

УДК 371.13:001.895

викладач кафедри англійської мови Плахотнюк Н.П.

Житомирський державний університет ім. І. Франка

ПЕДАГОГІЧНІ МОЖЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Анотація. Стаття присвячена виокремленню переваг навчально-ігрового проектування як інтерактивної дидактичної технології. Визначено педагогічні можливості навчально-ігрового проектування в процесі професійної підготовки майбутніх учителів: створення середовища творчого пошуку, формування критичного мислення, реалізація суб'єкт-суб'єктної взаємодії викладача та студентів, використання дидактичного потенціалу навчально-педагогічних ігор під час розробки та презентації навчально-ігрових проектів.

Ключові слова: навчально-ігрове проектування, суб'єкт-суб'єктна взаємодія, педагогічна гра.

Аннотация. Статья посвящена выделению преимуществ учебно-игрового проектирования как интерактивной дидактической технологии. Определены педагогические возможности учебно-игрового проектирования в процессе профессиональной подготовки будущих учителей: образование среды творческого поиска, формирование критического мышления, реализация субъект-субъектного взаимодействия преподавателя и студентов, использование дидактического потенциала учебно-педагогических игр в процессе разработки и презентации учебно-игровых проектов.

Ключевые слова : учебно-игровое проектирование, субъект-субъектное взаимодействие, педагогическая игра.

Annotation. The article is dedicated to the isolation of the advantages of playing projecting as interactive didactic technology. The pedagogical possibilities of playing projecting in the process of the professional training of the future teachers are determined: the formation of the environment of creative search, the formation of

critical thinking, the realization of the subject- subject cooperation of the teacher and the students, the use of didactic potential of training- pedagogical games in the process of development and presentation of playing projects.

Key words : playing projecting, subject- subject cooperation, pedagogical games.

Вступ. Ефективність професійної підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності залежить від адекватного вибору та реалізації відповідних засобів навчання, до яких відносимо, насамперед, навчально-ігрове проектування, що характеризується суб'єктивною новизною, можливістю актуалізації суб'єктних запитів і потреб, позитивною мотивацією до навчання.

Аналіз наукових джерел з питань навчально-ігрового проектування свідчить, що це поняття не є сталим та чітко визначеним. У наукових працях застосовується поняття „ігрове проектування”, зокрема в сфері технічних наук, менеджменту та бізнесу (О. Горелий, Н. Кічук, А. Панфілова та ін.). У сучасній педагогічній літературі ігрове проектування є відносно новим і недостатньо дослідженим. Проблемі навчально-ігрового проектування як засобу підготовки та підвищення кваліфікації фахівців приділено увагу в наукових доробках М. Воровки, Т. Качеровської, П. Щербаня та ін. Разом з тим, аналіз теорії і практики педагогічної освіти свідчить, що проблема застосування навчально-ігрового проектування як засобу підготовки майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності, що передбачає, насамперед, виділення його педагогічних можливостей, потребує висвітлення та розробки.

Формулювання мети статті та завдань. Мета та завдання статті полягають у виокремленні педагогічних можливостей застосування навчально-ігрового проектування у професійній підготовці майбутніх учителів.

Виклад основного матеріалу статті. Переваги навчально-ігрового проектування як засобу навчання виявляються в його педагогічних можливостях як особистісно орієнтованої дидактичної технології. Перш за все, на нашу думку, слід відзначити, що навчально-ігрове проектування є різновидом педагогічного проектування, яке надає йому певних рис: творчого

характеру діяльності викладача та студентів; визначення студентів активними суб'єктами діяльності та власного особистісного й професійного зростання; формування у студентів умінь дослідницької діяльності, рефлексивних умінь, що забезпечує ефективність процесу навчально-ігрового проектування.

Проаналізовані визначення поняття „проектування” засвідчують, що ключовим аспектом у його розумінні є творча діяльність суб'єкта проектування, результатом якої є створення та функціонування інноваційних процесів, систем. Отже, насамперед, виділимо створення середовища творчого пошуку у розв'язанні професійно значущих проблем як одну з педагогічних можливостей навчально-ігрового проектування.

