

*Анастасія Сергіївна Кушнірук,
к. пед. н., доцент, доцент кафедри
математики і методики її навчання,
ДЗ «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,
вул. Старопортофранківська, 26, м. Одеса, Україна*

СТИМУЛЮВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МАТЕМАТИКИ ЗАСОБАМИ НАВЧАЛЬНО- ПЕДАГОГІЧНИХ ІГОР

Модернізація освіти України зумовлює пошук шляхів якісної підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності, що, у свою чергу, потребує творчого підходу до розвитку їхньої пізнавальної активності в освітньому процесі вищих педагогічних навчальних закладів. Для стимулювання пізнавальної активності студентів, розвитку їхнього творчого потенціалу використовуються навчально-педагогічні ігри.

Майбутнім учителям, зазначає П. Щербань [4, с. 29–34], слід дати найсучасніші знання й ґрунтовну практичну підготовку, оскільки успішне розв'язання складних завдань навчання і виховання молоді вирішальною мірою залежить від педагогічної майстерності, наукової ерудиції й культури вчителя. Одним із найперспективніших шляхів удосконалення підготовки майбутніх учителів, на його думку, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають навчально-педагогічні ігри. Саме вони створюють умови для залучення студента до безпосередньої участі в навчальному процесі, самостійного пошуку шляхів і засобів розв'язання проблем, що виникають під час практичної діяльності. Для цього навчальний процес у педагогічному університеті має імітувати шкільне середовище, в якому доведеться працювати майбутнім учителям; виробляти у студентів уміння й навички розв'язання практичних завдань.

На нашу думку, розробка та впровадження навчально-педагогічних ігор у процес підготовки майбутніх учителів математики здатні підвищити

рівень їхньої ігрової компетентності, під якою розуміється складне інтегративне утворення, що характеризується обізнаністю студентів із сучасними ігровими технологіями, володінням методикою їх організації на уроках математики, сформованістю творчого мислення, емпатії, інтелектуальних, комунікативних умінь, умінь приймати нестандартні рішення тощо, наявності власного досвіду участі в ділових і рольових іграх на заняттях з математики.

Найбільш відомою в сучасній дидактиці є класифікація навчально-педагогічних ігор Г. Селевко [2, с. 53], які він розрізняє: 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).

М. Щербань виокремлює такі 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 [4]. На його думку, навчально-ігрові технології в системі вищої педагогічної освіти повинні відігравати важливу роль на всіх етапах підготовки майбутніх учителів, зважаючи на те, що вони активізують навчально-пізнавальну діяльність студентів, формують уміння й навички, підвищують рівень професійної мотивації, викликають інтерес до навчання і педагогічної професії. Заняття з використанням гри, наголошує науковець, сприяють наближенню до реальних умов майбутньої педагогічної праці, що викликає потребу в психолого-педагогічних і фахових знаннях та їх практичному застосуванні, забезпечує пізнавальну активність студентів.

Навчально-педагогічна гра, за Н. Плахотнюк [1], є практичною

груповою вправою 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, їхня взаємодія регламентується певними правилами, що відображають реальні умови й закономірності. У ході гри виробляються колективні рішення щодо розв'язання певної значущої проблеми. При цьому, зазначає автор, 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 [1].

Ми поділяємо думку науковців (М. Семенюк, О. Яструб [3]), що важливими умовами успішного використання навчально-педагогічних ігор у процесі підготовки майбутніх учителів виступають: компетентність викладача, вміння організувати студентів до проведення навчально-педагогічних ігор; його високий професіоналізм і майстерність; знання специфіки навчально-педагогічних ігор та методики їх проведення; урахування етапів проведення гри.

Саме використання навчально-педагогічних ігор у процесі вивчення психолого-педагогічних і фахових дисциплін дозволяє студентам творчо розкритися, самореалізуватися, побачити досягнення, відкорегувати прогалини в знаннях.

ЛІТЕРАТУРА

1. Плахотнюк Н. П. Класифікація навчально-ігрових проектів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності. – [Електронний текст]. – Режим доступу : eprints.zu.edu.ua/6777/1/10pnpkni.
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
3. Семенюк М. П. Навчально-педагогічні ігри у формуванні професіоналізму

майбутнього вчителя / М. П. Семенюк, О. О. Яструб. – [Електронний текст]. – Режим доступу : <http://esnuir.eenu.edu.ua/bitstream/123456789/838/1/games.pdf>

4. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навчальний посібник] / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.