УДК 378.147:377

ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ДО ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ СПОЖИВАННЯ В УЧНІВ

Надія Валентинівна Вовк,
кандидат педагогічних наук,
кафедра педагогіки і методики технологічної
та професійної освіти,
ДВНЗ "Донбаський державний педагогічний університет",
м. Слов'янськ, Україна

Анотація
У статті розглянуто можливості ігрового проектування як технології реалізації підготовки майбутніх учителів технологій до формування культури споживання в учнів, обґрунтовано сутність методики ігрового проектування: зміст та специфіка; мета; класифікація навчально-ігрових проектів; ролі учасників проекту; очікувані результати. Наведено приклад навчально-ігрового проекту, спрямованого на формування культури споживання у студентів.

Ключові слова: *гра; ігрове проектування; проект; споживання; споживчий кошик.*

Постановка проблеми в контексті сучасної педагогічної науки та її зв'язок із важливими науковими і практичними завданнями. На шляху оновлення змісту сучасної педагогічної освіти окрема роль відводиться технологічному підходу до організації навчально-виховної діяльності, тобто застосуванню сукупності педагогічних технологій. Це зумовлено тим, що технологічний підхід сприяє цілеспрямованому синтезу методів навчання, відкриває нові можливості для методичної варіативності в організації особистісно орієнтованого навчально-виховного процесу.

Аналіз досліджень і публікацій. Поняття технологічного підходу в галузі освіти з'явилося в середині XX ст. на ґрунті програмованого навчання, характерними ознаками якого було

чітке формулювання навчальних завдань і послідовне їх досягнення. Нині технологічний підхід у сфері педагогічної теорії і практики (С. Гончаренко, О. Пєхота, О. Пометун, Г. Селевко, П. Сікорський та ін.) визначається як орієнтація навчально-виховного процесу на гарантований освітній продукт заданого зразка.

Культурологічний підхід орієнтується на соціально значущі культурні цілі освіти, на виховання "людини культури" (В. Біблер, Є. Бондаревська, Р. Іванова та ін.).

Мета статті — розглянути сутність та можливості ігрового проектування як технології реалізації підготовки майбутніх учителів технологій до формування культури споживання в учнів, обґрунтувати сутність методики ігрового проектування.

Виклад основного матеріалу. Культура взагалі та культура споживання зокрема, концентрує в собі соціальний досвід безлічі поколінь людей, іманентно здобуває здатність накопичувати знання про світ і тим самим створює сприятливі умови для його пізнання та перетворення. Головним засобом передачі культури в навчально-виховному процесі є неповторна індивідуальність педагога як носія культури і суб'єкта міжособистісних взаємин з унікальною особистістю того, хто навчається і формується (Х. Валєєв).

При цьому основи професійної підготовки майбутнього вчителя технологій до формування культури споживання в учнів охоплюють організацію навчальних дій щодо засвоєння певних стратегій і творчого застосування навчальної інформації у різноманітних сферах майбутньої професійної діяльності.

Означене вище досить вдало поєднується у сучасній технології професійної підготовки — ігровому проектуванні.

"Ігрове проектування" поєднує у собі такі складні педагогічні категорії як "гра" і "проект". Ігрове проектування розуміють як ігрову діяльність студентів, результатом якої є навчальний творчий ігровий проект, яким може бути самостійно розроблена стратегія, програма дій, послуга тощо — від ідеї до її втілення, що має суб'єктивну або об'єктивну новизну, ви-

конана під керівництвом викладача та представлена до захисту (Л. Ділмер, В. Загвязинський, Т. Качеровська та ін.).

Аналіз сутності ігрового проектування надав підстав Т. Качеровській зарахувати його до технологій навчання, призначенням яких є оптимізація навчально-виховного процесу. Можливості ігрового проектування як технології навчання пояснюються чіткою структурованістю його етапів, сукупністю таких форм, методів і засобів навчання, які призводять до досягнення гарантованого результату з мінімальними витратами часу та сил учасників проектної діяльності [2].

Серед основних ознак технологічності ігрового проектування Т. Качеровська, М. Кларін, О. Пєхота, Л. Савченко та ін. виокремлюють такі: постановка мети; алгоритмізація спільної діяльності викладача і студентів; використання таких форм, методів, прийомів і засобів навчання, що сприяють досягненню гарантованого результату, чіткість та визначеність у фіксації результату, наявність критеріїв його досягнення.

