

УДК 378. 14

Валерій АРЕСТЕНКО,
кандидат педагогічних наук, доцент, Мелітопольський державний
педагогічний університет імені Богдана Хмельницького,
м. Мелітополь

РОЛЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПРИРОДНИЧИХ ДИСЦИПЛІН ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті розглянуто проблеми підготовки майбутніх учителів природничих дисциплін із використанням ігрових технологій. Визначено роль ігрових технологій у формуванні професійної компетентності майбутніх учителів природничих дисциплін. Розглянуто роль гри у житті того, кого навчають: робить перерву у нашому повсякденному житті; дає вихід у інший стан душі; забезпечує впорядкованість; створює гармонію, формує спрямування у довершеність; дає можливість згуртувати колектив, а кожному – самовиразитись; створює умови для фізичної досконалості; створює стійкий інтерес до літератури, як наукової, так і художньої; створює умови для вироблення вмінь орієнтуватися в життєвих ситуаціях; знімає рівень тривожності.

Ключові слова: *майбутні вчителі природничих дисциплін, ігрова технологія, роль ділових ігор, принципи дидактики, шляхи підвищення якості освітнього процесу.*

Постановка проблеми у загальному вигляді. На сучасному етапі розвитку освіти впроваджується нова парадигма, за якою все більша увага приділяється інтерактивним технологіям навчання. Це обумовлено тим, що досить дієвим є принцип активності, який залишаєть-

© Арестенко В.

ся одним з основних у дидактиці. Під цим поняттям розуміється така якість діяльності, яка характеризується високим рівнем мотивації, потребою у засвоєнні знань і вмінь, результативністю і відповідністю соціальним нормам. Ігрова пізнавальна технологія активізує діяльність студента і викладача, а для майбутніх учителів є практикою для використання цієї технології в школі. Але методика використання цієї технології ще недостатньо розроблена науковцями і потребує деталізації. Тому метою статті ми обрали визначення ролі ігрової технології у підвищення професійної компетентності майбутніх учителів природничих дисциплін.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опирається автор. Проблема впровадження ігрових технологій має давню історію. Початок розробки теорії гри ми знайшли в працях Ф. Шиллера і Г. Спенсера (початок ХХ ст.). За їх баченням гра є проявом насолоди вільної від зовнішніх рамок і обмежень. Особливості ігрового методу навчання, обґрунтовані у працях корифеїв вітчизняної педагогіки А. С. Макаренка, В. О. Сухомлинського, К. Д. Ушинського. Дидактичні ігри використовувалися як засіб навчання, виховання і розвитку дітей і підлітків. З часом їх стали використовувати у ВНЗ.

На необхідність використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх фахівців вказується в багатьох дисертаційних роботах (О. Ф. Волобуєва, Л. В. Волкова, М. І. Воровка, І. В. Драгомирецький, О. В. Євдокимов, В. М. Єфімов, Л. І. Новикова, П. Якубовська та ін.). Але питання впровадження ігрових технологій залишається недостатньо вивченим, тому залишається потреба у подальшому вивченні цієї проблеми.

Виклад основного матеріалу дослідження. Проведений аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив виділити рекомендації вчених щодо шляхів підвищення якості підготовки майбутніх учителів засобами ігрових технологій [1]. За їх пропозиціями такими шляхами є: підсилення практичної спрямованості змісту дисциплін природничого циклу; підсилення уваги на інтелектуальний розвиток; врахування знань, які студенти одержують з інших джерел, включаю-

чи Internet. Проаналізувавши запропоновані шляхи підвищення якості підготовки майбутніх учителів природничих дисциплін, ми визначилися з вимогами до студентів:

1. Реалізуватись як особистість.
2. Підтримувати контакти з фахівцями з метою одержання додаткової інформації.
3. Бути готовими одержувати знання протягом усього життя.
4. Намагатися одержати статус висококваліфікованого працівника.
5. Бути поінформованим громадянином.
6. Вміти захищати оточення.
7. Виконати такі завдання є можливим за рахунок кропіткої праці як студентів, так і викладачів [4].

Для виконання таких завдань потрібно студентам створити певні умови. Однією з таких умов є залучення кожного студента до активної пізнавальної діяльності. Наші дослідження показали, що одним із методів, який це забезпечує в повній мірі, є ігровий.

Цей метод корисний, крім пізнання, ще й тим, що легко вкладається в методіку проведення семінарських занять. Використання групової форми роботи, яка присутня при ігровому методі сприяє згуртуванню групи, взаємному переживанню, присутній змагальний ефект. Ігрова пізнавальна діяльність сприяє більш глибокому розумінню навчального матеріалу, сприяє розвитку творчого мислення. Крім цього гра сприяє розвитку вмінь аналізувати можливі ситуації і приймати рішення, що позитивно впливає на розвиток умінь реалізувати поставлені завдання.

Історія розвитку гри має давню історію. За визначенням Й. Хейзинга – гра старша від культури, тому що культура вимагає наявності людського суспільства, а тварини грались і у відсутності людей. Першими іграми були військові, які допомагали навчанню бойової майстерності [2].

