

СЕКЦІЯ 6
СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ

УДК 378.147.091.33-027.22:793.7

**ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ ПРОФЕССИОНАЛИЗАЦИИ ИНДИВИДА**Жукова О.А., к. пед. н., доцент,
доцент кафедры педагогики*Харьковский национальный университет имени В.Н. Каразина*

В основу написания статьи было положено определение В.П. Делии о сущности профессионализации как процессе, предполагающем наличие компонентов и имеющем ряд особенностей. Каждый из указанных в определении компонентов был рассмотрен в соответствии с этапами возрастного развития индивида, выделенными в монографии Е.А. Климова. Среди этих этапов: этап допрофессионального развития; этап развития в период «выбора профессии»; этап развития в период профессиональной подготовки и дальнейшего становления профессионала. Этап допрофессионального развития, включающий стадию предыгры, стадию игры, стадию овладения учебной деятельностью, был рассмотрен нами в соответствии с положениями, представленными в классическом труде Б.Д. Эльконина. Для каждого из этапов был определен спектр игр, которые усиливают эффективность процесса профессионализации.

Ключевые слова: индивид, игра, игровые технологии, профессионализация, этапы возрастного развития.

Підґрунтям для написання статті стало визначення В.П. Делії про сутність професіоналізації як процесу, що передбачає наявність компонентів і має ряд особливостей. Кожен із зазначених у визначенні компонентів був розглянутий нами відповідно до етапів вікового розвитку індивіда, виділених у монографії Є.О. Клімова. Серед цих етапів: етап допрофесійного розвитку; етап розвитку в період «вибору професії»; етап розвитку в період професійної підготовки і подальшого становлення професіонала. Етап допрофесійного розвитку, що включає стадію предігри, стадію гри, стадію оволодіння навчальною діяльністю, був розглянутий нами відповідно до положень, представлених у класичній праці Б.Д. Ельконіна. Для кожного з етапів був визначений спектр ігор, що підсилюють ефективність процесу професіоналізації.

Ключові слова: індивід, гра, ігрові технології, професіоналізація, етапи вікового розвитку.

Zhukova O.A. APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES AT VARIOUS STAGES OF PROFESSIONALIZATION OF INDIVIDUALS

The article is based on the definition of V.P. Delia of the essence of professionalization as a process containing various components. Each component indicated in the definition was examined in the article in connection with the stages of the individual's development at different ages, identified in the monograph by E.A. Klimova. Among these stages there are the stage of pre-professional development; the stage of development during the "selection of profession"; development during the period of professional training and further development of a professional. The stage of pre-professional development, including the stage of pre-game, the stage of the game, and the stage of mastering the educational activity was examined by us in accordance with the provisions presented in the classic work of B.D. Elkonin. For each stages we identified the a range of games that enhance the effectiveness of the process of professionalization.

Key words: individual, game, game technologies, professionalization, stages of development at different ages.

Постановка проблеми. Выбор профессии всегда сопряжен с процессом профессионального самоопределения личности. В условиях рыночных отношений перед индивидом открыты широкие возможности, предполагающие свободу выбора профессиональной деятельности. Выбор может иметь как единственный, так и множественный характер. Он предопределен рядом

объективных и субъективных факторов, среди которых: престижность профессии; возраст индивида; уровень его образования; социальный статус; уровень материального достатка; склонности и способности; уровень социальных притязаний и информированности; ценностные ориентации субъекта профессиональной деятельности; жизненные цели, планы и перспективы.



Анализ публикаций. Различные аспекты профессионализации были представлены в трудах классиков педагогической и психологической наук, современных отечественных и зарубежных ученых.

Так, в исследованиях К.К. Платонова и Г.Г. Голубева [16, с. 96] указано на необходимость целенаправленного формирования педагогом у обучаемых профессиональных способностей как основы будущей профессиональной деятельности.

Труды Е.И. Головахи ценны практически рекомендациями по организации профессиональной ориентации учащихся, ее органической взаимосвязи с ценностными ориентациями и жизненными перспективами молодежи, рационального поведения и эмоциональных особенностей личности [4, с. 124].

Анализ работ И.С. Кона позволяет сформировать целостное представление о социально-психологических особенностях подросткового возраста и юношества. В контексте рассмотрения и анализа основных тенденций развития общества автором определено соотношение индивидуальных и возрастных особенностей, указано их место в системе личностного, а в дальнейшем и профессионального развития индивида [10, с. 4].

Главной идеей научных изысканий А.Г. Маклакова [11] является рассмотрение человека как субъекта труда и объекта научного познания. Опираясь на периодизацию этапов, данную в работе Е.А. Климова [7], ученый дает характеристику этим этапам в контексте изучения методологических и организационных основ профессионального отбора. Исследуя вопросы профпригодности, он акцентирует внимание на целесообразности постоянной работы сотрудников над собой с целью дальнейшего профессионального роста.

Учитывая, что знакомство с миром профессий начинается с раннего детства, особого внимания заслуживают исследования процесса развития дошкольников в игре, представленные в классическом труде Б.Д. Эльконина [20]. Анализ форм игровой деятельности детей позволяет современным исследователям выявить закономерности формирования элементарных трудовых умений у данной возрастной категории.

