

УДК 37.011.33+37.013.3

Плахотнюк Н.П.

Житомирський державний університет

## КЛАСИФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ПРОЕКТІВ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

*У статті представлена класифікація навчально-ігрових проектів на основі виділення їх сутнісних ознак. Навчально-ігровий проект визначається через аналіз понять „гра” та „навчальний проект”, узагальнення наявних класифікацій педагогічних проектів та педагогічних ігор. У класифікації виділено п'ять критеріїв та відповідно до них види навчально-ігрових проектів. Розглянуто використання навчально-ігрових проектів у професійній підготовці майбутніх учителів.*

*Ключові слова: навчально-ігровий проект, класифікація, навчально-педагогічні ігри.*

**Постановка проблеми.** Сучасна освіта вимагає підготовки висококваліфікованих педагогічних кадрів, що здатні до творчості, самореалізації та самовдосконалення. Всі ці аспекти є основою готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності. Оскільки педагогічне проектування визначається основним способом здійснення останньої, то розробка та впровадження навчально-ігрових проектів у процес підготовки майбутніх учителів здатні підвищити рівень готовності до інноваційної діяльності. У практиці підготовки педагогічних кадрів досить широко використовуються навчально-педагогічні ігри, метод проектів, навчально-ігрове проектування. Проте для побудови цілісної технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності наявні засоби потребують систематизації і класифікації.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналіз психолого-педагогічних джерел свідчить, що у вітчизняній науці проблеми професійного навчання з використанням ігрової діяльності інтенсивно розглядаються з 70-х років ХХ століття, особливо в системі післядипломної

підготовки фахівців. Теоретичні основи ігрової діяльності, визначення її функцій, змісту, особливості розробки та впровадження дидактичної гри у процес підготовки майбутніх фахівців висвітлені у працях Я.М. Бельчикова, М.І. Бірштейна, В.Я. Платова, Т.М. Хлебнікової, В.М. Букатова, П.М. Щербаня, М.І. Воровки та ін. Проблеми розробки та впровадження ігрових проектів, визначення педагогічних умов ефективності їх використання у підготовці майбутніх фахівців розглядаються у працях О.В. Горелого, Н.В. Кічук, Т.В. Качеровської, Є.П. Політахіної та ін. Проте відсутність системної класифікації навчально-ігрових проектів не дозволяє у повній мірі реалізувати їх дидактичні можливості у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності, здійснювати їх вибір відповідно до напрямку підготовки, цілей, задач, змісту професійної діяльності.

**Формулювання цілей статті.** Метою нашої статті є обґрунтування теоретичних основ та розробка класифікації системи навчально-ігрових проектів для забезпечення ефективності їх використання у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** Класифікація – упорядкування явищ, що вивчаються за певними критеріями. Завданням класифікації є логічний розподіл педагогічних фактів, явищ, процесів за притаманною для певної групи ознакою [1]. Для проведення класифікації навчально-ігрових проектів необхідно розуміння їх сутності, що уможливорює виділення спільних ознак та відмінностей, на основі яких відбувається їх диференціація та групування.

Навчально-ігрове проектування визначається нами як особистісно орієнтована дидактична технологія, яка полягає у створенні студентами ігрового проекту під керівництвом викладача відповідно до основних його етапів з метою ефективної підготовки до інноваційної діяльності та розвитку творчих здібностей особистості. Сутність навчально-ігрового проекту визначається синтезом понять „гра” та „навчальний проект”.

Гра – це складне соціокультурне явище, яке досліджується з позицій філософії, культурології, психології, педагогіки та інших наук. Зауважимо, що у визначеннях гри як засобу навчання, існують певні розбіжності.

Науковці використовують низку понять для позначення навчальної ігрової діяльності студентів: „ділова гра”, „навчально-педагогічна гра”, „дидактична гра”, „навчально-рольова гра”, „імітаційна гра” тощо.