Гра є вивільненням надлишкової енергії, що особливо важливе для молоді. О. М. Леонтьєв підкреслював основи виникнення дитячої рольової гри: під час діяльності у дитини виникають суперечності між

бурхливим розвитком у неї потреби в дії з предметами з одного боку і розвитком операцій, які здійснюють ці процеси [5].

У працях багатьох дослідників вказується на те, що дає гра людині і яка її роль у його житті:

1. Робить перерву у нашому повсякденному житті.
2. Дає вихід у інший стан душі.
3. Дає впорядкованість.
4. Створює гармонію, формує спрямування у довершеність.
5. Гра підпорядкована захопленості, вона володіє людиною повністю, активізує його здібності.
6. Дає можливість згуртувати колектив, а кожному – самовиразитись.
7. Створює умови для фізичної досконалості, оскільки в своїх активних формах вони є і навчанням, і відпочинком.
8. Створює умови для уяви, тому що сприяє створенню нового світу, часом не реального [4].
9. Створює стійкий інтерес до літератури, як наукової, так і художньої.
10. Дає можливість розвивати розум, кмітливість, тому що при проведенні гри створюються проблемні ситуації.
11. Дає радість спілкування з друзями, однокласниками.
12. Створює умови для вироблення вмінь орієнтуватися в життєвих ситуаціях.
13. Знімає рівень тривожності [7].

Технологізація освітнього процесу пов'язана з пошуком дидактичних підходів, які могли би перетворити навчання в “виробничо-технологічний процес з гарантованим результатом” [9]. Тому науковці почали розробляти різні типи педагогічних технологій.

Під педагогічною технологією розуміємо таку побудову освітнього процесу, в якому дії представлені в певній цілісності і послідовності, а мета зав'язана на реальний прогнозований кінцевий результат. В такій прогностичності завжди зацікавлений як викладач, так і студент.

Педагогічна технологія і алгоритм не рівнозначні поняття, тому що в технології дії не можуть бути строго детерміновані, вони завжди

варіативні. Технологія є відбиттям закономірного в діяльності. Чим краще учитель знає педагогічні закономірності, тим ефективніша побудова його діяльності, оскільки точніше використовує технологічні потреби [3].

Гра є засобом реалізації ігрової технології. Під грою розуміється усяке змагання між членами команди, дія яких обмежена певними правилами і спрямована на досягнення певного результату (виграшу, призу).

Як і кожна навчальна діяльність, ігрова діяльність виконує певні функції: розважальна; комунікативна (засвоїти діалектику спілкування); самореалізація здібностей; ігротерапевтична: перемога всіх труднощів, які виникають у різних видах життєдіяльності; діагностична: виявлення відхилень від нормальної поведінки, самопізнання у процесі життєдіяльності; функція корекції: позитивні зміни в структурі особистісних показників; міжнаціональна комунікація: засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей [6; 9].

Особлива роль у ігровій технології належить діловим іграм, які переживають період свого розквіту. Вони використовуються для навчання та виховання тих, кого навчають, у навчальних закладах різних ступенів акредитації. Це є свідченням того, що дидактичні ігри дають позитивні результати і тому все більше використовується на практиці. Тобто, це в першу чергу підвищує якість формування професійної компетентності. Загальнодидактичний аспект ігрової форми занять розкритий в роботах М. В. Кларіна, Г. А. Ляміної, Є. Е. Селецької. Виховний аспект гри вивчений і висвітлений в роботах О. С. Газмана, Ю. П. Азарова, Н. П. Анікеєвої, С. А. Шмакова. Зокрема, С. А. Шмакова [10] виділяє чотири головних риси, які притаманні іграм:

вільна діяльність, яка регламентується самим учнем, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результатів гри;

творчість, яка має імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності;

емоційність, змагальність, суперництво, конкуренція;

наявність прямих або опосередкованих правил, які відтворюють зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Феномен гри полягає в тому, що вона одночасно є розвагою і навчанням. Ігровий метод в сучасних умовах використовують: в якості самостійних технологій для засвоєння знань; як елемент більш обширних технологій; як урок/заняття або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправ, контролю); як технологія позакласної роботи (ігри типу “Зарниця”, “Приліт птахів”, “Свято врожаю” в загальноосвітній школі, як КВК – у вищій школі. Наприклад, на семінарських заняттях для майбутніх учителів хімії проведення гри “Суд над фенолом”, написання листів Байєру з своїми пропозиціями).

Іграм притаманні обов’язкові елементи: навчальне завдання; ігрова задача пов’язана з роллю; наявність достатньої кількості ролей, щоб охопити всіх бажаючих. Такими елементами є: ігрова ситуація, правила гри; колективний характер гри; змагальність.

Важливе значення має правильний вибір гри на основі їх класифікацій.

За діяльністю ігри поділяють на: фізичні (рухові); інтелектуальні (розумові); трудові; соціальні; психологічні.

За характером педагогічного процесу: навчальні, контролюючі, тренувальні та узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні і творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні.

За ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації [8].