В контексте заявленной темы исследования следует обратить внимание на труд С.В. Овчинниковой [13], в котором указано на важность и необходимость своевременности действий по воспитанию старшеклассника, нацеленного на личностное и профессиональное самоопределение, по-

средством использования игровых технологий в рамках организации и проведения профориентационной работы.

Анализ трудов А.В. Батаршева [1], Е.А. Власовой [3], Е.В. Ковалевой [8], Н.Н. Никитиной [12], Э.Р. Саитбаевой [18] указывает на значимость проблемы профессионального самоопределения для учителя, преподавательская и воспитательная деятельность которого имеет направленность на процесс профессионального самоопределения его воспитанников. Актуальность данных исследований объясняется тем, что позиция самого педагога, как субъекта профессионального труда с высоким уровнем общекультурной и специальной подготовки, оказывает влияние на позицию и процесс развития способностей к профессиональному самоопределению тех, кого он обучает и воспитывает.

Несмотря на широкое освещение вопросов, связанных с процессом профессионального самоопределения личности, недостаточное внимание уделяется проблеме использования субъектами профессионального труда современных технологий, которые усиливают эффективность этого процесса. Указанное обстоятельство и обусловило выбор темы нашего исследования.

Цель статьи состоит в том, чтобы на основании анализа основных теоретических положений, лежащих в основе подходов к изучению процесса профессионализации, осветить роль, возможности и значение игровых технологий на каждом из этапов развития личности.

Изложение основного материала. Профессионализация личности является одной из актуальных задач функционирования современного общества. Процесс его дальнейшего развития детерминирован процессами развития каждого конкретного индивида, являющегося субъектом социального действия и взаимодействия.

Понимая развитие как «процесс перехода из одного состояния в другое, более совершенное» [14, с. 558], приводящий к позитивным изменениям в сознании и самосознании индивида, его мировоззрении, отношении к окружающему миру, следует сделать акцент на том, что движущей силой развития субъекта является деятельность, «в которой осуществляется усвоение личностью заданных социальных ролей» [15, с. 496]. Следствием ролевого поведения, как отправной точки отсчета личностного развития, регулируемого общественными нормами (правилами), и обусловленного характером деятельности, является преобразование и проектирова-



ние деятельности в ситуации выбора, где проявляются воля, склонности, интересы, способности индивида (в том числе профессиональные), формируется индивидуальный жизненный стиль.

Исходя из определения профессионализации как «процесса становления профессионала», который включает в себя «выбор человеком профессии с учетом своих собственных возможностей и способностей; освоение правил и норм профессии; формирование и осознание себя как профессионала, обогащение опыта профессии за счет личного вклада, развитие своей личности средствами профессии и др.» [5, с. 9],

мы предлагаем рассмотреть каждую из указанных составляющих в соответствии с этапами возрастного развития индивида.

Возрастные этапы развития индивида как субъекта труда были выделены в труде Е.А. Климова [7; 15, с. 496]. Среди этих этапов: этап допрофессионального развития; этап развития в период «выбора профессии»; этап развития в период профессиональной подготовки и дальнейшего становления профессионала.

Этап допрофессионального развития включает три стадии: стадию предыгры, стадию игры, стадию овладения учебной деятельностью. Дадим характеристику каждой из указанных стадий.

Стадию предыгры (или стадию «раннего детства», включающую интервал от рождения ребенка до 3 лет) характеризуют действия взрослых, направленные на развитие ребенка, и действия детей, чаще всего однообразные, отрывочные, непоследовательные и нелогичные. Эти действия еще не предполагают воспроизводство социальных отношений во взаимодействии взрослого и ребенка. Данная стадия характеризуется предметной манипулятивной деятельностью ребенка с игрушками. Логика развития действий ребенка предполагает переход от однообразных манипуляций с предметом (предметами) к действиям, имеющими связь между собой.

В контексте нашего исследования стадия игры может быть описана в соответствии с уровнями развития игровой деятельности, выделенными Д.Б. Элькониным в главе «Развитие игры в дошкольном возрасте» [20, с. 197–316].

Стадию игры (или стадию «дошкольного детства» от 3 до 7-8 лет) отличает сочетание игровых действий ребенка с предметами с выполнением ими определенной роли. По сравнению со стадией предыгры характер игровых действий носит оттенок соответствия реальности, их количество увеличивается и становится более разно-

образным. Логика действий играющего определяется последовательностью операций и процедур, копируемых ребенком из реальной жизни. На этой стадии ребенок постепенно осуществляет переход от объективного подражания действиям до осознания роли и функций, которые необходимо выполнять в соответствии с принятой на себя ролью [20, с. 224].

Для этой стадии развития индивида характерен следующий спектр игр: предметно-манипулятивные (игры с переносом одних значений предметов на другие, игры с полной реальностью предметов), ролевые, а также их модификации (игры в самих себя, во взрослых и в товарищей; игры с нарушением последовательности действий при выполнении ребенком роли; игры с нарушением смысла роли) [20, с. 227, с. 236].

