

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СИСТЕМІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ ПЕДАГОГІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Гарашенко Л. В.

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри дошкільної освіти*

Педагогічний інститут

Київського університету імені Бориса Грінченка

бул. І. Шамо, 18/2, Київ, Україна

orcid.org/0000-0001-5004-6136

kapelka0104@ukr.net

Кондратюк С. Г.

*кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри дошкільної освіти*

Педагогічний інститут

Київського університету імені Бориса Грінченка

бул. І. Шамо, 18/2, Київ, Україна

orcid.org/0000-0003-4037-6291

s.kondratiuk@kubg.edu.ua

Ключові слова:

*система фахової підготовки,
активізація навчальної
діяльності, активні методи
навчання, ділова гра, рольова
гра, компетентнісний підхід.*

У статті розглянуто основи технології фахової підготовки бакалаврів дошкільної освіти, головну увагу зосереджено на розвитку активності та ініціативності. Визначено особливості застосування ігрових технологій у процесі вивчення фахових дисциплін майбутніми педагогами дошкільної освіти. З'ясовано, що ігрові технології максимально забезпечують практично-діяльнісний підхід до фахової підготовки. Доведено, що для посилення професійно-практичної підготовки студентів дошкільного фаху доцільно застосовувати саме рольові та ділові ігри. Ігрові технології дають змогу реалізувати принцип активної участі студентів в опануванні навчально-професійним досвідом, дають можливість студентам мобілізувати власні інтелектуальні ресурси, потенційні можливості, механізми саморозвитку. Доведено, що студенти активно та зацікавлено включаються у професійно орієнтовані ігри, під час яких вони набувають життєвого й професійного досвіду. Місце ігрових технологій у професійній підготовці педагогів дошкільної освіти значною мірою залежить від розуміння викладачем їх функцій і значимості в реалізації компетентнісного підходу. Під час занять у формі гри створюються умови психологічного комфорту та безпеки для збереження фізичного та психічного (інтелектуального та емоційного) здоров'я студентів. Досвід проведення ігрових практичних занять засвідчує, що гра сприяє переходу від репродуктивної до творчої навчально-пізнавальної діяльності студентів. Студенти активно включаються у професійно орієнтовані ігри, під час яких вони навчаються ставити цілі й завдання та визначати ефективні шляхи їх досягнення та вирішення. Доведено, що гра як метод є діяльністю творчою, емоційною, такою, що задовольняє потребу студентів у самоутвердженні та самореалізації. У процесі підготовки фахівців дошкільної освіти використовуються різні модифікації педагогічних ігор. З'ясовано, що потребує удосконалення розроблення ділових та рольових ігор для формування готовності майбутніх вихователів до професійної діяльності.

GAME TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF PROFESSIONAL TRAINING OF PRESCHOOL EDUCATION TEACHERS

Harashchenko L. V.

*Candidate of Pedagogic Sciences,
Associate Professor at the Pre-School Education Department
Pedagogical Institute
of Borys Grinchenko Kyiv University
I. Shamo blvd, 18/2, Kyiv, Ukraine
orcid.org/0000-0001-5004-6136
kapelka0104@ukr.net*

Kondratiuk S. G.

*Candidate of Pedagogic Sciences,
Senior Lecturer at the Pre-School Education Department
Pedagogical Institute
of Borys Grinchenko Kyiv University
I. Shamo blvd, 18/2, Kyiv, Ukraine
orcid.org/0000-0003-4037-6291
s.kondratiuk@kubg.edu.ua*

Key words:

*system of professional training,
activation of educational
activity, active teaching
methods, business game, role
game, competence approach.*

The basics of technology of professional training of bachelors of preschool education are considered; the main focus is on the development of activity and initiative. Peculiarities of application of game technologies in the process of studying professional disciplines by future teachers of preschool education are determined. It was found that game technologies provide the most practical approach to professional training. It is proved that to strengthen the professional and practical training of preschool students it is advisable to use role-playing and business games. Game technologies allow to realize the principle of active participation of students in mastering of educational and professional experience, given the chance to students to mobilize own intellectual resources, potential opportunities, mechanisms of self-development. It is proved that students are actively and interestedly involved in professionally oriented games, during which they gain life and professional experience. The place of game technologies in the professional training of preschool teachers largely depends on the teacher's understanding of their functions and importance in the implementation of the competency approach. During the lessons in the form of a game, conditions of psychological comfort and safety are created to preserve the physical and mental (intellectual and emotional) health of students. The experience of conducting practical games shows that the game promotes the transition from reproductive to creative educational and cognitive activities of students. Students are actively involved in professionally oriented games, during which they learn to set goals and objectives and identify effective ways to solve them. It is proved that play as a method is a creative, emotional activity, one that satisfies the need of students for self-affirmation and self-realization. In the process of training preschool education specialists, various modifications of pedagogical games are used. It was found that the development of business and role-playing games needs to be improved in order to form the readiness of future educators for professional activity.