Навчально-педагогічна гра визначається як практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів в умовах, що відтворюють реальну обстановку чи психолого-педагогічну ситуацію. У процесі гри її учасники розв'язують проблемні психолого-педагогічні ситуації, їх взаємодія регламентується певними правилами, що відображають реальні умови й закономірності. У ході гри виробляються колективні рішення щодо розв'язання певної значущої проблеми. Навчально-педагогічна гра має специфічні ознаки: моделювання умов, що імітують професійно-педагогічну діяльність; поетапний розвиток гри; наявність складних і проблемних ситуацій; спільну діяльність учасників гри; опис психолого-педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; систему оцінок; правила гри; елементи змагання. Серед навчально-педагогічних ігор, що найчастіше використовуються у навчальному процесі, виділяють ділову гру, дидактичну гру, рольову гру, ігрове проектування. Дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються; творча форма навчання, виховання і розвитку студентів. Рольова гра – імітаційна форма активного навчання, головна мета якої полягає у розвитку аналітичних здібностей, прищеплення вмінь приймати виважені рішення. Ділова гра являє собою у певній мірі імітацію професійно-педагогічної діяльності, пов'язаної з управлінням навчально-виховним процесом. Цей вид навчально-педагогічної гри використовують для формування практичних управлінських умінь, для розвитку творчого мислення, для стимулювання мотиваційної сфери студентів до навчання та активізації процесу оволодіння педагогічною професією [2: 28-33].

Для підготовки майбутніх фахівців, стимулювання їх пізнавальної активності, розвитку творчого потенціалу використовують також проектні технології, зокрема ігрове проектування.

Аналіз педагогічних досліджень свідчить, що в науковій педагогічній літературі немає чіткого визначення поняття „ігровий проект”, проте використовується термін „навчальний проект”.

Навчальний проект розуміють як:

- організаційну форму роботи, яка орієнтована на засвоєння навчальної теми або навчального розділу і становить частину стандарного навчального предмету або кількох предметів; спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність студентів, що має спільну мету, однакові методи і способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного реального результату, потрібного для вирішення якоїсь вагової для студентів проблеми [3; 4];
- послідовність взаємопов'язаних дій студентів, які виконуються впродовж встановленого обмеженого проміжку часу, що передбачає активну діяльність кожного учасника як складової спільної роботи, в результаті якої досягається певна мета та розв'язуються значущі проблеми [5];
- сукупність певних дій, документів, текстів, призначених для створення реального об'єкта або теоретичного продукту з метою розв'язання певної значущої проблеми [6];

Аналіз понять „гра” та „навчальний проект” дає можливість виділити їх спільні характеристики: активна групова навчально-пізнавальна діяльність студентів, наявність спільної мети у суб'єктів навчання, певного алгоритму виконання, вироблення оптимального колективного рішення, розв'язання певної значущої проблеми, творча форма навчання.

Отже, під навчально-ігровим проектом ми розуміємо регламентовану у часі групову навчально-пізнавальну діяльність студентів, що спрямована на досягнення поставленої мети – розв'язання значущої проблеми та має певний алгоритм її здійснення.

При розробці теоретичних основ класифікації навчально-ігрових проектів ми аналізували представлені в науковій педагогічній літературі класифікації проектів та навчальних ігор, а також враховували сутність, мету

та функції навчально-ігрового проектування у їх єдності з компонентами готовності до інноваційної діяльності.

У дидактиці існують різні підходи до класифікації педагогічних ігор. Найбільш відомою є класифікація педагогічних ігор Г.К. Селевко: за сферою діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні); за характером педагогічного процесу (навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні); за ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні); за предметною сферою (математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо); за видом ігрового середовища (без предметів, з предметами, комп'ютерні, телевізійні тощо) [7: 53].

Аналізуючи зарубіжний досвід використання ігрових технологій, М.В. Кларін описує рольові навчальні ігри (гра – драматизація в поєднанні з емоційною рефлексією, моделююча гра в гіпотетичних умовах); імітаційно-моделюючі ігри (гра-вправа, гра-ілюстрація, імітаційно-моделююча гра з колективним прийняттям рішень в складному соціальному контексті, імітаційна гра з моделюванням соціально-історичних умов, імітаційна гра з посиленням рольовим компонентом) [8: 159-180].

Український учений К. Баханов наводить таку класифікацію дидактичних ігор: 1) за методикою проведення (сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-змагання, ігри-драматизації); 2) за дидактичною метою (актуалізуючі, формуючі, узагальнюючі, контролюючі-корекційні) [9: 124].

М.П. Щербань розрізняє наступні види навчально-педагогічних ігор: ділова гра, рольова гра, дидактична гра, аналіз конкретних психолого-педагогічних ситуацій, аналіз інцидентів, розв'язання педагогічних задач, мозковий штурм, ігрове проектування [2: 29-34].

Як видно з вищенаведених класифікацій педагогічних ігор вони мають такі спільні критерії: за дидактичною метою та за методикою проведення. Оскільки метою навчально-ігрового проектування є підготовка майбутніх учителів до інноваційної діяльності, то види навчально-ігрових проектів

повинні бути спрямовані на формування компонентів готовності до інноваційної діяльності.