Суть предметно-манипулятивных игр состоит в том, что в игре ребенок выполняет бытовые действия (например: возит, варит). В процессе игры с овладением им определенной ролью (например: водитель, повар) путем имитации действий представителей той или иной профессии проявляются социальные отношения в связи с функциями, которые принимает на себя играющий ребенок.

Игры в самих себя предполагают, что ребенок остается в игре самим собой и в игровой форме выполняет задания взрослого.

Игры во взрослого предусматривают осознание ребенком характера действий взрослого, которого он должен сыграть.

Игры в товарищей нацелены на выделение ребенком главных (типичных) черт своих друзей, действия которых необходимо вычленивать и проигрывать.

Во всех этих играх подчеркивается реальность ситуации и отношений между людьми в повседневной жизни, которые наблюдал ребенок и которые ему следует воссоздать (изобразить в игровом действии).

Значение игр с нарушением последовательности действий (например, игра с нарушением последовательности действий воспитателя [20, с. 238] или действий врача [20, с. 241]) очевидно: ребенок воссоздает реальную область действительности в игровом масштабе; указывает на ошибки детей в выполнении алгоритма действий представителя той или иной знакомой ему профессии вследствие установления соответствия между реальными и игровыми действиями; не только воспроизводит отношения между людьми в ходе проигрывания роли на основе правил, действующих



в той или иной сфере деятельности человека, а и устанавливает систему отношений с играющими сверстниками; соотносит свои действия с принятой на себя ролью.

Ценность игр с нарушением смысла роли (например, кондуктор ведет трамвай, а водитель продает билеты) [20, с. 248], в которых сознательно нарушаются отношения между действиями-функциями и ролью, состоит в том, что ребенок: осуществляет вхождение в роль в соответствии с функциями, предназначенными этой ролью; реализует в таких играх различные типы отношений; выделяет противоречия между отведенной ему ролью и способом действий, несоответствующим для этой роли; учится принимать новые способы действий; осознает и высказывает собственное отношение к той роли, которая была проиграна им (предназначена ему) в игре.

Согласно убеждениям Д.Б. Эльконина «на первой стадии (3-5 лет) основным содержанием игры являются социальные по своей направленности предметные действия, соотносимые с логикой реальных действий; на второй (5-7 лет) – социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности, соотносимые с реальными отношениями между людьми» [20, с. 247]. Автор приходит к выводу о том, что осознанное отношение «я – роль» находит свое выражение лишь во второй половине дошкольного возраста, когда ребенок частично отождествляет себя с тем индивидом, функции которого он воспроизводит в игре, подвергая критике либо свою игру, либо игру своих товарищей [20, с. 230].

Подводя итог сказанному, следует отметить, что на данной стадии в ходе действий, выполняемых ребенком в разнообразных играх, происходит воссоздание реальности особыми игровыми приемами и средствами. Ребенок закрепляет правила поведения, которые являются отражением реальной картины мира и отношений внутри этого мира. Происходит развитие его сознания «от отождествления себя с другим к отделению себя от другого» [20, с. 258], а также формирование умения играющего следовать отведенной ему роли и правилам поведения, характерным для нее, вопреки возникающим ситуативным импульсивным желаниям.

Соблюдение правил игры и умение ребенка следовать им в соответствии с возложенной на себя ролью является одним из показателей готовности к школьному обучению, а проявление воли и характера, развитие устойчивости в следовании правилам игры вопреки собственным желани-

ям станут залогом успеха при выполнении им функциональных обязанностей, сопряженных с определенным видом профессиональной деятельности в будущем.

На стадии овладения учебной деятельностью (или стадии «младшего школьного детства» от 7-8 до 11-12 лет) игровые действия ребенка подчинены логике. Они отражают его отношение к игре, принятой на себя роли, другим игрокам и их ролям. Стадия характеризуется переходом от ролевых игр, как основной формы взаимодействия детей дошкольного возраста, к сюжетным играм с заданными правилами, позволяющими регламентировать деятельность школьников. Помимо сюжетных игр велика роль двигательных и дидактических игр. Они оказывают значительное влияние на процесс формирования здорового образа жизни ребенка и его ценностных взглядов, представлений и убеждений. Их нацеленность на развитие у воспитанников умственной активности, лежащей в основе овладения тем или иным предметом, окажет благотворное влияние на выбор будущим субъектом труда той предметной области, которая станет для ребенка профильной. Таким образом, на данной стадии игра является мощным средством формирования положительного отношения к различным видам труда и трудовой деятельности в целом.

Этап развития в период «выбора профессии» (проектирования профессионального «старта» и жизненного пути) включает стадию опанта, затрагивающую подростковый возраст, и раннюю юность [7]. Эта стадия характеризуется усвоением воспитанниками системы общественных ценностей, дальнейшим формированием представлений о будущей профессии, попытками планирования своего дальнейшего жизненного пути в соответствии с избранной профессией на основе имеющихся у учащихся задатков и способностей. В этот период «формируются информационные основы моральной, социальной, а, следовательно, и профессиональной направленности личности» [11, с. 57].

На этом этапе подготовка воспитанников к осознанному и самостоятельному выбору профессии происходит в системе тесного взаимодействия и сотрудничества учащихся с педагогическим коллективом школы.