Постановка проблеми в загальному вигляді. На сучасному етапі розвитку освіти в Україні актуалізується проблема якості професійної підготовки майбутніх педагогів дошкільної освіти. Не втрачають актуальності та важливості питання вдосконалення змісту фахової підготовки відповідно до цілей і завдань професійної кваліфікації та педагогічного інструментарію цієї підготовки. Нині у педагогічній науці й практиці дискутується питання технологізації професійної освіти. Це частково пояснюється тим, що досягти гарантованого результату, сформуванню професійну компетентність майбутніх педагогів дошкільної освіти практично неможливо без чіткого проектування та моделювання діяльності студентів і викладача, цілеспрямованості і планованості здійснення фахової підготовки. Сучасні тенденції активізації навчальної діяльності студентів дають змогу звернути увагу на один із активних методів навчання, а саме ігрові технології [8]. Ігрові технології максимально забезпечують практично-діяльнісний підхід до фахової підготовки, формування професійної, соціальної, інформаційної компетентності, уміння ефективно й доцільно використовувати знання на практиці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. За твердженням В. Кременя, проблема якості української освіти пов'язана з невпинною глобалізацією усіх сфер суспільства, зі змінністю, що прогресує в будь-якій сфері діяльності, з посиленням вимог до особистісної компетентності та самодостатності, з формуванням мережного суспільства [2]. Виходячи з аналізу сучасних педагогічних досліджень проблеми вдосконалення змісту фахової підготовки бакалаврів дошкільної освіти, можемо дійти висновку, що процес фахової підготовки майбутніх вихователів має бути максимально наближеним до змісту та характеру їх майбутньої професійної діяльності (Г. Беленька, О. Богініч, А. Богуш, Е. Вільчковський, Н. Гавриш, І. Дичківська, Л. Загородня, Л. Зайцева, О. Коваленко, Н. Кот, В. Кузьменко, Н. Левінець, Н. Луцан, М. Машовець, В. Нестеренко, О. Половіна, Т. Поніманська, Г. Сухорукова, Т. Степанова, Г. Тарасенко). Вивчення наукових доробок Т. Поніманської засвідчує, що вирішення сучасних проблем виховання вимагає нового педагогічного мислення на таких засадах: принцип гуманізму, обґрунтування ролі виховання у процесі соціалізації та культурної ідентифікації життєвотворчості особистості, педагогічна реальність різних типів виховних систем, полісуб'єктність виховних впливів, міжособистісна взаємодія, діалогічне спілкування [4, с. 38].

Розглядаючи проблему фахової підготовки вихователів, поділяємо принципові міркування О. Богініч про те, що використання активних

методів навчання забезпечує нову якість традиційних форм організації навчання, основною спрямованістю яких є не просто процес передачі, переробки та засвоєння навчальної інформації, але й її самостійний пошук та моделювання її доцільного застосування в майбутній професійній діяльності. При цьому дослідниця акцентує увагу на тому, що активні методи навчання дають змогу моделювати цілісний зміст майбутньої професійної діяльності, що забезпечує практичну спрямованість фахової підготовки на основі підвищення емоційної складової частини навчальної діяльності, творчого характеру навчальних завдань та взаємодії учасників освітнього процесу.

Дослідники наголошують на тому, що метод гри забезпечує актуалізацію знань студентів, формує вміння оперативно й мобільно реалізовувати набуті знання, уміння й навички у професійній діяльності (Г. Азаренкова, О. Аксьонова, А. Вербицький, Р. Гуревич, Н. Ізюмцева, М. Касьяненко, О. Легостаєва Н. Очеретна, О. Пометун, Т. Хлебнікова, П. Щербань). Ми повністю поділяємо позицію Т. Хлебнікової, яка стверджує, що ділова гра є потужним методом активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів [7]. Значущість використання ділових і рольових ігор в освітньому процесі виокремлюється у дослідженнях О. Пометун [3]. Дослідники наголошують на тому, що використання ділових ігор спонукає викладача до постійної творчості та самовдосконалення, а у студентів формує самостійність, відповідальність, критичне мислення (Н. Очеретна) [5].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Аналіз та узагальнення теоретичних джерел засвідчує недостатність системного висвітлення використання ігрових технологій у системі фахової підготовки педагогів дошкільної освіти. Потребує удосконалення розроблення ділових та рольових ігор для формування готовності майбутніх вихователів до професійної діяльності.

