

## ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

### FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCE OF FUTURE TEACHERS BY MEANS OF GAME TECHNOLOGIES

У статті розглядаються загальноприйняті положення сучасної педагогіки щодо застосування активних методів навчання у формуванні професійної компетентності майбутніх учителів під час вивчення педагогічних дисциплін. Дослідження проводилося на основі апробованого курсу лекцій, аналізу психолого-педагогічної літератури й практики. Стаття розкриває питання змісту, організації та проведення семінарських занять щодо професійної підготовки майбутніх фахівців засобами інтерактивних технологій.

Визначено, що система ділових, рольових ігор спрямована на розвиток інтересу до педагогічних знань; формування критичного й аналітичного мислення в студентів; формування в майбутніх учителів педагогічної культури. Зазначено, що педагогічна підготовка фахівців у закладах вищої освіти базується на ґрунтовному вивченні курсу «Педагогіка» – галузі педагогічної науки, що досліджує фундаментальні питання освіти й виховання студентської молоді, системне забезпечення психолого-педагогічної підготовки науково-педагогічних кадрів для вишів. Запропоновано ігрові технології для проведення практичних занять, самостійної роботи студентів, виконання індивідуальних навчально-дослідних завдань, які мали зорієнтувати майбутніх фахівців у структурі дисципліни «Педагогіка» як навчального предмета, акцентувати їх увагу на найважливіших темах цього курсу.

У представленому матеріалі розроблено систему ділових ігор, що активізувала пошукову діяльність студентів; розвивала творче мислення, уяву в майбутніх педагогів. До кожного модуля курсу (модуль «Загальні основи педагогіки», «Особистість вчителя сучасної школи «Дидактика», «Історія педагогіки», «Теорія виховання») дібрано різноманітні навчально-педагогічні ігри, які уналежнювали проблематику загальних основ педагогіки, основ теорії навчання й виховання студентської молоді на сучасному етапі розвитку освітньої парадигми.

До кожного модуля наводилися проблемні завдання для самоперевірки й контролю засвоєних знань; тестові завдання, спрямовані насамперед на розвиток інтересу до педагогічних знань у здобувачів вищої освіти. Підсумковий контроль знань включав систему тестових проблемних завдань різної варіативності, рівня складності, спрямованості.

Ці завдання змодельовані на основі таких підходів, як необхідність вибору стандартних відповідей, інші – спонукали студентів до пошуку відповідей на засадах їх творчого аналізу.

Подано низку тестових методик, які були корисними студентам у процесі визначення свого рівня готовності до педагогічної діяльності.

Доказано, що успішна реалізація змісту курсу ґрунтувалася на використанні інтерактивних методів навчання. Це участь студентів

у навчально-педагогічних іграх, тренінгах, у ході яких формувалися професійні якості майбутнього вчителя, культура педагогічного спілкування.

Презентовано різні види ділових, рольових ігор, проблемних ситуацій, які розраховані на включення студентів у самостійну пошукову роботу. Визначено, що запорукою ефективності навчальної діяльності була пізнавальна активність, від якої залежала цілеспрямованість освітньої траєкторії студентів, розвиток інтелектуальної рефлексії. Саме інтерактивні тренінги впливали на особистість, її діяльність та особистісні стосунки; виконували навчально-стимулювальну функцію у виявленні студентами пізнавальної активності, формували професійні якості майбутнього вчителя.

**Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, навчальна дисципліна «Педагогіка», розвиток творчого потенціалу, само-реалізаційних можливостей студентів, професійна компетентність.

The article considers the generally accepted provisions of modern pedagogy on the use of active teaching methods in the formation of professional competence of future teachers in the study of pedagogical disciplines. The study was conducted on the basis of a proven course of lectures, analysis of psychological and pedagogical literature and practice. The article reveals the content, organization and conduct of seminars on professional training of future professionals by means of interactive technologies.

It is determined that the system of business, role-playing games is aimed at developing interest in pedagogical knowledge; formation of critical and analytical thinking in students; formation of future teachers of pedagogical culture. It is noted that the pedagogical training of specialists in higher education is based on a thorough study of the course "Pedagogy" – a field of pedagogical science that explores the fundamental issues of education and upbringing of student youth, systematic support of psychological and pedagogical training of scientific and pedagogical staff for higher education institutions.