Педагог, как один из субъектов профессионального труда, деятельность которого характеризуется достаточным уровнем общекультурной и профессиональной компетентности:

1) изучает особенности личности воспитанника;



2) выявляет склонности, интересы, потребности и возможности обучаемых;

3) определяет способности ребенка к тому или иному виду трудовой деятельности;

4) организует комплекс мероприятий по допрофессиональной подготовке учащихся;

5) определяет задачи, формы, методы профориентационной работы с детьми;

6) взаимодействует с различными социальными институтами (семья, государство, учреждения профессионального образования) с целью осознанного выбора ребенком той или иной профессии [1; 3; 8; 12; 18].

Одной из главных его задач в процессе проведения профориентационной работы с учащимися является использование таких педагогических форм, средств, методов и приемов, которые позволяют не только выявить заинтересованность ребенка в той или иной профессии, а и скоординировать с ней собственные способности, ценностные ориентации и жизненные планы [4, с. 124].

Включенность учащихся в систему работы школы по их подготовке к сознательному выбору профессии чаще всего происходит посредством профинформаций и профконсультаций [9, с. 124].

Мы рассматриваем профинформацию как составляющую профпросвещения. Профпросвещение, в свою очередь, как одна из форм профориентации, включающая профпропаганду, предполагает «привлечение внимания молодежи к тем важным обществу и государству профессиям, в которых отмечается недостаток кадров, и формирование у нее интересов и стремлений к этим профессиям» [16, с. 156]. Форма подачи информации об этих профессиях может быть разной. Наш опыт показывает, что наибольшей популярностью у школьников пользуются кинофильмы, телепередачи, видеоролики, игровые тренинги. Визуализация процессов, характерных для представителей той или иной профессии, производит сильное впечатление на детей, оставляет у учащихся яркие эмоции и переживания. С их помощью стихийное влияние среды (друзей, знакомых, родителей) уравновешивается целенаправленным воздействием на ребенка, побуждая его дать оценку увиденному и услышанному. После представления школьникам информации о различных профессиях целесообразно «включить» в работу игровые технологии: это могут быть викторины, где детям предстоит дать ответы на поставленные педагогом вопросы, шарады, кроссворды, разнообразные задания в игровой форме, КВН. Таким образом, игра может высту-

пать в качестве средства мотивации на выбор профессии, развивающего склонности и способности учащихся, стимулирующего их интерес к приобретению знаний о различных видах профессиональной деятельности.

Профконсультация как «система психологических, педагогических и медицинских мероприятий» [16, с. 158] нацелена на оказание помощи учащимся в осознанном выборе ими будущей профессиональной деятельности на основе выявления и оценивания их способностей.

Акцент на педагогической составляющей профконсультации обращает внимание на методы педагогического исследования, которыми пользуется педагог для анализа, изучения и оценки результатов собственной деятельности по организации и проведению профориентационной работы с учащимися. Они нацелены на изучение способностей и возможностей воспитанников, проявляющиеся в деятельности. С их помощью учитель может составить представление об уровне самопознания и самооценки ребенка, о сформированности у него образа «Я», степени рефлексии относительно своих действий и переживаний по поводу информации о той или иной профессии.

Использование различных форм педагогического взаимодействия и сотрудничества с включением игровых технологий [13] позволяют педагогу придать процессу профессионального самоопределения целенаправленный характер, а также активизировать процессы самоорганизации, самопознания и самовоспитания школьников.

Этап развития в период профессиональной подготовки и дальнейшего становления профессионала включает несколько стадий: стадию профессиональной подготовки, стадию адаптанта, стадию интернала, стадию мастерства, стадию авторитета, стадию наставничества [7].

Стадия профессиональной подготовки, как правило, затрагивает возраст от 15-18 до 16-23 лет, когда воспитанником уже сделан выбор учебного заведения. На этой ступени происходит процесс развития профессиональных качеств, структурируется их система, формируется профессиональная пригодность [11, с. 58]. Этой фазе присущи следующие процессы: освоения и присвоения индивидом системы ценностных представлений и ориентаций, характерных для данной профессиональной общности; приобретения знаний, умений, навыков в области профильной специальности; дальнейшего формирования и развития профессиональных способностей.



Среди факторов, которые оказывают благоприятное воздействие на формирование профессиональных способностей на этой стадии, можно выделить следующие [16, с. 97]:

- 1) планомерная организация учебно-воспитательной деятельности;
- 2) достаточный уровень ее материально-технического обеспечения;
- 3) прочная связь теоретических положений с практикой, имеющей систематический характер;
- 4) организация деятельности конкретного педагога и всего педагогического коллектива в целом, предполагающая стимулирование активности и самостоятельности обучающихся;
- 5) создание ситуаций успеха в процессе выполнения учебной и производственной работы.

Действенным средством стимуляции интереса к профессиональной деятельности являются игровые технологии. Стадию профессиональной подготовки характеризуют следующие направления игр: профориентационные, игры-тесты на исследование своих возможностей и способностей, игры на развитие соответствующих качеств, имитационные и творческие, социокультурные, игры на сотрудничество, психологические игры, спортивные игры и др. [19, с. 44]. Использование игр создает благоприятные условия для раскрытия характера поведения студента как будущего специалиста, освещает степень эффективности его взаимодействия в системе «человек – человек», «человек – профессиональная среда».