Сутність цієї технології полягає у тому, що: 1) студенти, обравши собі ролі, творчо працюють у складі невеликих груп над виконанням професійно значущого для них проектного завдання; 2) кінцевий результат роботи, форму якого обирають самі студенти (конкурс проектів, прес-конференція, дискусія, демонстрація, творчий звіт, усна презентація тощо), має бути поданий на розгляд експертної ради, інших викладачів і підлягати рейтинговій оцінці; 3) викладач виступає в ролі консультанта, спостерігача за творчою діяльністю студентів, організатора підготовчого етапу ігрового проектування та створення умов для успішної роботи.

Процес навчально-ігрового проектування складається з чотирьох етапів: підготовки учасників до сприйняття змісту проекту, введення у проект, розробки проекту та рефлексії проекту.

Змістовне наповнення етапів дає можливість не лише з успіхом реалізувати ігровий проект, але й сформувати необхідні компоненти професійної культури студентів, оскільки про-

ектування сприяє формуванню культури споживання товарів і послуг, його характерною особливістю є перспективна орієнтація, практично спрямоване дослідження (Н. Котелянець [3, с. 47]).

Так, *перший етап* висвітлює підготовчі види діяльності до сприйняття змісту ігрового проектування — це спеціально розроблений інструктивний блок для забезпечення майбутніх учителів теоретичними знаннями, необхідними для участі у проекті, інструктаж учасників. Цей етап дає змогу закласти основи споживчих знань студентів і поповнити багаж їхніх споживчих знань.

Другий етап — уведення у проект — характеризується постановкою проблеми, формулюванням теми проекту, проектуванням мети і завдань, що мають бути вирішені. На цьому етапі формуються мотиви майбутньої споживацької діяльності, висувається гіпотеза розв'язання проблеми, розробляється структура майбутнього проекту, комплектуються групи та здійснюється розподіл ролей і функцій.

На *третьому етапі* (розробка проекту) використовується комплекс дій, що забезпечують розробку проекту від ідеї до її втілення, у тому числі збір та аналіз інформації, трансформацію системи, перевірку гіпотези та захист проекту; реалізується предметний зміст ігрової проектної діяльності студентів. При цьому велике значення приділяється стимулюванню споживчої активності майбутніх учителів, формування складових раціонального мислення як споживача, введення в атмосферу професійної діяльності.

На *завершальному етапі* (рефлексія проекту) передбачається співвіднесення мети і результатів ігрової проектної діяльності; виставлення експертної оцінки проекту; аналіз та самоаналіз проектування; коректування проекту, обговорення його перспективного розвитку, що передбачає самоконтроль.

Отже, під час ігрового проектування студенти найчастіше беруть на себе певні ролі, зумовлені характером і змістом проекту — ролі споживачів, учнів, вчителів, батьків, фахів-

ців, науковців. Це можуть бути конкретні й вигадані особи, що імітують соціальні та ділові відносини, які ускладняються ситуаціями, вигаданими учасниками. Особливістю ігрового проектування у сфері професійної підготовки має бути максимальне наближення змісту ситуації до характеру майбутньої діяльності.

Мету, що постає перед майбутнім учителем технологій під час підготовки до проведення гри, можна сформулювати так: він має стати джерелом ігрової основи; створює умови для усвідомлення студентами проблемної ситуації, для актуалізації їх внутрішніх ресурсів і розуміння власних особистісних інтересів у ній; він повинен допомогти знайти можливі шляхи розв'язання проблеми, за необхідності скласти схему відповідних дій; він має забезпечити студентів способами внутрішньої роботи в разі виникнення аналогічних ситуацій у майбутньому.

Дидактичні можливості проектів, за дослідженнями С. Генкал, виходять з його сутнісних характеристик — цілеспрямованості, елективності, ретельного планування кожного етапу та результату, динамічності, інтелектуального, евристичного, проблемного, творчого навантаження, варіативності та реалізації освітньої, наукової, пізнавально-розвивальної функції у ході їх реалізації [1].

Це, звісно, вносить у структуру навчального процесу ВНЗ новий зміст і способи діяльності викладання та учіння: проектування, моделювання, конструювання, дослідження, презентацію індивідуального досвіду майбутнього вчителя у засвоєнні професійно важливих знань, засобів і прийомів формування культури споживання в учнів.