Важливим для нашого дослідження є наукові доробки В. Безрукової, яка виділяє чотири види творчості в процесі педагогічного проектування: моральну, дидактичну, технологічну, організаторську. Зазначене середовище створює умови для реалізації моральної творчості як діяльності у сфері морально-етичних відносин педагогів та їх вихованців, при якій педагог використовує оригінальні підходи з отриманням якісно нового результату. Об'єктом моральної творчості, перш за все, виступають педагогічні ситуації. У результаті моральної творчості виникають стійкі високоморальні доброзичливі відносини між викладачем та його студентами. Значний педагогічний потенціал застосування навчально-ігрового проектування зумовлюється дидактичною творчістю як діяльністю з відбору, створення та структурування навчального матеріалу, методів його викладання студентам. Технологічна творчість вважається найскладнішим видом педагогічної творчості, тому що охоплює всю сферу діяльності суб'єктів освіти. Об'єктами технологічної творчості постають педагогічні системи, процеси, ситуації, діяльність по перетворенню яких сприяє підвищенню результативності освіти та виховання (створення інтегративного уроку, інформаційних технологій навчання та ін.). Організаторська творчість – це діяльність у сфері управління з метою створення нових способів планування, контролю, мобілізації ресурсів, взаємодії педагогів та студентів і т.п. [1, с. 129-132].

Участь у навчально-ігровому проєкті дає можливість майбутньому вчителю реалізувати зазначені вище види творчої діяльності, поглянути на досліджувану проблему з різних позицій, проявити пошукову активність, творчу уяву, творчу взаємодію між ним та педагогом. Творчий потенціал учасника навчально-ігрового проєктування розвивається за рахунок можливості та необхідності оволодіння різними видами та формами активності на кожному з етапів розробки та реалізації проєкту.

Наступною педагогічною можливістю навчально-ігрового проєктування є формування критичного мислення майбутніх учителів. Воно актуалізується на основі альтернативних поглядів та концепцій, які пропонуються та розробляються у процесі навчально-ігрового проєктування.

Критичний аналіз на основі заглиблення у сутність та зміст проєкту, прогнозування можливих наслідків та співвіднесення їх з цілями проєкту та особистісними ціннісними орієнтаціями дає змогу вибрати найбільш правильний варіант вирішення певної педагогічної проблеми. Як зазначають науковці, критичний аналіз в нормально розвинутій проєктній культурі не менш важливий, ніж позитивна оцінка, тому що дозволяє виявити протиріччя досліджуваної проблеми, можливі негативні ефекти і наслідки навчально-ігрового проєкту [2, с. 72].

Долучаємось до думки І. Колесникової, що критичне мислення є раціональним та продуктивним. Воно пов'язане з оцінкою не тільки поглядів і позицій інших, а й своїх власних. Критичне мислення спонукає до розвитку вмінь висловлювати логічні думки, аргументувати їх [2, с. 207].

До педагогічних можливостей навчально-ігрового проєктування також віднесемо використання дидактичного потенціалу навчально-педагогічних ігор під час розробки та представлення навчально-ігрових проєктів.

Для розуміння важливості зазначеної вище педагогічної можливості навчально-ігрового проєктування звернемося до праць науковців у сфері ігрових технологій. У професійній педагогіці розробкою, дослідженням, упровадженням ігрових форм навчання займались М. Бірштейн, В. Букатов,

В. Платов, Т. Хлебнікова, О. Штепа, П. Щербань та ін. Саме навчальні ігри, на думку багатьох учених, допомагають у вирішенні професійних завдань, передбачають вільне спілкування, обмін думками, ідеями, а найголовніше – особистісну включеність майбутніх педагогів у творчість. Ігрові технології сприяють розвитку розумової діяльності, естетично-моральних якостей та системи діяльнісно-практичної сфери.

Навчально-педагогічна гра визначається як практична групова справа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів в умовах, що відтворюють реальні обставини 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; спільна діяльність учасників гри; опис психолого-педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; система оцінок; правила гри; елементи змагання [3, с. 28-29]. Все це, на нашу думку, забезпечує стійку позитивну мотивацію до процесу навчання та реалізацію педагогічних можливостей навчально-ігрового проектування.

Важливо зазначити, що ігрові технології реалізують ряд навчальних функцій, які уможливають використання педагогічних можливостей навчально-ігрового проектування: включення тих, хто навчається в пошук вирішення соціально-психологічних та управлінських проблем, які є типовими для реальної професійної діяльності; навчання управління конфліктом при виникненні конфліктних ситуацій; вироблення навичок колективної діяльності та індивідуального стилю спілкування; розвиток здорової конкуренції, що сприяє розвитку впевненості в собі та підвищенню рівня самооцінки; розвиток творчого потенціалу; вироблення навичок вербалізації, вміння слухати,

задавати питання та відповідати на них, проводити публічну презентацію інформації [4, с. 56-58].