Game technologies for conducting practical classes, independent work of students, performance of individual educational and research tasks are offered, which were to orient future experts in structure of discipline "Pedagogy" as a subject, to accentuate their attention on the most important subjects of this course.

In the presented material a system of business games was developed, which intensified the search activity of students; developed creative thinking, imagination in future teachers. For each module of the course (module "General Fundamentals of Pedagogy", "Personality of a modern school teacher", "Didactics", "History of Pedagogy", "Theory of Education") were selected various educational and pedagogical games, which included the general principles of pedagogy, teaching theory and education of student youth at the present stage of development of the educational paradigm.

УДК 378:37.011.3-051:373.3:37.091.33-027.22

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/32-1.27>

**Ноздрова О.П.,**

канд. пед. наук,

доцент кафедри педагогіки

Південноукраїнського національного

педагогічного університету

імені К.Д. Ушинського

**Бартенєва І.О.,**

канд. пед. наук,

доцент кафедри педагогіки

Південноукраїнського національного

педагогічного університету

імені К.Д. Ушинського

*Each module was given problem tasks for self-examination and control of acquired knowledge; test tasks were aimed primarily at developing interest in pedagogical knowledge in higher education.*

*The final control of knowledge included a system of test problem tasks of different variability, level of complexity, orientation.*

*These tasks were modeled on approaches such as the need to choose standard answers, while others encouraged students to seek answers based on their creative analysis.*

*The article presents a number of test methods that were useful to students in the process of determining their level of readiness for teaching. It is proved that the successful implementation of the course content was based on the use of interactive teaching methods. This is the participation of students in educational and pedagogical games, trainings, during which the professional*

*qualities of the future teacher, the culture of pedagogical communication were formed.*

*Different types of business, role-playing games, problem situations were presented, which were designed to include students in independent search work. It is determined that the key to the effectiveness of educational activities was cognitive activity, which depended on the purposefulness of the educational trajectory of students, the development of intellectual reflection. It was interactive trainings that influenced the personality, its activities and personal relationships; performed an educational and stimulating function in the identification of cognitive activity by students, formed the professional qualities of the future teacher.*

**Key words:** *interactive teaching methods, academic discipline "Pedagogy", development of creative potential, self-realization opportunities of students, professional competence.*

**Постановка проблеми в загальному вигляді.** Підготовка вчителя в умовах модернізації освіти та інноваційних педагогічних технологій у сфері фундаментальної відкритої й безперервної освіти – це підготовка педагога відповідного рівня й профілю; конкурентоздатного на ринку праці; компетентної особистості, готової до постійного професійного зростання, соціальної та професійної мобільності.

Особлива увага в дослідженні звернена на формування професійної компетентності майбутнього вчителя в освітньому процесі ЗВО. Це впровадження інноваційних форм і методів навчання, удосконалення засобів формування цілісного світогляду особистості, упровадження інтерактивних та інформаційно-комунікаційних технологій навчання й виховання, що забезпечують гармонійний розвиток особистості, її творчий потенціал, самореалізаційні можливості.

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Проаналізовано, що неперервно досліджується проблема підготовки майбутнього вчителя до роботи в умовах реформування освіти (М. Кларін); загальні принципи організації педагогічного процесу та основні напрями конструювання змісту психолого-педагогічної підготовки, що забезпечує формування вчителя-дослідника, який перебуває в постійному пошуку ефективних і раціональних методів навчання та виховання (Н. Бодруг, І. Зязюн, О. Мірошник, Н. Теличко); формування творчої особистості майбутнього вчителя (О. Савченко, С. Сисоєва); організація професійного самовиховання майбутніх учителів (О. Хуторський) [1, с. 7]. Позитивний вплив на самооцінку й самовідчуття суб'єктів освітнього процесу інтерактивних методів навчання доводять дослідження В. Кан-Каліка, Н. Ключової, Е. Сидоренко, Л. Петровської. Дослідники (О. Скворцова, В. Лозова, Б. Ельконін, Н. Кузьміна, Л. Коваль) розкривають засади формування професійної компетентності вчителя.

**Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.** Водночас ми презентуємо сучасні практичні напрями вдосконалення освітньо-виховного процесу в закладах вищої школи в контексті реформування освіти. Натомість ми вважаємо, що проблема формування професійної компетентності майбутніх учителів у процесі впровадження ігрових навчальних технологій в освітній простір ЗВО в наукових джерелах висвітлена недостатньо.