Під час відбору тематики і змісту ігрового проектування варто виходити зі специфіки професійної діяльності вчителя технологій, необхідного переліку знань, умінь, досвіду як у галузі навчання взагалі, так і формування культури споживання в учнів зокрема. Вчитель технологій має володіти різними сучасними технологіями виробництва, знати їх особливості, можливості їх проектування та моделювання. Тому майбут-

нього вчителя технологій варто включати у різновиди ігрових проектів, у ході занять варіативної та інваріантної складової навчального плану підготовки фахівця, враховуючи необхідність як навчальних, так й ігрових проектів [3].

Для нашого дослідження особливий інтерес становлять такі характеристики ігрового проектування, як діяльність, спрямована на отримання майбутнього результату; інноваційна спрямованість та моделюючий характер процесу проектування; діяльність, що має на меті отримання ігрового проекту як продукту; технологічність процесу проектування.

Згідно з класифікацією навчально-ігрових проектів за дидактичними цілями вони поділяються на: комбіновані (спрямовані на формування окремих компонентів професійної підготовки) та комплексні (спрямовані на формування всіх компонентів професійної підготовки). Здебільшого використовувались комплексні навчально-ігрові проекти, що передбачали активізацію мотиваційної сфери особистості, оволодіння знаннями, вміннями та навичками проектувальної діяльності у сфері споживання товарів і послуг, вироблення творчого підходу до вирішення педагогічних завдань, рефлексії.

Прикладом комплексного навчально-ігрового проекту, який розроблявся у процесі викладання спецкурсу "Основи споживчих знань", був проект "Споживчий кошик" (порівняння цін споживчого кошика поточного та минулого року, сімей з різним достатком, різних міст і районів). На підготовчому етапі цього навчально-ігрового проекту студенти формулювали проблему, визначали протиріччя, мету та завдання. Формою представлення навчально-ігрового проекту було вибрано проведення ділової гри "Поведінка споживача". Мета гри: 1) засвоїти поняття "корисність", "бюджет споживача", "ліквідність", "бартер" тощо; 2) навчитися визначати оптимальний (рівноважний) набір продуктів при заданих функції корисності та бюджеті споживача в окремому випадку; 3) набуття елементарних навичок активного пошуку торгового партнера, обговорення умов операції, бартерного обміну.

Між учасниками навчально-ігрового проектування розподілялися ролі під керівництвом викладача наступним чином:

1 група: економісти, соціологи — досліджували соціально-економічні проблеми, пов'язані з поняттями "споживчий кошик" і "прожитковий мінімум";

2 група: розрахункова — обробка даних за допомогою таблиць і формул;

3 група: аналітична — системний аналіз проблем, пов'язаних з поняттям "споживчий кошик", узагальнення виведення дослідницьких груп, формування виведення.

Одним із методів підготовчого етапу для стимулювання пізнавальної активності та формування культури споживання у студентів було обрано метод діаграми ідей, що проводився у кожній із проектних груп, а потім і між ними. Для проведення методу діаграми ідей використовувалася схема, на якій студенти записували свої ідеї щодо наступних пунктів: види споживання, джерела здобуття інформації про особливості споживання товарів і послуг, що необхідні людині для життя та розвитку. Цей метод дав змогу визначити основні напрями для вирішення поставлених завдань.

На дослідницькому етапі студентами у проектних групах було застосовано такі методи: інтерв'ю, бесіда, метод щоденників, графічні роботи зі складання діаграм, образних моделей. Під керівництвом викладача було проведено аналіз конкретних ситуацій. Для розгляду, аналізу та обговорення запропоновано таке проблемне питання: "Аналіз складових споживчого кошика сім'ї". Запропонуйте свій варіант розв'язання проблемного питання, відповіді обґрунтуйте.

На заключному етапі використовувалися 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 самореф-

лексії власної підготовленості до формування культури споживання в учнів.

У процесі підготовки майбутнього вчителя технологій до формування культури споживання в учнів загальноосвітньої школи в рамках вивчення спецкурсу "Основи споживчих знань" ефективним є використання таких видів ігрового проектування: моделювання ситуацій, віртуальні лабораторії, проведення досліджень, кооперативне навчання, ділові ігри тощо.