Щодо класифікації педагогічних проєктів, то, як показує аналіз науково-педагогічної літератури, відсутній єдиний підхід до даної проблеми. Так, педагогічні проєкти розрізняють:

1) за формою (концепції, плани-сценарії, тематичні розробки, способи і засоби педагогічної діяльності, програми, педагогічні технології, дидактичні засоби (підручники, посібники тощо), навчальні дисципліни;

2) за масштабом – монопроєкти, мультипроєкти, мегапроєкти;

3) за рівнем – міжнародні, національні, регіональні, на рівні управління освіти, окремої освітньої структури, окремого вчителя тощо;

4) за тривалістю – короткотривалі (1-7 днів), середньої тривалості (1-2 місяці), довготривалі (кілька місяців);

5) за складністю – прості, середньої складності, складні;

6) за спрямуванням – організаційні, науково-дослідні, просвітницькі, виховні, розвивальні, технічні, змішані тощо [10: 8].

Проєкти також поділяють на: творчі, ігрові, інформаційні, практико-орієнтовані, дослідницькі [11: 79-80].

Проте найбільш поширеною, яку наводять в певних варіаціях різні дослідники, є наступна типологія педагогічних проєктів:

1) за діяльністю, яка є домінуючою у проєкті: дослідницькі, пошукові, творчі, рольові, прикладні, інформаційні, практико-орієнтовані;

2) за предметно-змістовою галуззю знань: монопроєкт, міжпредметний проєкт;

3) за характером контактів: серед учасників однієї групи, університету, регіону, країни, міжнародний;

4) за кількістю учасників проєкту: особистісні, парні, групові;

5) за тривалістю проведення: короткотривалі, середньої тривалості, довготривалі [12: 152-154].

Узагальнюючи різні підходи до класифікацій навчально-педагогічних ігор та педагогічних проєктів, мету і задачі навчально-ігрового проєктування,

ми розробили узагальнюючу класифікацію навчально-ігрових проектів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності. Було виділено п'ять критеріїв, згідно з якими проводилась класифікація навчально-ігрових проектів: за дидактичними цілями, за формою, за предметно-змістовною галуззю, за кількістю учасників, за тривалістю (див. таблицю 1).

Таблиця 1

Класифікація навчально-ігрових проектів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності

<b>Критерії класифікації</b>	<b>Види навчально-ігрових проектів</b>
за дидактичними цілями	комбіновані (спрямовані на формування окремих компонентів готовності до інноваційної діяльності), комплексні (спрямовані на формування всіх компонентів готовності до інноваційної діяльності)
за формою	проект-концепція, проект-педагогічна технологія, проект-модель, проект-сценарій, проект-дидактичний засіб, проект-навчальна програма, проект-конференція
за предметно-змістовною галуззю	монопроект, міжпредметний проект
за кількістю учасників	парні, групові, індивідуальні
за тривалістю	короткотривалий, середньої тривалості, довготривалий

Навчально-ігровий проект, спрямований на формування мотиваційного компоненту готовності до інноваційної діяльності, розвиває прагнення до пошуку, використання нових ефективних методів, засобів, форм, технологій навчально-виховного процесу, налаштованість на дослідно-

експериментальну діяльність, інтерес до пізнання нового та процесу навчання, формує професійні інтереси та ціннісні орієнтації.

Навчально-ігровий проект, спрямований на формування когнітивно-операційного компоненту готовності до інноваційної діяльності, забезпечує розвиток знань про інноваційні підходи в навчально-виховному процесі, про сутність та етапи педагогічного проектування, алгоритм роботи над ігровим проектом, знання принципів і методів інноваційної діяльності та навчально-ігрового проектування.

Ігрові проекти, спрямовані на формування креативного та рефлексивного компонентів до інноваційної діяльності, розвивають уміння творчого, оригінального підходу до вирішення педагогічних завдань, ситуацій, критичне мислення, творчу уяву, а також уміння оцінки своєї діяльності та діяльності інших. Проте, на практиці частіше всього використовується комплексний вид навчально-ігрових проектів.

Так, наприклад, навчально-ігровий проект „Cinema – new means in children’s education at a secondary school” для третього курсу інституту іноземної філології, спеціальність англійська мова та література, спрямований на розробку нового засобу навчання, підвищення мотивації до навчання за допомогою кіномистецтва. Мета проекту – розробити спеціальну програму використання документальних, історичних, художніх фільмів у навчальному процесі школярів.

За формою – це проект-нарада, за предметно-змістовною галуззю – міжпредметний (навчальні дисципліни – практика англійської мови, педагогіка та психологія), за кількістю учасників – груповий, за тривалістю – навчально-ігровий проект середньої тривалості (до 4 тижнів).

