 % – на початку експерименту, та 24,7 % – після його завершення). Студенти експериментальних груп давали логічні, повні, змістовні відповіді на запитання опитувальника щодо сутності, змісту інноваційної педагогічної діяльності, компонентів структури готовності до інноваційної педагогічної діяльності, розкривали логіку етапів навчально-ігрового проектування. У процесі роботи над навчально-ігровими проектами майбутні вчителі навчилися знаходити протиріччя в наявних педагогічних ситуаціях та визначати зміни, які необхідно внести для їх вирішення, формулювати проблему навчального педагогічного проекту, визначати його мету та завдання, підбирати методи та форми навчально-ігрового проекту, прогнозувати труднощі, які можуть виникнути в процесі організації та реалізації проекту.

Аналіз результатів сформованості креативного компоненту готовності до інноваційної діяльності свідчить також про зростання кількості студентів експериментальних груп, які досягли достатнього та високого рівнів (24,1 % на початку експерименту та 55,2 % після його завершення, 8 % на початку – 19 % після впровадження технології підготовки до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування). Суттєво знизилась кількість студентів, які знаходяться на низькому та середньому рівнях сформованості креативного компоненту готовності до інноваційної діяльності. Це пояснюється тим, що у ході розробки проектів у студентів розвивається уява, творче альтернативне мислення, нестандартний підхід до розв'язання задач, здатність до генерування значної кількості ідей.

Після формувального етапу експерименту було виявлено значне зростання достатнього рівня оцінювально-рефлексивної готовності студентів експериментальних груп (9,8 % – на початку експерименту та 43,7 % – після його завершення). На високому рівні знаходиться 8,0 % студентів, в той час як на початку експерименту їх відсоток був незначний – 1,7 %.

Досить суттєво зменшився низький рівень готовності рефлексивного

компоненту (16,1 % – в кінці експерименту проти 40,8 % – на його початку). Такі дані підтверджують припущення, що навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності позитивно впливає на формування рефлексивних навичок та здібностей студентів. Етап аналізу, оцінки та обговорення результатів ігрового проектування стимулював студентів замислюватись над власними діями, вчинками та їх впливом на особистість учня та суспільні потреби.

Таким чином, результати проведеного дослідження підтвердили ефективність технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування. Використання навчально-ігрових проектів як особистісно-орієнтованого, інтерактивного, дидактичного засобу дає змогу студентам відчути себе активними суб'єктами навчально-виховного процесу, встановити партнерську взаємодію у відносинах з викладачем, розвинути творчі, комунікативні та дослідницькі здібності. Оцінювання та аналіз своєї власної діяльності та діяльності інших студентів дозволяє розвинути рефлексивні навички. Форми та методи навчально-ігрового проектування спрямовані на забезпечення комплексної підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності, розкриття всіх її чотирьох компонентів – мотиваційного, когнітивно-операційного, креативного та оцінювально-рефлексивного.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у конкретизації технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування при вивченні професійно-орієнтованих дисциплін.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – Т. 1. – 816 с.
2. Освітні технології : навч.-метод. посібник / [О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін. ; за заг. ред. О. М. Пехоти]. – К. : А.С.К., 2001. – 256 с.
3. Слєпкань З. І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі : навчальний посібник / З. І. Слєпкань. – К. : Вища школа, 2005. – 239 с.
4. Слєстєнин В. А. Педагогика: инновационная деятельность / В. А. Слєстєнин, Л. С. Подымова. – М. : ИЧП «Издательство Магистр», 1997. – 308 с.
5. Дука Н. А. Педагогическое проектирование как условие подготовки будущего учителя к инновационной деятельности : дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Дука Наталья Александровна. – Омск, 1999. – 250 с.
6. Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога : учеб. пособие : в 2 кн. Кн. 2: Работа психолога со взрослыми. Коррекционные приемы и упражнения / Е. И. Рогов. – 2-е изд., перераб. и доп. . – М. : Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – 480 с.