**Мета статті** – презентувати досвід організації навчання з використанням інтерактивних методів, креативних завдань, тренінгів, тестових методик, проблемних ситуацій на практичних заняттях з навчальної дисципліни «Педагогіка» в закладах вищої освіти, який забезпечує формування професійної компетентності, самореалізаційних можливостей особистості, активізацію творчого потенціалу студентів.

Завданням дослідження є створення методичного комплексу навчально-педагогічних ігор, спрямованих на розвиток професійних якостей майбутнього вчителя; формування основ професійної компетентності студентів педагогічного вишу.

**Виклад основного матеріалу.** Наведемо зразки навчально-педагогічних ігор, які ми використовували на практичних заняттях з навчальної дисципліни «Педагогіка».

На практичних заняттях студенти, користуючись навчальними посібниками з вікової фізіології та дитячої психології, виписували особливості анатомо-фізіологічного та психічного розвитку дітей молодшого, середнього та старшого віку й педагогічні вимоги вчителя до врахування кожної вікової особливості учнів в освітньо-виховному процесі; творчою роботою було створення колажу «Вікові особливості учнів». Це сприяло розвитку творчого мислення студентів, умінню користуватися понятійним апаратом, синтезувати знання з низки тем модуля «Загальні основи педагогіки»,

вільно справлятися з індивідуальними навчально-дослідними завданнями.

У науковій праці розроблена система тестових завдань, педагогічних ситуацій, яка спрямована на розвиток інтересу до педагогічних знань, що поступово стимулювала утвердження критичності педагогічного мислення студентів і сприяла формуванню в майбутніх учителів педагогічної культури. Ці види завдань були розраховані на включення студентів у творчу пошукову роботу. Наводимо приклади завдань, проблемних ситуацій з модуля «Дидактика», «Теорія виховання».

### 1. Які принципи навчання ілюструють ці висловлювання?

О. Герцен: «Завдання педагогіки – зробити науку до того зрозумілою й засвоюваною, щоб змусити її говорити простою, звичайною мовою».

Д. Менделєєв: «Знання без виховання – це меч у руках божевільного».

А. Дістервег: «Не в кількості знань полягає освіта, а в повному розумінні та вмілому застосуванні всього того, що знаєш» [4, с. 77].

### 2. Проблемна ситуація.

Урок літератури. Тема: «Життя й діяльність Т. Шевченка». Учителю напередодні уроку розвішав у класі плакати-ілюстрації про життя поета. На дошці були розміщені репродукції з картин Т. Шевченка. Ще до початку уроку учні з інтересом розглядали новий для них матеріал. Уже й на уроці очі дітей були зосереджені на ілюстраціях. Розповідь учителя розбивалася об своєрідний психологічний бар'єр між педагогом і школярами.

Ось і дзвінок на перерву. Учителю відчув невдоволення проведенням уроком. А так наполегливо готувався... [4, с. 233].

*Завдання: поясніть цю ситуацію з погляду вимог певних дидактичних принципів; дайте вчителю пораду, яким чином уникнути помилок.*

**3. Згрупуйте перераховані нижче методи навчання:** лекція, демонстрація, синтез, лабораторна робота, пояснення, індукція, проблемний виклад, практична робота, аналіз, частково-пошуковий метод, дедукція, дослідницький, відповідно до встановлених тенденцій.

*Завдання: підкресліть ті з них, які, на вашу думку, найбільш ефективно сприяють реалізації розвиваючої функції навчання.*

**4. У кожній групі визначені правила реалізації вимог певних принципів. Назвіть ці принципи** [4, с. 98].

**Перша група:** 1. Заохочуйте вміння учнів пояснити застосування законів у виробництві. 2. Використовуйте екскурсії. 3. Поєднуйте розумову діяльність із практикою. 4. Спирайтесь на досвід учнів. 5. Ознайомлюйте учнів з новими технологіями.

**Друга група:** 1. Дбайте про переведення знань у довготривалу пам'ять. 2. Навчайте учнів володіти методами виконання вправ. 3. Залучайте

учнів до виконання вправ. 4. Учть учнів учитися. 5. Нові знання включайте в нові ситуації.