Также игровые технологии помогают активизировать познавательную деятельность учащихся в процессе профессиональной подготовки. Так, наблюдение педагога за процессом применения и отработки учащимися полученных знаний в ходе выполнения ими разнообразных тренировочных упражнений (операционных, комплексных), имеющих профессиональный контекст, заложенный в игровой форме, позволяет ему определить степень усвоения учебного материала, выявить ошибки в действиях обучающихся и спланировать совместную работу по их коррекции и преодолению. Раскрепощенная атмосфера игры позволяет преподавателю обнаружить незнание теоретических положений, недопонимание процессов или последовательности выполнения действий, неразвитость характерных профессиональных навыков. Послеигровая рефлексия [6], предполагающая анализ выполняемых в процессе игры действий и приемов,

нацеливает (побуждает) субъектов образовательного процесса находить причины неточностей и ошибок, вскрывать причины неудачных действий, определять дальнейшую траекторию развития индивида.

Благодаря использованию игровых технологий обучение студентов происходит в активной форме. Усвоение учебного материала осуществляется на всех уровнях: знакомства, репродукции, полноценных знаний, трансформации [17, с. 312], каждому из которых соответствуют знания-знакомства, знания-копии, знания-умения и знания-трансформации [2]. Раскрепощенная обстановка и атмосфера игры позволяют студентам усваивать, присваивать и оттачивать имеющийся и приобретаемый в процессе учебно-профессиональной деятельности опыт. Таким образом, процесс обучения сориентирован не столько на акт запоминания большого объема информации, сколько на приобретение тех компетенций, которые составляют основу результатов обучения, предполагающих знание процессов и процедур, а также умение применять их здесь и сейчас при решении конкретной задачи, лежащей в поле профессиональной деятельности.

Использование игровых технологий на стадии профессиональной подготовки обеспечивает:

- 1) студентоцентрированный подход в процессе приобретения профессиональных навыков;
- 2) взаимодействие субъектов образовательного процесса (преподаватель – студент; студент – студент) в игровой среде;
- 3) интеграцию навыков, приобретенных студентами в процессе изучения профильных дисциплин с навыками социального взаимодействия;
- 4) сочетание игровой среды и реальных условий, в которых происходит процесс приобретения и оттачивания опыта, который может быть полезен в последующей профессиональной деятельности;
- 5) минимальный риск повторения ошибки в будущем за счет воссоздания профессионального контекста и проигрывания неоднозначных ситуаций;
- 6) устойчивую связь между процессом формирования профессиональных компетенций (по предметной области в зависимости от избранного студентом профиля) и ключевых компетентностей.

Таким образом, игровые технологии можно назвать своеобразным коридором, соединяющим процесс обучения в ВУЗе с реальной профессиональной деятельностью и таким образом облегчающим процесс превращения знаний в опыт.



Стадия адаптанта [7; 11, с. 58] предполагает вхождение в новую социальную роль, ознакомление с трудовым коллективом, условиями профессиональной деятельности, функциональными обязанностями. Она характеризуется возможным несоответствием между характером и способами деятельности в учебном заведении с реальными условиями производственной среды. Роль игровых технологий на этой стадии состоит в том, что они могут выступить для адаптанта средством саморегуляции и самопознания, помогающим молодому специалисту соответствовать принятым для данной профессиональной общности нормам и включиться в производственный процесс. Их использование помогает влиться в коллектив, ознакомиться со своими функциональными обязанностями, изучить процедуру или последовательность необходимых действий для решения важных производственных задач, корректировать действия с целью выработки собственного стиля поведения в соответствии с традициями коллектива. Выполняя функции ознакомления, расслабления и коррекции, они помогают мотивировать адаптанта на дальнейший профессиональный рост.

На последующих стадиях (интернала, мастера, авторитета и наставника) роль игровых технологий состоит в повышении уровня профессионализма субъектов труда, сплоченности членов трудового коллектива, объединении их усилий при решении важных производственных задач. Предлагаем дать детальную характеристику каждой из указанных стадий для определения возможностей игровых технологий.

На стадии интернала [7; 11, с. 58] работник является полноправным членом профессионального сообщества, глубоко вникшим в суть профессиональной деятельности. Он обладает широким спектром мировоззренческих, морально-этических и профессиональных качеств; принимает взвешенные решения, основанные на знании производственных процедур, функциональных обязанностей и полномочий; справляется с решением поставленных производственных задач; умеет выявлять предупреждать проблемы и работать над их разрешением в избранной им сфере труда; может четко планировать, организовывать собственную деятельность, дать оценку ее результатам, прогнозировать возможные последствия.

Спектр игр, применяемых на этой стадии, достаточно разнообразен: игры-ассоциации; игры-интерпретации; игры-дискусии; игры-модификации.

Они имеют нацеленность на развитие и совершенствование навыков воспроизведения, дублирования, интерпретации информации; установления четких взаимосвязей между явлениями и фактами в сфере избранной производственной деятельности; построения моделей систем и отношений, альтернативных существующим в данной сфере труда.