У розробці й реалізації педагогічних проектів все частіше використовують ділові ігри. Їх застосовують для розвитку творчого мислення й формування практичних умінь керівництва навчально-виховним процесом, для стимулювання й підвищення інтересу студентів до занять, активізації процесу оволодіння майбутньою професією. Особливостями ділових ігор, що забезпечують реалізацію педагогічних можливостей навчально-ігрового проектування, є: максимальне наближення процесу навчання до реальної практичної діяльності; колективний характер вироблення й прийняття рішень; розподілені ролі між учасниками ділової гри; емоційність процесу гри; взаємодія учасників гри; наявність системи індивідуального чи групового оцінювання. У процесі ділової гри відбувається діалогічне спілкування, обговорення різних думок і позицій, їх критика, обґрунтування, що сприяє набуттю нових знань, уявлень, досвіду розв'язання педагогічних задач і психолого-педагогічних ситуацій [3, с. 29-30].

Проведений аналіз літератури з проблеми застосування ділових ігор дозволив сформулювати переваги їх використання в навчально-виховному процесі:

- у студентів підвищується інтерес до занять і проблем, які під час них розглядаються;
- інформація, яка подається, заснована на прикладах конкретної дійсності, що сприяє вдосконаленню навичок прийняття конструктивних рішень;
- змінюється мотивація до засвоєння інноваційних знань;
- підвищується самооцінка тих, хто навчається;
- накопичений в процесі ділової гри досвід дає можливість правильно оцінювати можливі реальні ситуації і використовувати це в майбутній професійній діяльності;
- відбувається розвиток інноваційного, аналітичного, психологічного мислення студентів;

- у процесі ділової гри реалізується системний підхід до вирішення поставленої проблеми, оскільки можливо прослідкувати хід цього рішення від початку до кінця за короткий проміжок часу [4, с. 86-87].

До педагогічних можливостей навчально-ігрового проектування віднесемо також суб'єкт-суб'єкту взаємодію викладача та студентів на його основних етапах.

Як викладач, так і студенти у ході проектування набувають умінь культури спілкування, взаємоповаги, пошуку та відбору інформації, критичного мислення, аналізу ситуацій, прийняття альтернативних рішень тощо. Значущим для реалізації педагогічних можливостей навчального проектування є вміння педагога організовувати спільну діяльність зі студентами. Такі дії повинні бути сумісними, тобто мета діяльності є для всіх однією, проте кожен учасник може мати власні завдання, умови їх вирішення.

Т. Качеровська окреслює особливості взаємодії викладача та студентів у процесі проектування на трьох основних його етапах: підготовчому, технологічному, заключному. На першому етапі викладач вивчає потреби майбутніх фахівців, стиль їх роботи, соціально-психологічні особливості студентів академічної групи, намагається в ході дискусії обговорити подальшу стратегію дій. На другому етапі домінуюча роль викладача зменшується – студенти самі обирають шлях розв'язання проблеми, пошуку інформації тощо. Взаємодія викладача й студентів на третьому етапі роботи над ігровим проектом сприяє розвитку в студентів оцінно-рефлексивних умінь [5, с. 47-50].

Дослідниця визначає основні умови успішної реалізації спільної діяльності викладача та студентів: 1) здійснення спільної діяльності відповідно до дидактичного циклу навчально-ігрового проектування (визначення проблеми та переведення її у статус навчальної, трансформація проблеми та пошук шляхів її вирішення, усвідомлення досвіду розв'язання проблеми та виконання дії, що сприяє формуванню практичних навичок учасників проектування); 2) урахування чисельності студентів академічної групи та їх розподіл у підгрупах; 3) створення комфортних умов роботи у підгрупах; 4) урахування

індивідуально-психологічних особливостей студентів; 5) застосування рефлексії для підтримки зворотного зв'язку зі студентами про хід і результати навчальної діяльності; 6) надання студентам управлінських функцій під час організації та в процесі оцінювання проектування [5, с. 55].

Диференціація змісту спільної діяльності викладача та студентів на основних етапах навчально-ігрового проектування дозволяє конкретизувати їх задачі, коригувати дії обох сторін, дотримуватись алгоритму роботи у проекті, організувати ігровий проект на належному рівні.

Варто виділити знання, вміння, особистісні характеристики, якими повинен володіти викладач щоб ефективно співпрацювати зі студентами у процесі навчально-ігрового проектування:

- знання технік взаємодії та сформованість умінь їх використання;
- уміння слухати інших, розуміти невербальні сигнали та контролювати свою невербальну поведінку;
- уміння ставити точні навчальні, ігрові та розвиваючі цілі та досягати їх;
- знання з психології особистості, групи, колективу;
- організаційні знання і вміння;
- знання і вміння здійснювати зворотній зв'язок;
- здатність працювати на рівні партнерських відносин, тим самим доводячи, що викладач теж може і хоче навчатись;
- демонстрація поведінки, яка не викликає психологічного дискомфорту у студентів;
- високий рівень дискусійної культури;
- чітке формулювання своєї думки;
- аналітичні вміння, коли викладач здатен провести об'єктивну експертизу і виявити причини невдач і конфліктних ситуацій;
- стійкість до стресів і висока емоційна культура;
- терпимість і лояльність до аудиторії [4, с. 317-326].