**Третя група:** 1. Ураховуйте рівень навченості учнів. 2. Використовуйте диференційовані завдання. 3. Не повідомляйте наукову істину, а ведіть до неї. 4. Вивчайте вікові й індивідуальні особливості розвитку учнів.

### 5. Проблемні ситуації.

А) Перерва в школі. Ви йдете коридором, де стоять десятикласники. Поблизу них валяється жмут паперу.

*Ваші дії: 1) проходите мовчки; 2) вітаєтесь, розпочинаєте розмову з учнями, але нічого особливого «не помічаєте»; 3) робите зауваження старшокласникам, не зупиняючись і не вимагаючи підняти папір.*

Б) Урок української мови. Учні 4-го класу працюють над самостійною роботою. Раптом учень вигукнув: «А он по сосні скаче білочка!» (Сосна росла під вікнами школи). Усі учні залишили роботу й почали дивитися у вікно, коментуючи дії білочки.

*Ваші дії: 1) суворо зроблю зауваження всім учням, аби не відволікали увагу від роботи; 2) зроблю зауваження учневі, аби не збуджував клас; 3) запрошу учнів припинити на хвилину роботу й помилуватися красою білочки.*

В) На уроці образотворчого мистецтва вчитель так проводить роботу.

– Подивіться, у мене тут багато аркушів паперу. На кожному з них – певна фігурка. Ви, немов чарівники, здатні перетворити її на картинку. Для цього додайте до фігурки все, що захочете, але так, щоб вийшов гарний малюнок.

*Завдання: який метод навчання використано? Виберіть правильну відповідь.*

1. Використано метод інструктажу перед практичною роботою, у процесі якої учні застосовують набуті знання й уміння для виконання практичного завдання.

2. Використано метод вправ, оскільки учні багато разів повторюють одні й ті самі практичні дії.

3. Використано частково-пошуковий метод навчання, тому що учні, спираючись на частину малюнка, домальовують його.

4. Використано метод розповіді, оскільки учням повідомляють інформацію про те, як працювати далі [4, с. 80].

У дослідженні було акцентовано увагу на застосуванні ігрової інноваційної технології – це складання кросвордів, яка мала зорієнтувати студентів у структурі курсу «Педагогіка» як навчального предмета; найважливіші теми цієї дисципліни; активізувати навчально-пізнавальну діяльність студентів, допомогти їм у здійсненні самоконтролю.

Пропонуємо зразки кросвордів з навчальної дисципліни «Педагогіка».

**Кросворди з модуля «Дидактика»**

**Варіант 1**

1. Цей метод належить до групи за характером логіки пізнання, передбачає практичне розкладання цілого на частини з метою відокремлення суттєвих ознак цих частин.
2. Автор, який узагальнив і систематизував представлення про традиційні методи навчання.
3. Виконання лабораторних, практичних робіт, самостійних, творчих вправ. Який цей метод за джерелом передачі й сприйняття навчальної інформації?
4. Галузь педагогіки вищої школи про теорію навчання та освіти людини.
5. Спільна діяльність педагога й студентів, співробітництво, спрямоване на досягнення поставленої мети (категорія дидактики).
6. Тип навчання, коли викладач повідомляє учням певний обсяг знань без пояснення, студенти засвоюють знання без усвідомлення.
7. Цей метод належить до групи методів за ступенем самостійності мислення, коли викладач самостійно за допомогою ілюстрацій, плакатів, схем викладає матеріал.
8. Цей метод належить до групи методів за ступенем самостійності мислення, коли викладач ставить проблему й за допомогою навідних запитань підводить студентів до рішення цієї проблеми.
9. Уміння, доведені до автоматизму (категорія дидактики) (рис. 1).

Відповіді (варіант 1):

- (1. Аналіз 2. Ю. Бабанський. 3. Практичний. 4. Дидактика. 5. Навчання. 6. Догматичне. 7. Пояснювально-ілюстративний. 8. Частково-пошуковий. 9. Навички).

**Варіант 2**

1. Тип навчання, під час якого відбувається поділ навчального матеріалу на логічно завершені блоки, які є частинами цілісної структури навчальної дисципліни.

2. Тип навчання, під час якого весь навчально-виховний процес має бути підпорядкований кожній особистості, викладач дотримується принципу співробітництва на занятті.

