

# **ЗАЛУЧЕННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МАТЕМАТИКИ ДО ІГРОМОДЕЛЮВАННЯ ЯК ПЕДАГОГІЧНА УМОВА ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

Кушнірук Анастасія Сергіївна

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», Україна

У підвищенні інтересу школярів до вивчення математики вагому роль відіграє ігрова діяльність. З огляду на це, перед викладачами педагогічного вишу постає завдання щодо формування в майбутніх учителів математики ігрової компетентності. Уважаємо, що залучення студентів до ігромодельовання в освітньому процесі є педагогічною умовою формування зазначеного феномена. На нашу думку, така діяльність сприятиме кращому засвоєнню студентами математичних знань, трансформації знань у професійно-педагогічні вміння, розвитку їхнього творчого потенціалу, оскільки навчання в ігровій обстановці надає можливість студентам не боятися припуститися помилок, дозволяє інтелектуально розкріпачуватися й виявляти активність.

Ігромодельовання, за визначенням Т. Доценко, – це один із напрямів реалізації цінностей професійного вдосконалення, а також особливий, універсальний механізм вирішення аналітичних, педагогічних, практичних задач і проблем. Воно передбачає проходження шляху від ознайомлення студентів із ситуацією, що породжує труднощі в професійній діяльності, до розвивальної трансформації цієї діяльності та необхідності перетворення ділових здібностей [2].

Як процес модельовання в умовах гри і забезпечення можливості здійснення цієї моделі в реальності розглядає ігромодельовання А. Деркач. Модельованню, на його думку, підлягають професійна діяльність чи життєдіяльність, що включає різноманітні форми взаємодії людей. При цьому ігрова складова ігромодельовання включає в себе акторські дії перевтілення і репрезентацію подій на сцені, організацію акторських дій з боку режисера-постановника в межах змісту сценарію, розробку сценарію в межах ідеї, задуму гри і на матеріалі прототипу реального життя, виявлення і введення надії, цінності майбутньої гри, організує сприйняття, тип спостереження, формує ставлення до того, що демонструється на сцені. Отже, джерелом ігромодельовання є труднощі в реальній

діяльності і первісних спробах аналізу й подолання труднощів у грі. В ігromodelюванні вводяться ті проблемні питання, вирішення яких передбачає дослідження діяльності і проявів людей у діяльності, а також конфліктів, спілкування, комунікації тощо. Ігromodelювання є найбільш специфічним засобом акмеологічних досліджень і вдосконалення професійних здібностей та діяльності [1, с. 47].

Беручи участь в ігromodelюванні і тренуючи свої здібності, зазначає М. Орлова, студенти мають можливість зрозуміти і відчувати себе немов би в реальній ситуації майбутньої діяльності (квазіпрофесійна діяльність). Тобто, ігromodelювання дозволяє імітувати реальний навчально-виховний процес, беручи участь у якому майбутні вчителі математики мають можливість зрозуміти, яких знань, умінь чи здібностей їм не вистачає для застосування ігрових технологій в подальшій професійній діяльності.

Моделювання у грі, наголошує В. Пугачов, – це створення макетів, що замінюють об'єкти реальної ситуації. Модель гри реалізується, приводиться в дію за допомогою її правил. Правила відбивають співвідношення всіх компонентів гри. Вони можуть бути перенесені у гру із соціального контексту, в якому розгортається ігровий процес, взяті з реального життя або ж придумані [4, с. 71].

У сучасній педагогіці найбільш прийнятним видом ігromodelювання виступають ділові ігри. На нашу думку, застосування ділових ігор у процесі підготовки майбутніх учителів математики сприятиме формуванню в них ігрової компетентності, зважаючи на те, що в ігровій діяльності одночасно засвоюються і норми професійних дій і норми соціальних дій, тобто відносин у шкільному колективі. При цьому кожний її учасник виявляє активну позицію, вступає у взаємодію з однокурсниками, співвідносячи власні інтереси з інтересами довколишніх людей.

Моделюючи чи імітуючи умови і динаміку майбутньої професії, дії і відносини спеціалістів, зауважує М. Орлова, ділова гра служить засобом закріплення знань і засобом розвитку практичного мислення. Цей ефект досягається через взаємодію учасників гри в заданій конкретній ситуації чи системі професійних ситуацій. Можливості ділових ігор полягають у тому, що вони як інструмент формують особистість майбутнього фахівця й активізують навчальний процес, при цьому впливають і на пошук управлінських рішень в умовах невизначеності і багатофакторності. По суті ділова гра є найбільш чітко вираженою формою контекстного навчання. Вона реалізується

на імітаційній моделі як спільна діяльність з постановки і вирішення ігрових навчальних завдань, підготовки та застосування індивідуальних і спільних рішень [3, с. 110].

Підсумовуючи доходимо висновку, що залучення студентів до ігромоделювання є педагогічною умовою формування ігрової компетентності майбутніх учителів математики, оскільки сприяє розвитку інтелекту, творчих здібностей, емпатії, емоційної саморегуляції, проєктувальних, комунікативних, організаційних умінь, що є складниками зазначеного феномена.

#### Література

1. Акмеологический словарь / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М. : Изд-во РАГС, 2004. – 161 с.
2. Доценко Т. В. Ігромоделювання як одна з технологій професійного удосконалення персоналу в умовах ринку / Т. В. Доценко. – [Електронний текст]. – Режим доступу : <http://nauka.kushnir.mk.ua/?p=762>
3. Орлова М. А. Возможности игромоделирования как метода квазипрофессиональной направленности обучения в логике компетентностного подхода / М. А. Орлова // Материалы междунар. науч. конф. [«Проблемы и перспективы развития образования»], (апрель 2011 г.). – Пермь : Меркурий, 2011. – Т. II. – С. 108–111.
4. Пугачев В. П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: [учебник для студентов вузов] / В. П. Пугачев. – М. : Аспект Пресс, 2002. – 285 с.

**Кушнірук А.С. Залучення майбутніх учителів математики до ігромоделювання як педагогічна умова формування ігрової компетентності.** У статті визначається сутність ігромоделювання, залучення майбутніх учителів математики до такої діяльності розглядається як педагогічна умова формування ігрової компетентності у процесі професійної підготовки; визначено, що провідним засобом ігромоделювання виступає ділова гра.

**Ключові слова:** майбутні вчителі математики, ігрова компетентність, ігромоделювання.

**Kushniruk A.S. Involving future teachers of mathematics to the simulation game as a pedagogical condition of formation play competence.** In the article the essence of the game simulation attract future teachers of mathematics to such activity is considered as pedagogical condition of gaming expertise in the process of preparation; determined that the leading tool for modeling game is a business game.

**Key words:** future teachers of mathematics, competence game, game simulation.