Завдання для учасників:

1. Проаналізувати шкільні предмети з метою виявлення можливості запровадження кіномистецтва в навчальну програму школи.
2. Знайти та проаналізувати навчальні, історичні, документальні, художні фільми з точки зору їх навчально-виховної цінності для дітей шкільного віку.



3. Вибрати конкретний клас (5,6,7 тощо), розробити і представити навчальну шкільну програму з використанням певних фільмів. При цьому потрібно враховувати наступні параметри: предмет, в курсі якого використовуються фільми, вік дітей, їх психологічні особливості для сприйняття даного фільму, знання, уміння, навички, які формує, закріплює вибраний фільм, які якості він виховує.

4. Організувати й провести „нараду” між директором школи, заступником директора та розробниками програми з використанням кіномистецтва.

5. Переконати „директора” та його „заступника”, що дана програма має значні переваги у порівнянні з нині діючою.

Алгоритм роботи над даним проектом наступний:

1. Проаналізувати навчальну ситуацію в середніх загальноосвітніх закладах та можливості застосування фільмів у навчально-виховному процесі школярів. Виділити проблему, визначити мету даного проекту.

2. Сформувані творчі групи студентів для роботи над проектом. Розподілити ролі (директор школи, заступник директора, три групи студентів по 3-4 чоловіки в кожній – розробники програм з використанням кіномистецтва. Кожна творча група складеться з шкільних учителів, які викладають різні предмети. Група проектувальників вибирає предмети та класи, в яких буде запроваджено нову програму з використанням різних фільмів).

3. Вибрати методи досягнення цілей проекту. Провести один з методів генерування ідей під керівництвом викладача (мозкова атака, діаграма ідей тощо). Потім кожна група складає свій план дій і підбирає методи дослідницького етапу для здобуття та обробки необхідної інформації для вирішення завдань проекту.

4. Студенти працюють над здобуттям необхідної для реалізації проекту інформації, аналізують шкільну програму, предмети, можливості для використання фільмів у навчальній діяльності школярів. Потім обмінюються інформацією і розробляють власну навчальну програму з використанням

кінематографу. Для цього студенти відбирають, аналізують документальні, історичні, художні фільми та їх навчальні можливості.

5. „Директор” та „заступник директора” також вивчають навчальні можливості різноманітних фільмів, проте вони вагаються, чи варто йти на зміни в уже існуючій програмі, адже це має і певні недоліки.

6. Студенти готуються до презентації та захисту розробленої програми, вибирають найкращі форми її представлення.

7. Наступним кроком є ситуація розігрування наради з представленням розроблених програм. Кожна група захищає свій проект, відповідає на запитання опонентів, намагаючись переконати „директора” дати згоду на впровадження даної програми.

8. Наприкінці навчально-ігрового проекту викладач, експерти та студенти оцінюють його відповідно до заздалегідь розроблених критеріїв.

Одним із прикладів проекту-педагогічної конференції є навчально-ігровий проект „Інноваційний навчальний заклад”. За тривалістю – це довготривалий навчально-ігровий проект (до 8 тижнів). На початковому етапі студенти знайомляться з навчальною ситуацією у школах міста (займаються збором інформації – пошук літератури, мережа INTERNET, бесіди, інтерв'ю тощо). Можливий інший варіант: викладач сам знайомить студентів з навчальною ситуацією у школах міста або країни чи доручає комусь із студентів підготувати доповідь на цю тему. Далі йде визначення проблеми студентами і викладачем, постановка мети навчально-ігрового проекту. Для введення в ігрову ситуацію викладач знайомить студентів з положеннями про порядок здійснення інноваційної освітньої діяльності. У ході обговорення студенти приймають рішення щодо проведення наукової конференції, на якій будуть представлені проекти навчальних закладів інноваційного типу. Далі студенти розподіляють ролі: розбиваються на творчі групи по 3-4 чоловіки (розробники проекту закладу інноваційного типу), вибирають „голову” наукової конференції, „представників” Міністерства освіти. Викладач надає студентам параметри, за якими необхідно представити роботу закладу інноваційного типу: провідні ідеї (концепцію) технології навчання та

виховання, внутрішній розпорядок, методи, форми, засоби, принципи навчання, зміст навчання та виховання тощо. Керівник навчально-ігрового проекту разом зі студентами продумують принципи, які повинні бути в основі розробки дидактичної технології навчального закладу інноваційного типу: системність в навчанні та вихованні, проблемність в засвоєнні і систематизації знань та умінь, творчий характер навчальної діяльності, наявність організації контролю знань, умінь та навичок.