Варто зазначити, що, як і будь-яка технологія, навчально-ігрове проектування має певні недоліки, а саме: студенти не знаходять спільної мови

під час роботи над проектом чи мають різні підходи до його розробки; деякі учасники надають перевагу індивідуальній формі роботи й претендують на власний проект; не завжди групи можуть завершити роботу над проектом вчасно, що знижує мотивацію; іноді презентаторам від груп не вдається довести переваги проекту через погано розвинені комунікативні вміння та презентаційні навички. Проте значимість технології визначається перш за все позитивними ефектами, які мають навчальний результат: ігрове проектування розвиває навички спільної діяльності, навчає співпраці; забезпечує розвиток індивідуальної та колективної відповідальності; робота над проектом розвиває аналітичні, прогностичні, дослідницькі та креативні здібності; під час захисту проектів формуються презентаційні вміння, комунікативна компетентність учасників [4, с. 61].

Висновки. Таким чином, виділені педагогічні можливості навчально-ігрового проектування дозволяють зробити наступні висновки:

– у процесі створення ігрового проекту по новому, творчо вирішуються педагогічні задачі, відбувається розв'язання проблемних навчально-педагогічних завдань;

– у підготовці та розробці проекту студент виступає активним суб'єктом навчальної діяльності, викладач посідає місце керівника, консультанта;

– у процесі роботи над проектом студенти оволодівають необхідними знаннями, вміннями, навичками, відбувається розвиток аналітичних, комунікативних та дослідницьких здібностей, критичного мислення, перебудова мотиваційної сфери;

– у навчально-ігровому проектуванні важливе місце займають контрольні оцінні процеси й особливо рефлексія власної діяльності з боку студента;

– результативність навчально-ігрового проектування певною мірою залежить від ефективної взаємодії викладача та студентів.

Перспективи подальших наукових розвідок вбачаємо у теоретичному обґрунтуванні та побудові моделі підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.

Література:

1. Безрукова В. С. Педагогика. Проективная педагогика : учеб. пособие для инженерно-педагогических институтов и индустриально-педагогических техникумов / В. С. Безрукова. – Екатеринбург : Изд-во „Деловая книга”, 1996. – 344 с.
2. Колесникова И. А. Педагогическое проектирование : учеб. пособие для высш. учеб. заведений / И. А. Колесникова, М. П. Горчакова-Сибирская. – М. : Издательский центр „Академия”, 2008. – 288 с.
3. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посіб. / П. М. Щербань. – К. : Вища шк., 2004. – 207 с.
4. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – [3-е изд., испр.]. – М. : Издательский центр „Академия”, 2008. – 368 с.
5. Качеровська Т. В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Качеровська Тетяна Василівна. – Одеса, 2005. – 206 с.

References:

1. Bezrukova V. S. Pedagogika. Proektyvnaya pedagogika : ucheb. posobyе dlya ynzhenerno-pedahohycheskykh ynstytutov y yndustryal'no-pedahohycheskykh tekhnikumov / V. S. Bezrukova. – Ekaterynburh : Yzd-vo „Delovaya knyha”, 1996. – 344 s.
2. Kolesnykova Y. A. Pedahohycheskoe proektyrovanye : ucheb. posobyе dlya vyssh. ucheb. zavedenyu / Y. A. Kolesnykova, M. P. Horchakova-Sybyrskaya. – M. : Yzdatel'skyu tsentr „Akademya”, 2008. – 288 s.
3. Shcherban' P. M. Navchal'no-pedahohichni ihry u vyshchyykh navchal'nykh zakladakh : navch. posib. / P. M. Shcherban'. – K. : Vyshcha shk., 2004. – 207 s.
4. Panfylova A. P. Yhrovoe modelyrovanye v deyatel'nosty pedahoha : ucheb. posobyе dlya stud. vyssh. ucheb. zavedenyu / A. P. Panfylova ; pod obshch. red. V. A.

Slastenyina, Y. A. Kolesnykovoy. – [3-e yzd., yspr.]. – M. : Yzdatel'skyy tsentr „Akademyya”, 2008. – 368 s.

5. Kacherovs'ka T. V. Navchal'no-ihrove proektuvannya u pidhotovtsi maybutnikh menedzheriv orhanizatsiy : dys. ... kand. ped. nauk : 13.00.04 / Kacherovs'ka Tetyana Vasylivna. – Odesa, 2005. – 206 s.