

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ УЧИТЕЛЯМИ: НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНИЦЬКИЙ АСПЕКТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРАКТИКИ СТУДЕНТІВ

Староста В.І.

Україна, м. Ужгород, ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

Дидактичні ігри суттєво активізують процес навчання, оскільки поєднують у собі елементи пізнання та творчої діяльності, сприяють мотивації учіння, враховують індивідуальні особливості здобувачів освіти (дошкільників, школярів, студентської молоді, аспірантів та ін.) покращують емоційний фон взаємодії всіх учасників освітнього процесу, інтенсивність мислення, пам'яті тощо.

Згідно, С. Гончаренко, гра – форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого та розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів [1, с. 73]. П. Щербань зазначає, що дидактична гра – це творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників [4, с. 31].

Аналіз психолого-педагогічної літератури свідчить, що до головних функцій дидактичної гри відносять, як правило, пізнавальну, розважальну, діагностичну, комунікативну, мотиваційну, самореалізацій, соціалізацій тощо.

Велике значення гри надавали видатні вчені-педагоги. В. Сухомлинський розглядав гру як широке і багатогранне поняття, оскільки гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ; гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості. Вчений-педагог зазначав, що діти грають не тільки тоді, коли бігають, змагаються у швидкості і спритності, гра може полягати й у великому

напруженні творчих здібностей, уяви; без гри розумових сил, без творчої уяви неможливо уявити повноцінного навчання [3].

А. Макаренко (2003) вважав, що у грі особистість активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює людські взаємини; виконує у грі різні ролі: організатора, виконавця, творця, знаходить умови для виявлення своїх здібностей та життєвої активності [2].

Дидактичні ігри розвивають творчу активність, привчають до відповідальності і спрямовують зусилля студентів на досягнення мети, сприяють формуванню в майбутніх учителів педагогічної культури, вихованню в них таких якостей, як самостійність, наполегливість, самовладання, витримка, культура спілкування, що становлять основу успішної педагогічної праці і є необхідними для майбутнього вчителя (П. Щербань, 2004) [4, с. 55].

Дослідження показує актуальність ігрових технологій у сучасній освіті. Наприклад, М. Papastergiou [5] оцінено ефективність навчання та мотиваційну привабливість комп'ютерної гри для учнів грецької середньої школи під час вивчення комп'ютерних дисциплін. Проведене дослідження показало, що ігровий підхід є ефективнішим щодо здобування нових знань, ніж неігровий підхід, а також є і більш мотиваційним. Незважаючи на активнішу участь хлопців, їх уподобання та досвід у комп'ютерних іграх, а також кращі початкові знання щодо комп'ютерів, здобутки, отримані хлопцями та дівчатами завдяки використанню гри, суттєво не відрізнялись, і гра виявилася однаково мотиваційною для хлопчиків та дівчаток. Результати свідчать, що в середній школі освітні комп'ютерні ігри можна використовувати як ефективно та мотиваційне середовище навчання незалежно від статі учнів.

Авторами [6] розглядається проблема педагогічної творчості майбутніх учителів початкової школи. Охарактеризовано педагогічну творчість учителя початкових класів як цілісну особистісну та професійну якість, що полягає у здатності до педагогічної творчості, оригінального вирішення педагогічних проблем, активного використання та вдосконалення інноваційних технологій

навчання. На думку авторів, розвиток педагогічної творчості буде ефективним за умови впровадження інноваційних освітніх технологій у навчальний процес, а найбільший дидактичний потенціал для розвитку педагогічної творчості мають такі інноваційні технології: технологія ситуативного навчання; ігрові технології; проектна технологія; технологія проблемного навчання; інформаційно-комунікаційні технології; винахідницька технологія вирішення проблем, портфоліо.

Отже, важливого значення набуває вміння застосувати ігрові технології навчання майбутніми педагогами, а тому необхідно такі вміння формувати у них у процесі їх професійної підготовки, а також вивчати досвід учителів в умовах реальної освітньої діяльності.

Дане повідомлення висвітлює використання ігрових технологій педагогічними працівниками в деяких закладах освіти Закарпаття, а також реалізацію дослідницького підходу під час педагогічної практики студентів.