На стадии мастера [7; 11, с. 58] человек проявляет себя как «квалифицированный работник в какой-нибудь производственной области», как «специалист, достигший высокого искусства в своем деле» [14, с. 293]. Он владеет необходимыми приемами и техниками, которые базируются на приобретенных ранее знаниях и умениях. Его высокопроизводительный труд характеризуют сноровка и опытность. В основу создания конечного продукта им могут быть положены неординарные идеи. В своей деятельности он использует различные методики и технологии, в том числе и авторские. В процессе обучения молодых сотрудников мастер сообщает необходимую информацию, нацеливает на усвоение способов и приемов работы, а также на овладение действенными в данной сфере методиками. Во время выполнения производственных задач он дает оценку и комментарии происходящему, рекомендации по исполнению, сам демонстрирует необходимые приемы работы. Его компетентность и виртуозность в решении производственных задач нацеливает и сотрудников на творческое выполнение заданий.

На этой стадии уместными будут игры на предупреждение конфликтных ситуаций; выявление лидерских качеств; оценивание профессиональных качеств, с помощью которых можно выяснить степень удовлетворенности /неудовлетворенности работой.

Стадия авторитета [7; 11, с. 58] предполагает высокий уровень мастерства. Индивид владеет суммой знаний, умений и навыков, которые характеризуют его как компетентного работника. Его отличают: широкая информированность в решении производственных задач, стремление к освоению нового, наличие креативных идей, высокий уровень самоорганизации, активное взаимодействие с членами коллектива. Благодаря своему авторитету индивид может вовлечь сотрудников в решение ряда вопросов, оказать им необходимую помощь. Предлагая множество подходов к решению поставленной задачи, он дает толчок развитию творческой деятельности сотрудников.

В контексте спектра решаемых задач на данной стадии целесообразными будут



игры на совершенствование навыков организовывать, планировать, проектировать, обобщать, интегрировать, экспериментировать.

Стадия наставничества [7; 11, с. 58] предусматривает владение человеком богатейшим опытом в области избранной им профессии. Он совершенствует свои профессиональные навыки и может оказать помощь другим, менее опытным работникам. Его характеризуют высокий уровень профессионализма и корпоративной культуры, компетентность в решении задач, стоящих перед членами трудового коллектива. Он: принимает непосредственное участие в процессах профессиональной адаптации молодых сотрудников; обеспечивает интеграцию работников в профессиональное сообщество; содействует их личностному и профессиональному развитию; работает над созданием и укреплением команды профессионалов – мастеров своего дела; консультирует и дает необходимые советы.

Применение игровых технологий возможно для осуществления наставничества для:

1) новых сотрудников, находящихся на стадии адаптантов;

2) сотрудников, находящихся на стадии мастера и стадии авторитета (ведь они при оказании должного наставничества будут вести коллектив к новым победам и свершениям).

Сами наставники, непрерывно работающие над повышением собственного уровня профессионализма, могут принимать участие в различных игровых тренингах, организованных другими наставниками.

Использование игровых технологий на этом этапе, с одной стороны, может быть связано с решением каких-либо конкретных производственных задач, с другой стороны, их внедрение сориентировано на укрепление командного духа. Палитра игр может быть достаточно разнообразной: игры на знание традиций коллектива, производственных процессов, функциональных обязанностей работников, тимбилдинг.

Принимая во внимание тот факт, что на этапе допрофессионального развития происходит приобщение ребенка к миру профессий, то два последующих этапа характеризуются процессами непосредственного выбора профессии и усвоения конкретных трудовых навыков как одних из важных компонентов становления и дальнейшего развития личности, которые могут носить разновременной, нелинейный характер. В силу указанных обстоятельств палитра применяемых игр достаточно ши-

рока и многообразна по сравнению с первым этапом.

Так, в целом, для периода профессиональной деятельности актуальны игры на самопознание (игры-тесты), игры-коррекции, игры на развитие профессиональных качеств (имитационные, ролевые, деловые, организационно-деятельностные), игры-релаксации, игры-развлечения, спортивные игры, командные игры и др.

Как для периода учебно-профессиональной, так и для периода непосредственной профессиональной деятельности возможно использование сквозных игр. Это игры на развитие психологического комплекса (разновидностей мышления, внимания, памяти, эмоций, воображения); игры на развитие социально-адаптивного комплекса (наработка тактик и стратегий общения); развлекательные и досуговые; комплексные игры-праздники; игры-релаксации; настольные игры; спортивные игры (игры-поединки, групповые игры, командные и т.д.) [19, с. 44]. Все они нацелены на формирование, развитие и использование личностью своих возможностей на разных стадиях профессионального самоопределения.

Спектр применяемых игр в зависимости от их направленности на каждой из стадий, характеризующих этапы профессионализации индивида, представлен нами в табл. 1.