Подальша робота студентів над навчально-ігровим проектом відбувається у творчих групах, члени яких займаються пошуком необхідної інформації, її обробкою, обміном, обговоренням. Викладач розробляє комплекс занять з тренування навичок діалогічного та монологічного мовлення. Це можуть бути ситуаційно-рольові ігри. Наприклад, для розвитку діалогічного мовлення можна використати ситуаційно-рольову гру „Вчитель та батьки”, у ході якої батьки цікавляться розробкою нової програми та її перевагами у порівнянні з уже діючою.

На дослідницькому етапі даного навчально-ігрового проекту доцільно використати такі методи як аналіз існуючих рішень, метод щоденників, аналіз конкретних ситуацій. Студентам пропонується ознайомитись з системними педагогічними технологіями („Будинок вільної дитини” М. Монтесорі, технології розвивального навчання тощо) та проаналізувати їх на основі запропонованих критеріїв ефективності та можливих слабких сторін даних технологій. Інформацію, отриману під час проведення вищезгаданих методів дослідницького етапу, студенти використовують для розробки власних інноваційних технологій.

Далі студенти домовляються про порядок проведення наукової конференції. Перед її початком „голова” оголошує регламент. Також студенти виготовляють програму конференції, де вказується назва представленого закладу інноваційного типу та основні концептуальні положення (коротко, в тезах). Під час проведення конференції задаються питання „головою”, „представниками” Міністерства освіти, членами інших творчих груп. В кінці презентації „голова” підводить підсумки і пропонує

визначити слабкі та сильні сторони запропонованих проектів „представникам” Міністерства освіти та експертній групі. На основі аналізу даних проектів та оцінці експертів визначається найкращий проект. На завершальному етапі ігрового проекту викладач оцінює роботу студентів у балах за розробленими на початку ігрового проекту критеріями.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Представлена класифікація та описані приклади навчально-ігрових проектів дозволяють проводити підготовку майбутніх учителів до інноваційної діяльності у цікавий, оригінальний спосіб, стимулюючи мотивацію студентів до навчання можливістю творчого пошуку, самостійністю у здобутті знань та виробленні умінь, навичок професійної діяльності. Розроблені проекти відображають алгоритм навчально-ігрового проектування, враховують особливості підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності та спрямовані на формування її базових компонентів.

Класифікація є основою технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування. Вона забезпечує оптимальний підбір форм і методів навчально-проектувальної діяльності студентів, формування інноваційної поведінки, яка проявляється в зовнішніх виявах особистості, в яких розкривається світогляд, особистісні особливості, спрямовані на зміну сучасної системи освіти.

Подальшими перспективами нашого дослідження є теоретична розробка технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.

## ЛІТЕРАТУРА

1. П'ятницька-Познякова І. С. Основи наукових досліджень у вищій школі: Навчальний посібник / П'ятницька-Познякова І. С. – К. : Центр навчальної літератури, 2003. – 116 с.
2. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посібник / Щербань П. М. – К. : Вища шк., 2004. – 207 с.

3. Колотій В. В. Використання методу навчальних проектів у класах природничо-математичного профілю / В. В. Колотій // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія №2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб.наук. праць / Редкол. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова. – №3 (10). – 2005. – С. 84-102
4. Морзе Н. Метод навчальних проектів [Електронний ресурс] / Н. Морзе. – Режим доступу до ресурсу: [2http://osvita.ua/school/theory/984](http://osvita.ua/school/theory/984).
5. Слінчук В. І. Формування життєвих компетентностей учнів засобами навчального проекту на уроках математики [Електронний ресурс] / В. І. Слінчук. – Режим доступу до ресурсу: <http://eprints.zu.edu.ua/1610/1/20.pdf>
6. Федорець М. Метод навчальних проектів – ефективний засіб інтелектуального розвитку студентів педагогічного коледжу / М. Федорець // Вісник Львівського університету. Серія педагогічна, 2007. – Вип. 22. – С. 138-143
7. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Селевко Г. К. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Кларин М. В. Инновации в обучении: метафоры и модели: Анализ зарубежного опыта / Кларин М. В. – М. : Наука, 1997. – 223 с.
9. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія / Баханов К. О. – Запоріжжя : Просвіта, 2000. – 160 с.
10. Педагогічне проектування / [авт.-упоряд. А. Цимбалару]. – К. : Шк. Світ, 2009. – 128 с.
11. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / [автор-укладач Н. П. Наволокова. – Х. : Вид.група „Основа”, 2009. – 176 с.
12. Освітні технології: Навч.-методичний 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.