Якщо під час вивчення педагогічних дисциплін студентів – майбутніх учителів знайомлять, зокрема, з методами, формами та засобами навчання, то у процесі педагогічної практики вони мають можливість спостерігати їх реальне застосування на різних етапах уроків, вивчати педагогічний досвід своїх наставників тощо. Водночас, студенти звертають увагу на методи активізації навчально-пізнавальної діяльності, серед яких важливе місце займають ігрові технології. Поряд із набуттям педагогічного досвіду студенти проводять дослідження шляхом анонімного електронного опитування вчителів, а отримані результати анкетування надалі використовуються в процесі професійної підготовки студентів.

Емпіричне дослідження проводили на базі закладів освіти Закарпаття, де студенти Ужгородського національного університету проходили педагогічну практику. Використовували упорядковану та розроблену автором збірку анкет «Деякі аспекти педагогічної діяльності», яка містить питання щодо загальних відомостей про респондентів, а також деяких аспектів їх професійної

діяльності. Анонімне опитування педагогів з використанням Google Forms <https://docs.google.com/forms/d/1oM2MuXUyHEQ5M41rMeTGeQton4AIdvqSyq3cKQ1Ub9k/edit> проводили студенти під час педагогічної практики, а також у процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін. Проходило ознайомлення майбутніх учителів з використанням сучасних методів онлайн опитування, а також усвідомлення ними важливості виявлення ставлення педагогів до різних аспектів освітнього процесу. Опитування триває, а розпочато у 2019 р. Наразі маємо 343 респонденти. Це педагоги різних закладів освіти, серед них вихователі закладів дошкільної освіти (далі ЗДО), учителі початкових класів, учителі основних/старших класів, а також педагоги інших освітніх установ (коледж, університет, позашкільна освіта і т.п.).

Результати відповідей вихователів ЗДО та вчителів шкіл на одне із питань анкети «Чи використовуєте під час навчальних занять ігрові технології?» наведено у табл. 1. Респонденти відповідали за п'ятибальною шкалою: 1 (ніколи, або дуже рідко); 2 (скоріше рідко); 3 (наполовину); 4 (скоріше часто); 5 (дуже часто, або завжди).

Таблиця 1

Результати опитування педагогічних працівників

Відповіді	Вихователі ЗДО	Учителі початкових класів	Учителі основної/старшої школи
Ніколи, або дуже рідко	0	0	13
	0,0%	0,0%	10,7%
Скоріше рідко	0	9	11
	0,0%	13,6%	9,0%
Наполовину	12	19	43
	19,0%	28,8%	35,2%
Скоріше часто	24	21	34
	38,1%	31,8%	27,9%

Дуже часто, або завжди	27	17	21
	42,9%	25,8%	17,2%
Усього	63	66	122
	100,0%	100,0%	100,0%

Можемо зазначити, що ігрові технології мають широке поширення у ЗДО та школах, оскільки переважна більшість вихователів та вчителів їх використовують у своїй професійній діяльності.