Наприклад:

— Моделювання ситуацій "Ми купуємо в магазині, кіоску, на ринку". Продемонструй процес продажу-купівлі товару (кросівок, цукерок, фруктів). Продемонструй практичні навички культурної споживчої поведінки під час здійснення покупки товарів та послуг (I група — купує в магазині, II група — робить зачіску в перукарні, III група — завітала до торгового центру).
— Віртуальна лабораторія. Створення: реклами товарів та послуг; власної етикетки; каталогу товарів та послуг; проекту дитячого кафе.
— Дослідження. Завдання: робота з джерелами інформації, обробка статистичної інформації. Порахуй, скільки разів упродовж 30 хвилин демонструвалася реклама по телебаченню. Назви, які товари та послуги рекламувалися. Прокоментуй, реклама якого товару, послуги тобі сподобалася найбільше.

Відповідно до забезпечення методичної підготовки майбутнього вчителя технологій до формування культури споживання на уроках технологій особлива роль під час формувального експерименту відводилася студентським науковим гурткам, проблемним групам, об'єднанням, де студенти оволодівають науковими методами пізнання та методами дослідження, відшліфовують уміння та навички роботи з учнями, оновлюють та розширюють свої знання, вміння та навички з формування культури споживання в учнів та закріплюють знання, формують вміння та навички роботи з формування культури спожи-

вання під час позааудиторних занять. Науково-дослідна робота активізувала потребу у творчій роботі, що вимагала педагогічного пошуку та певних професійних навичок.

Перед учасниками проблемної групи ми ставили завдання вивчення науково-педагогічної літератури з проблеми формування культури споживання в учнів загальноосвітньої школи на уроках технології. Під керівництвом викладача студенти розробляли рекомендації з питань впровадження у навчальний процес нових досягнень та реалізовували на практиці власні методичні знахідки, заходи з удосконалення формування культури споживання в учнів на уроках технології. Діяльність проблемних груп сприяла створенню у студентському колективі творчої атмосфери, що стимулювала майбутніх учителів до усвідомлення формування культури споживання в учнів та розвивала потребу в її вдосконаленні на уроках технології.

Наводимо план роботи проблемної групи для студентів IV курсу впродовж року (табл. 1).

Таблиця 1

План роботи проблемної групи "Методика проектної діяльності"

№	Тема	Термін проведення	Форма проведення
1	Організаційне засідання. Визначення та уточнення тем і завдань дослідження	Жовтень	Дискусія
2	Робота з літературними джерелами з темою дослідження. Обговорення актуальності	Листопад	Дискусія
3	Розробка методики дослідження з формування культури споживання в учнів засобами проектної діяльності	Грудень	Бесіда за "круглим столом"
4	Складання плану проведення експерименту. Обговорення методики дослідження	Січень	Розв'язання педагогічних ситуацій

№	Тема	Термін проведення	Форма проведення
5	Обговорення ходу експериментальної роботи. Розробка проектів з раціонального споживання товарів і послуг	Лютий	Продуктивна ділова гра “Модель споживання товарів і послуг”
6	Підведення підсумків експериментальної роботи	Березень	Круглий стіл
7	Підготовка доповіді на наукову конференцію з проблем формування культури споживання в учнів на уроках технології	Квітень	Залікова презентація проекту
8	Оформлення виконаних робіт. Складання звіту за навчальний рік	Травень	Бесіда, доповідь

Ефективність відібраного змісту й обраних нами форм і прийомів підготовки майбутнього вчителя технологій до формування культури споживання в учнів загальноосвітньої школи встановлено за визначеними критеріями.

Висновки дослідження і перспективи подальших розвідок у досліджуваному напрямі. Отже, зважаючи на педагогічні дослідження, ігрове проектування розуміється нами як технологія навчання, результатом якої є навчальний творчий ігровий проект, що має суб’єктивну або об’єктивну новизну, виконаний під керівництвом викладача та поданий до захисту. Використовуючи ігрове проектування, студенти, майбутні учителі технологій, отримують можливість реалізації теоретичних знань та формування практичних умінь та навичок підготовки до формування культури споживання в учнів, а також набувають певних професійних якостей. Проблема, що висвітлена у статті, є малодослідженою і вимагає додаткового аналізу з позицій інтегрування видів професійної підготовки — технологічної та психолого-педагогічної.