3. Тип навчання, під час якого відбувається засвоєння програмного матеріалу на різних рівнях, студентам пропонуються різні завдання за ступенем складності.

4. Принцип навчання, в основі якого лежить залучення органів відчуттів до сприйняття й перероблення навчального матеріалу.

5. Завдяки працям цього педагога-дидакта отримала статус науки.

6. Окрема галузь педагогіки вищої школи про теорію навчання й освіти людини.

7. Виконання лабораторних, практичних робіт, самостійних, творчих вправ. Який це метод за джерелом передачі й сприйняття навчальної інформації?

8. Уміння, знання, навички, навчання – це провідні ... дидактики.

9. Розвиток психомоторної, інтелектуальної, емоційно-розвивальної сфер особистості. Яка це функція навчання (рис. 2)?

(Відповіді (варіант 2): 1. Модульне. 2. Особистісно-орієнтований. 3. Диференційоване. 4. Наочності. 5. Я.А. Коменський. 6. Дидактика. 7. Практичний. 8. Категорії. 9. Розвивальна)

Здобувачі вищої освіти закріплювали знання про особливості виховання навчання дітей під час проведення ділової гри «Аукціон знань». Мета гри – закріпити знання студентів щодо предмета, категорій, завдань педагогіки, дидактики; про закономірності, методи й засоби навчання; види, форми організації освітньо-виховного процесу. Студенти засвоювали матеріал про сутність виховання як цілісної системи, її науково-методологічні засади; розглядали напрями виховання, особливості розвитку особистості в колективі.

Здобувачі вищої освіти закріплювали знання про особливості виховання дітей як у процесі

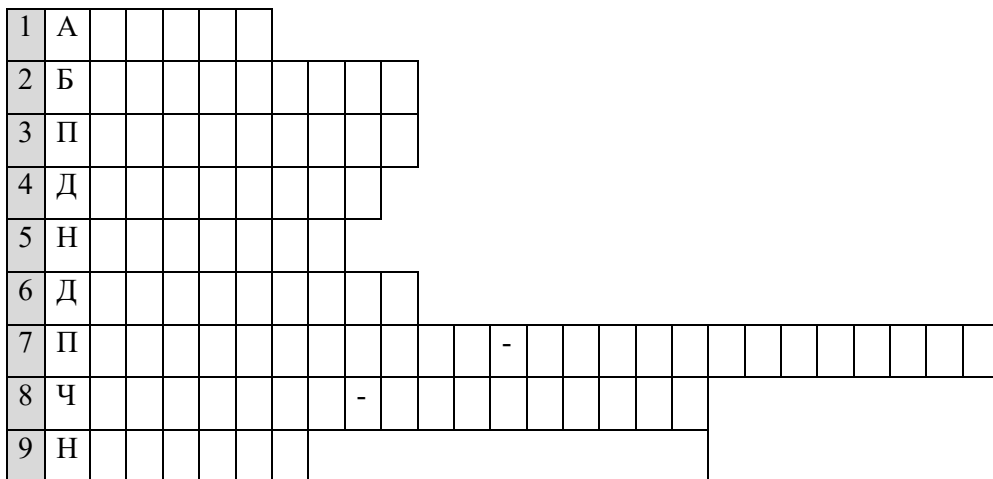


Рис. 1

1	М																		
2	О																		
3	Д																		
4	Н																		
5	К																		
6	Д																		
7	П																		
8	К																		
9	Р																		

Рис. 2

навчання, так і в позакласній, позашкільній діяльності; особливості взаємодії школи, сім'ї та громадськості у вихованні особистості.

Гра відбувалася на «біржі цінних паперів», у цьому випадку – «акцій». «Акції» – це запитання з будь-якого модуля (на закріплення). Кожен модуль мав певну кількість «акцій». Запитання до «акцій» разом із викладачем розробляла група студентів, так званих «брокерів».

«Аукціон» проходив так: «брокер» зачитував запитання «акції». Кожен з бажаючих «акціонерів» демонстрував знання із цього питання. Хто наводив більше доводів, той і ставав володарем «акцій». Виграв той, хто збирав більше «акцій».