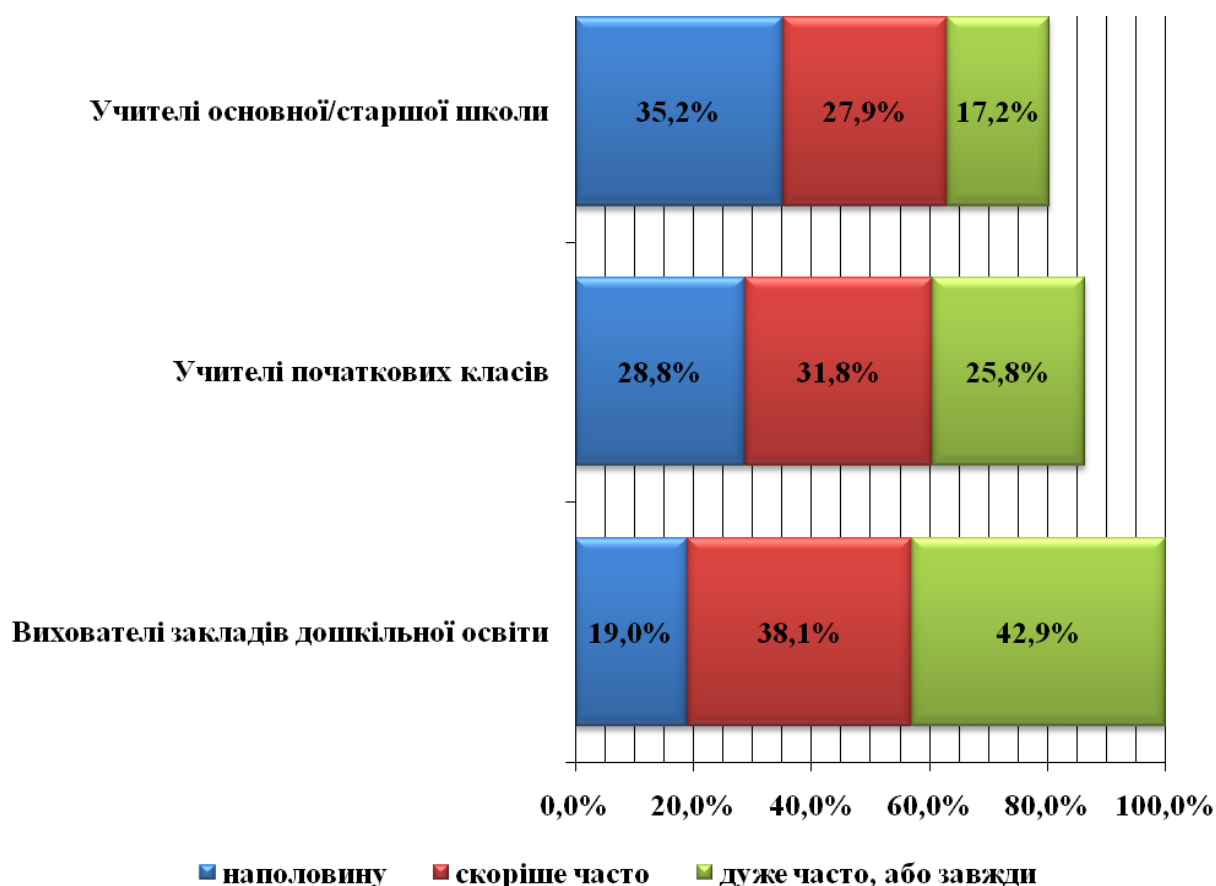


Рис. 1. Результати деяких відповідей (у %) респондентів на питання: «Чи використовуєте під час навчальних занять ігрові технології?»

Нами узагальнено результати відповідей респондентів (рис. 1), які використовують ігрові технології «дуже часто, або завжди», «скоріше часто» та «наполовину».

Дослідження показує, що найбільш часто (разом відповіді «дуже часто, або завжди» та «скоріше часто») у процесі навчання використовують ігрові технології вихователі ЗДО – 81%; надалі слідують учителі початкових класів (71,2%), учителі основної/старшої школи (64,8%). Таким чином, на основі отриманих результатів опитування можемо зробити висновок, що педагоги враховують вікові особливості учнів, оскільки частота використання ігрових технологій під час проведення навчальних занять зростає у напрямку зменшення віку дітей.

Література:

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1997. 376с.
2. Макаренко А.С. Педагогическая поэма / Сост., вступ. ст., примеч., пояснения С.Невская. М.: ИТРК, 2003. 736 с.
3. Сухомлинський В.О. Вибрані твори : в 5 т. [редкол.: О.Г. Дзевєрін (голова) та ін.]. Київ : Рад. шк., 1976. Т. 3 : Серце віддаю дітям ; Народження громадянина ; Листи до сина. 1977. 668 с.
4. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навч. посібник]. К.: Вища шк., 2004. 206 с.
5. Papastergiou Marina. Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. Computers & Education, 2009. Vol. 52. Issue 1. P. 1-12, ISSN 0360-1315. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131508000845>
6. Shkabarina M., Verbytska K., Vitiuk V., Shemchuk V., Saleychuk E. Development of Pedagogical Creativity of Future Teachers of Primary School By Means of Innovative Education Technologies. Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala. 2020. Vol. 12. Issue: 4. P. 137-155.
DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/12.4/338>
<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/rrem/article/view/2946>