Подводя итог всему, сказанному выше, следует отметить, что:

1) игровые технологии являются неотъемлемой частью каждого из представленных этапов: этапа допрофессионального развития; этапа развития в период «выбора профессии»; этапа развития в период профессиональной подготовки и дальнейшего становления профессионала;

2) на этапе допрофессионального развития с помощью игры происходят следующие процессы: знакомства ребенка с миром профессий и формирования элементарных трудовых умений; усвоения и интериоризации социальных норм, принятых в обществе посредством воспроизведения детьми характера социальных отношений в зависимости от выполняемой ими роли и функций;

3) на этапе развития в период «выбора профессии» игровые технологии в большей мере сориентированы на процессы активизации интереса к будущей профессиональной деятельности;

4) на этапе развития в период профессиональной подготовки и дальнейшего становления профессионала заявленные технологии выступают важным средством



Таблица 1

Спектр применяемых игр в зависимости от их направленности на каждой из стадий, характеризующих этапы профессионализации индивида

Стадии, характеризующие этап	Направленность игр	Спектр игр
<i>I. Этап допрофессионального развития</i>		
1. Стадия предыгры (от рождения до 3 лет)	предметная манипулятивная деятельность ребенка с игрушками	предметные игры
2. Стадия игры (от 3 до 7-8 лет)	игра – средство знакомства и усвоения элементарных трудовых навыков	предметно-манипулятивные (игры с переносом одних значений предметов на другие, игры с полной реальностью предметов); ролевые, а также их модификации: игры в самих себя, во взрослых и в товарищей; игры с нарушением последовательности действий при выполнении ребенком роли; игры с нарушением смысла роли; переход от предметных к ролевым играм
3. Стадия овладения учебной деятельностью (от 7-8 до 11-12 лет)	игра – средство формирования положительного отношения к различным видам труда и трудовой деятельности в целом	переход от ролевых к сюжетным играм, играм с правилами; подвижные игры, дидактические, творческие
<i>II. Этап развития в период «выбора профессии»</i>		
1. Стадия оптанта (подростковый возраст и ранняя юность)	игра – средство мотивации на выбор профессии, развивающее склонности и способности учащихся, стимулирующее их интерес к приобретению знаний о различных видах профессиональной деятельности; игра – средство активизации процессов самоорганизации, самопознания и самовоспитания школьников;	викторины, шарады, кроссворды, разнообразные задания в игровой форме, КВН
<i>III. Этап развития в период профессиональной подготовки и дальнейшего становления профессионала</i>		
1. Стадия профессиональной подготовки (как правило, от 15-18 до 16-23 лет)	<i>игра</i> – средство активизации познавательной деятельности учащихся в процессе профессиональной подготовки и стимуляции интереса к профессиональной деятельности	профориентационные, игры-тесты на исследование своих возможностей и способностей, игры на развитие соответствующих качеств, имитационные и творческие, социокультурные, игры на сотрудничество, психологические игры, спортивные игры и др.;
2. Стадия адаптанта	<i>игра</i> – средство саморегуляции и самопознания, помогающим молодому специалисту соответствовать принятым для данной профессиональной общности нормам и включиться в производственный процесс	игры на ознакомление со своими функциональными обязанностями, изучение процедур или последовательности необходимых действий для решения важных производственных задач; игры – коррекции (например, действий с целью выработки собственного стиля поведения в соответствии с традициями коллектива);
3. Стадия интернала		игры-ассоциации; игры-интерпретации; игры-дискуссии; игры-модификации; игры на развитие и совершенствование навыков воспроизведения, дублирования, интерпретации информации;



Продовження таблиці 1

4. Стадія мастерства		ігри на установлення чітких взаємозв'язей між явленнями і фактами в сфері вибраної виробничої діяльності; ігри на побудову моделей систем і відносин, альтернативних існуючим в даній сфері праці;
5. Стадія авторитету	<i>ігра</i> – засіб підвищення рівня професіоналізму суб'єктів праці, єдності членів трудової колективи, об'єднанні їх зусиль при вирішенні важливих виробничих завдань	ігри на запобігання конфліктних ситуацій, виявлення лідерських якостей, оцінювання професійних якостей, з допомогою яких можна з'ясувати задоволеність /незадоволеність роботою;
6. Стадія наставництва		ігри на вдосконалення навичок організувати, планувати, проектувати, узагальнювати, інтегрувати, експериментувати; ігри на знання традицій колективу, виробничих процесів, функціональних обов'язків працівників, тимбилдинг.

формування професійних здібностей індивіда; вони дозволяють розпізнати, розширити, углубити, індивідуалізувати палітру професійних інтересів і можливостей з мінімальним ризиком і негативними наслідками для оточуючих, а також створюють можливості для визначення індивідом перспектив свого життєвого шляху, в відповідності з якими стають можливими процеси, пов'язані з виконанням і розвитком своїх здібностей, плануванням і реалізацією професійних інтересів і планів.

Перспективи дальніших досліджень. Дальнішого вивчення і розгляду потребують питання, пов'язані з визначенням напрямків адаптації ігрових технологій застосовано до навчання студентів, які мають особливі потреби на стадії професійної підготовки (табл. 1).

ЛИТЕРАТУРА:

1. Батаршев А.В. Професійне самоопределение и самореализация педагога профессиональной школы: [монография] / А.В. Батаршев, И.С. Маркарьев. – Санкт-Петербург: Институт педагогического образования и образования взрослых, 2012. – 190 с.
2. Беспалько В.П. Программированное обучение. Дидактические основы / В.П. Беспалько. – М.: Высшая школа, 1970. – 300 с.
3. Власова Е.А. Професійне саморозвиття соціального педагога: навчальний посібник [для студентів 050711 «Соціальна педагогіка», преподавате-

лей вузов, социальных педагогов] / Е.А. Власова. – Саратов: Наука, 2012. – 126 с.