*Зразки акцій з модуля «Теорія виховання»:*

1. Охарактеризуйте поняття «метод виховання». 2. Характеристика методів стимулювання поведінки й діяльності вихованців. 3. Назвіть вимоги до використання «методу вибуху». Наведіть приклади. 4. А. Макаренко й В. Сухомлинський про місце й роль покарань і заохочень у системі виховання. *Зразки акцій з модуля «Загальні основи педагогіки»:* 1. Розкрийте сутність педагогічного спілкування, поясніть його рівні, стилі. 2. Визначте функції та умови ефективного педагогічного спілкування, яке базується на гуманістичних відносинах у педагогічній діяльності. 3. Охарактеризуйте ознаки співробітництва між вчителем та учнями. 4. Розкрийте особливості особистісно-орієнтованих технологій, педагогічного співробітництва (О. Савченко, Ш. Амонашвілі).

*Зразки акцій з модуля «Дидактика»:* 1. Охарактеризувати структуру комбінованого уроку. 2. Назвати нетрадиційні форми навчання. 3. Охарактеризувати дидактичні особливості інтегрованих уроків. 4. Порівняти традиційний і сучасний урок (з використанням інтерактивних технологій). 5. Розкрити зміст понять «методи навчання», «засоби навчання». 6. Класифікувати методи навчання за джерелом і сприйняттям навчальної інформації.

Ми презентували низку тестових методик, які були корисними студентам у процесі визначення свого рівня готовності до педагогічної діяльності. Наприклад:

**1. Із запропонованих ознак виберіть ті, які варто зарахувати до якостей учителя-вихователя** (чуйність; конформізм; готовність до конструювання в діяльності; любов до дітей; принциповість і вимогливість; користолюбство; почуття національної гідності; готовність дотримуватися вимог педагогічної техніки; гуманне ставлення до людей; егоїзм; здатність на високому рівні пояснювати учням навчальний; творчий склад мислення; всебічність розвитку; упертість; спроможність вивчати особливості розвитку вихованців; опрацьовувати нову педагогічну літературу; виявляти педагогічний такт; приваблива зовнішність; пізнавальна самостійність).

**2. Використовуючи 10-бальну шкалу (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9), визначте Ваш рівень володіння певними педагогічними якостями** (любов до дітей; почуття національної гідності; чесність; совісність; справедливість; об'єктивність; стриманість; терпеливість; організаторські здібності; всебічність розвитку; принциповість і вимогливість; оптимізм; любов до життя; гуманне ставлення до людей; творчий склад мислення; тактовність) [4, с. 71].

**Висновки.** Отже, виявлено, що формуванню професійної компетентності в студентів найбільш ефективно сприяло впровадження в освітній простір ігрових технологій у ході вивчення дисципліни «Педагогіка». Охарактеризовано ділові, рольові ігри щодо виявлення шляхів реалізації індивідуальних освітніх траєкторій студентів у процесі професійної підготовки. Зокрема, указано, що вони сприяли формуванню професіоналізму майбутніх педагогів; спонукали їх бути здатними до саморозвитку, творчості, креативного мислення, самоорганізації свого життя й високопродуктивної професійної діяльності.

Перспективи подальшого дослідження вбачаємо в підготовці методичних рекомендацій, розробленні циклу тренінгових занять з упровадження інтерактивної моделі навчання в освітній процес вищої школи.

**БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:**

1. Андрущенко В. Філософія освіти XXI століття: у пошуках перспективи. *Філософія освіти*. Київ : Майстер-клас, 2006. № 1 (3). С. 6–12.
2. Балашова С. Навчально-рольова гра у формуванні дослідницьких умінь студентів. *Початкова школа*. 2005. № 6. С. 52–55.
3. Кондрашова Л.В., Виевская М.Г., Савченко Л.А. Иммитационно-игровое обучение в высшей школе : учебное пособие. Кривой Рог, 2001. 194 с.
4. Омеляненко В.Л., Кузьмінський А.І., Вовк Л.П. Педагогіка: завдання і ситуації : практикум. 2-ге вид., випр. Київ : Знання-Прес, 2006. 423 с.
5. Сисоєва С. Підготовка вчителя до формування творчої особистості учня : монографія. Київ : Поліграф. книга, 1996. 40 с.
6. Скворцова С.О. Професійна компетентність вчителя: зміст поняття. *Наука і освіта*. 2009. № 4. С. 93–96.
7. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навчальний посібник. Київ : Вища школа, 2004. 207 с.