За Г. Селевком класифікаційні параметри ігрових технологій такі:

За рівнем застосування: усі рівні.

За філософською основою: пристосовуючі.

За основним фактором розвитку: психогенні.

За концепцією засвоєння досвіду: асоціативно-рефлекторні + гештальт + суггестія.

За змістом: усі види + проникаючі.

За типом керівництва: усі види (від системи консультацій до програмної).

За організаційними формами: усі форми.

За підходом до дитини: вільне виховання.

За основним методом: розвивальні, пошукові, творчі.

До основних цілей відносять: дидактичні, виховні, розвивальні, соціалізуючі [8].

Важливим для проведення гри є два етапи: аналіз самого процесу і обговорення можливостей використання досвіду в інших ситуаціях. При цьому провідна роль належить викладачу.

Висновки. На основі проведеного аналізу психолого-педагогічної літератури визначено, що ігровий метод знов повертається в освітній процес і йому приділяється все більше уваги у ВНЗ, активізуючи його, що підвищує роль ігрових методів у процесі підготовки майбутніх учителів.

Список використано літератури

1. Зайчук В. О. Сучасні педагогічні технології: дидактико-інформаційний аспект / В. О. Зайчук, А. С. Нісімчук, А. Д. Білан. – Том 1. – Луцьк, 2009. – 288 с.
2. Зайчук В. О. Сучасні педагогічні технології: дидактично-виховний аспект / В. О. Зайчук, А. С. Нісімчук, О. П. Панасюк. – Том 3. – Луцьк : ПВД “Твердиня”, 2009. – С. 318.
3. Ксензова Г. Ю. Перспективные школьные технологии / Г. Ю. Ксензова. – М., 2000. – С. 37.
4. Левина М. М. Технологии профессионального педагогического образования : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / М. М. Левина. – М. : Изд-во центр “Академия”, 2001. – 272 с.
5. Леонтьев А. Н. Мотивационная основа интереса к учению / А. Н. Леонтьев // Советская педагогика. – 1987. – № 7. – С. 130–131.
6. Мальований Ю. І. Форми навчання в школі для вчителя / Ю. І. Мальований. – К. : Освіта, 1992. – 113с.
7. Романишина Л. І. Диференційований підхід до розробки дидактичних матеріалів з хімії для учнів / Л. М. Романишина, І. М. Хмельяр // Природничо-наукова освіта школярів: реалії та перспективи : матеріали всеукр. наук.-практ. конф. “Тернопіль 17–19 вересня 2003 рік”. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2003. – С. 63–64.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.

9. Хмеляр І. Нетрадиційні підходи до викладання хімії / І. Хмеляр : Матеріали міжнародної науково-практичної конференції “Дні науки 2005”. – Том 22. Сучасні методи викладання. – Дніпропетровськ : Наука і освіта, 2005. – С. 67–70.

10. Шмаков С. А. Игра и дети / С. А. Шмаков. – М. : Просвещение, 1968. – 62 с.

Рецензент – доктор педагогічних наук, професор Романишина Л. М.

Арестенко В. В. Роль игровых технологий в подготовке будущих учителей естественных дисциплин к профессиональной деятельности

В статье рассмотрены проблемы подготовки будущих учителей естественных дисциплин с использованием игровых технологий. Определена роль игровых технологий в формировании профессиональной компетентности будущих учителей естественных дисциплин. Рассмотрены роль игры в жизни обучаемого: делает перерыв в нашей повседневной жизни; дает выход в иное состояние души; обеспечивает упорядоченность; создает гармонию, формирует направления в совершенство, дает возможность сплотить коллектив, а каждому – самовыразиться; создает условия для физического совершенства; создает устойчивый интерес к литературе, как научной, так и художественной; создает условия для выработки умений ориентироваться в жизненных ситуациях; снимает уровень тревожности.

Ключевые слова: *будущие учителя естественных дисциплин, игровая технология, роль деловых игр, принципы дидактики, пути повышения качества образовательного процесса.*

Arstenko V. The Role of Gaming Technologies in the Formation of Professional Competence of Future Teachers of Natural Disciplines

The article considers the problems of training future teachers of natural disciplines with the use of gaming technologies. The role of the game in the life of the trainee is considered: it takes a break in our daily life; gives way to a different state of the soul; ensures orderliness; creates harmony, forms directions in perfection, gives an opportunity to rally the collective, and

everyone – to express oneself; creates conditions for physical perfection; creates a steady interest in literature, both scientific and artistic; creates conditions for developing skills to navigate in life situations; removes the level of anxiety.

By pedagogical technology we mean the construction of an educational process in which the actions are presented in a certain integrity and consistency, and the goal is tied to the real predicted final result. In such predictability, the teacher and the student are always interested. A special role in gaming technology belongs to business games that are experiencing a period of their heyday. They are used for training and education of trainees, in educational institutions of different levels of accreditation. This is an indication that didactic games produce positive results and are therefore increasingly being used in practice. That is, it primarily increases the quality of the formation of professional competence.

Keywords: *future teachers of natural disciplines, game technology, the role of business games, the principles of didactics, ways to improve the quality of the educational process.*