Список використаних джерел

1. *Генкал С. Е.* Організація самостійної пізнавальної діяльності учнів профільних класів на основі індивідуальних освітніх проектів : автореф. дис. на здобуття наук. ступ. кандидата пед. наук : спец. 13.00.09 "Теорія навчання" / С. Е. Генкал. — К., 2008. — 21 с.
2. *Качеровська Т. В.* Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій : дис. канд. пед. наук : 13.00.04 / Т. В. Качеровська. — Одеса, 2005. — 206 с.
3. *Коберник О. М.* Проектна технологія: можливості застосування в освіті / О. М. Коберник // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. / за ред. проф. З. П. Бакум. — Кривий Ріг : КПІ ДВНЗ "КНУ", 2012. — Вип. 36. — С. 11—18.
4. *Котелянець Н.* Проекти у навчанні географії / Н. Котяленець // Рідна школа. — 2005. — № 5. — С. 44—53.

References

1. *Genkal S. E.* Organizacija samostijnoi' piznaval'noi' dijal'nosti uchniv profil'nyh klasiv na osnovi indyvidual'nyh osvitnih proektiv : avtoref. dys. na zdobuttja nauk. stup. kandydata ped. nauk : spec. 13.00.09 "Teorija navchannja" / S. E. Genkal. — K., 2008. — 21 s.
2. *Kacherovs'ka T. V.* Navchal'no-igrove proektuvannja u pidgotovci majbutnih menedzheriv organizacij : dys. kand. ped. nauk : 13.00.04 / T. V. Kacherovs'ka. — Odesa, 2005. — 206 s.
3. *Kobernyk O. M.* Proektna tehnologija: mozhlyvosti zastosuvannja v osviti / O. M. Kobernyk // Pedagogika vyshhoi' ta seredn'oi' shkoly : zb. nauk. pr. / za red. prof. Z. P. Bakum. — Kryvyj Rig : KPI DVNZ "KNU", 2012. — Vyp. 36. — S. 11—18.
4. *Koteljanec' N.* Proekty u navchanni geografii' / N. Kotjalenec' // Ridna shkola. — 2005. — № 5. — S. 44—53.

Надежда Валентиновна Вовк,
кандидат педагогических наук,
кафедра педагогики и методики
технологического и профессионального образования,
ГВУЗ "Донбасский государственный университет",
г. Словянск, Украина
e-mail: nadezhdavovk@mail.ru

Вовк Надежда Валентиновна

ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК ТЕХНОЛОГИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ТЕХНОЛОГИЙ К ФОРМИРОВАНИЮ У УЧАЩИХСЯ КУЛЬТУРЫ ПОТРЕБЛЕНИЯ

Аннотация

В статье рассмотрены возможности игрового проектирования как технологии реализации подготовки будущих учителей технологий к формированию культуры потребления у учащихся, обоснована сущность методики игрового проектирования: содержание и специфика; цель; классификация учебно-игровых проектов; роли участников проекта; ожидаемые результаты. Приведен пример учебно-игрового проекта, направленного на формирование культуры потребления у студентов.

Ключевые слова*: игра; игровое проектирование; проект; потребление; потребительская корзина.*

Nadezhda Vovk
Ph.D. in Pedagogy,
department of pedagogy and methods
of technological and vocational education,
SHED "Donbass state pedagogical university"
Slavyansk, Ukraine
e-mail: nadezhdavovk@mail.ru

Vovk Nadezhda

GAME DESIGN AS IMPLEMENTATION TECHNOLOGY OF PREPARATION OF FUTURE TEACHERS OF TECHNOLOGIES TO THE FORMATION OF PUPILS' CULTURE OF CONSUMPTION

Abstract

The article describes the game design as the implementation technology of preparation of future teachers of technologies to the formation of consumer culture among students, the article justifies the essence of the technique of game design: definition and features; purpose; classification of educational games projects; roles of the participants of the project; expected results. An example of an educational gaming project aimed at the creation of a culture of consumption among students. The effectiveness of the selected content and chosen forms and methods of training future teachers of technology to a culture of consumption among the pupils of secondary schools was determined by certain criteria. Game design is understood by us as education technology, the result of which is a creative educational game project, with a subjective or objective novelty, performed under the guidance of the teacher and presented to the protection. Using game design students, future teachers of technologies, have an opportunity to realize theoretical knowledge and formation of practical skills training to build the culture of consumption in students, and acquire defined competencies.

Keywords: *game; game design; design; consumption; consumer basket.*