4. Головаха Е.И. Жизненная перспектива и социальное самоопределение молодежи / Е.И. Головаха. – К.: Наукова думка, 1988. – С. 124.

5. Делия В.П. Професіоналізація освіти в умовах становлення інноваційної економіки / В.П. Делия // Професіоналізація в умовах сучасної системи інноваційного освіти. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції. ІСЭПіМ, 25 березня 2011г. Під ред. В.П. Делия. – Балашиха, Ізд-во «Де-по», 2011. – С. 8.

6. Жукова О.А. Післяігрова рефлексія як вид зворотного зв'язку під час проведення занять з використанням ігрових технологій / О.А. Жукова // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми // Зб.наук.пр. – Вип.43 / редкол. – Київ – Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2015. – С. 249.

7. Климов Е.А. Введение в психологию труда / Е.А. Климов. – 2-е издание, переработанное и дополненное. – М.: Издательство Московского университета «Академия», 2004. – 336 с.

8. Ковалева Е.В. Развитие способности к личностно-профессиональному самоопределению у будущих учителей: [монография] / Е.В. Ковалева. – Петропавловск-Камчатский: КамГУ, 2013. – 282 с.

9. Коджаспирова Г.М. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 176 с.

10. Кон И.С. Психология ранней юности: Кн. для учителя / И.С. Кон. – М.: Просвещение, 1989. – 255 с.

11. Маклаков А.Г. Професіональний психологічний відбір персоналу. Теорія і практика: Навчальний посібник для вузів / А.Г. Маклаков. – СПб.: Издательский дом «Питер», 2016. – 480 с.



12. Никитина Н.Н. Культура профессионально-личностного самоопределения учителя: контекст становления: [монография] / Н.Н. Никитина. – Москва : Флинта Наука, 2009. – 399 с.

13. Овчинникова С.В. Личностно-ориентированные игровые технологии как средство профессиональной ориентации старшеклассников : автореферат дис. ... кандидата педагогических наук : спец. 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» / С.В. Овчинникова. – Карачаевск, 2006. – 23 с.

14. Ожегов С.И. Словарь русского языка / [ред. Н.Ю. Шведова]. – 18-е изд., стереотип. – М. : Рус. яз, 1986. – 797 с.

15. Педагогика: Большая современная энциклопедия [Текст] / Сост. Е.С. Рапацевич. – Мн. : Современное слово, 2005. – 720 с.

16. Платонов К.К. Психология. Учеб. пособие / К.К. Платонов, Г.Г. Голубев. – М. : «Высш. школа», 1977. – 247 с.

17. Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: Учебник для студ. вузов: В 2 кн. / И.П. Подласый. – М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2000. – Кн. 1 : Общие основы. Процесс обучения. – 576 с.

18. Сайтбаева Э.Р. Самоопределение педагога-профессионала: сущность и образовательная поддержка: [монография] / Э.Р. Сайтбаева. – Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2010. – 235 с.

19. Шуть М.М. Школа іграмайстерності / М.М. Шуть. – К. : Вид. дім «Шкіл. світ» : Вид. Л.Г. Галлицина, 2006. – 128 с.

20. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М. : Владос, 1999. – 360 с.

УДК 37.014.623

ОСОБЛИВОСТІ ТЕХНОЛОГІЇ ВЗАЄМОНАВЧАННЯ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИКО-МАТЕМАТИЧНОГО ПРОФІЛЮ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Карплюк С.О., к. пед. н., доцент,
доцент кафедри прикладної математики та інформатики
Житомирський державний університет імені Івана Франка

Мінгальова Ю.І., аспірант кафедри
прикладної математики та інформатики
Житомирський державний університет імені Івана Франка

Франовський А.Ц., к. фіз.-мат. н., доцент,
декан фізико-математичного факультету
Житомирський державний університет імені Івана Франка

У публікації зроблено спробу окреслити основні особливості інноваційної педагогічної технології взаємонавчання в процесі підготовки майбутніх учителів фізико-математичного профілю. Охарактеризовано базові поняття дослідження та визначено переваги взаємонавчання в навчальному процесі. Крім того, здійснено аналіз можливостей і специфіки використання технології взаємонавчання під час викладання фахових дисциплін природничо-математичного профілю у вищій школі з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.

Ключові слова: *взаємонавчання, інформаційно-комунікаційні технології, професійно-педагогічна підготовка майбутніх учителів інформатики.*

В публикации предпринята попытка очертить основные особенности инновационной педагогической технологии взаимообучения в процессе подготовки будущих учителей физико-математического профиля. Охарактеризованы базовые понятия исследования и определены преимущества взаимообучения в учебном процессе. Кроме того, проведен анализ возможностей и специфики использования технологии взаимообучения при преподавании специальных дисциплин естественно-математического профиля в высшей школе с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Ключевые слова: *взаимообучение, информационно-коммуникационные технологии, профессионально-педагогическая подготовка будущих учителей информатики.*