Метою статті є визначення особливостей застосування ігрових технологій у процесі вивчення фахових дисциплін майбутніми педагогами дошкільної освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Закономірно постає важливе завдання щодо того, як трансформувати теоретичні знання у практичний досвід, як саме корелювати процес опанування студентами змістовим і діяльнісним компонентами навчальних дисциплін в умовах вищого навчального закладу з професійною діяльністю у царині дошкільної освіти. Ігрові технології дають змогу реалізувати принцип активної участі студентів в опануванні навчально-професійним досвідом, дають можливість студентам мобілізувати власні інтелектуальні ресурси, потенційні

можливості, механізми саморозвитку [6]. На наше переконання, студенти активно та зацікавлено включаються у професійно орієнтовані ігри, під час яких вони набувають життєвого й професійного досвіду. Вони навчаються ставити педагогічні цілі й завдання, визначати оптимальні шляхи і способи їх досягнення, аналізувати педагогічні ситуації та пропонувати їх конструктивне вирішення. Підтримуємо думку про те, що для посилення професійно-практичної підготовки студентів дошкільного фаху доцільно застосовувати саме рольові та ділові ігри [8].

Оскільки ґрунтовні знання психологічних закономірностей ігрової діяльності – це важлива складова частина професійної підготовки вихователя закладу дошкільної освіти, що є однією зі складових частин професіограми педагога ЗДО, то робота з формування у студентів власного вміння грати в різні типи ігор забезпечить у подальшому якість освітнього впливу на підростаюче покоління [9].

Звернемося до напрацювань щодо використання рольових та ділових ігор у процесі оволодіння змістовим компонентом курсу «Методика фізичного виховання дітей дошкільного віку». Наприклад, метою ігрового практичного заняття «Практичне проведення фізкультурних розваг для дітей дошкільного віку» була систематизація знань студентів про методику проведення різних видів рухливих ігор; закріплення знань про структуру різних варіантів фізкультурних розваг залежно від вікової групи; формування вміння та навичок практичного застосування знань шляхом індивідуального виконання завдань. Вкрай важливо розвивати професійні вміння, а саме легко входити в гру, активно діяти, вміло виступати в ролі ігрового партнера, доступно й образно пояснювати, емоційно грати, розвивати під час аналізу самостійність мислення, творчість, ініціативність, доброзичливість, об'єктивність, виховувати професійне ставлення до проведення рухливих ігор одногрупниками, бажання використовувати знання й уміння на педагогічній практиці.

Складовими частинами такого заняття є початок заняття (мотивація навчальної діяльності); постановка мети й завдань заняття; представлення команд (назва, девіз, емблема); самостійне проведення кожною командою двох атракціонів (для дітей I молодшої, II молодшої, старшої груп, аналіз кожною командою проведення ігор); конкурс капітанів (розв'язування кросвордів, підготовлених викладачем); розминка (команди відповідають на запитання теоретико-методичного характеру, заздалегідь підготовлених опонентами); представлення домашнього завдання, а саме розробленого плану фізкультурної розваги (оцінює журі спільно з викладачем); самостійне

проведення кожною командою однієї естафети з представленого плану (за вибором), аналіз кожною командою проведення естафет; закінчення заняття (підсумок, оцінювання роботи кожного члена команди, команди загалом, роботи журі).

Підстави для формулювання міркувань про доцільність застосування ігрових методів активізації навчальної діяльності студентів дає досвід проведення практичного заняття з теми «Основні рухи та методика ознайомлення з ними дітей дошкільного віку» у формі ділової гри. Вважаємо за доцільне висвітлити такі етапи цього практичного заняття.

Мета: закріпити знання студентів з методики навчання основних рухів; сформувати міцні та гнучкі рухові навички; сформувати уміння й навички проведення різних видів основних рухів, здійснювати чіткий показ та пояснення рухових дій; сформувати вміння встановлювати взаємозв'язок між віковими особливостями дітей та прийомами навчання на різних етапах формування рухової навички, між видами основних рухів та способами організації дітей для їх виконання; розвивати самостійність та активність мислення, об'єктивність під час оцінювання роботи одногрупників на занятті; виховувати професійне ставлення до проведення основних рухів одногрупниками.

План заняття:

- 1) початок заняття (мотивація навчальної діяльності; постановка мети й завдань заняття);
- 2) представлення членів журі;
- 3) представлення команд (назва, девіз, емблема);
- 4) проведення конкурсів.

Перший конкурс «Знавці програм виховання і навчання дітей дошкільного віку». Завданням конкурсу є визначення того, для якої вікової групи призначена вправа (по десять вправ). Кожна команда отримує картку з переліком основних рухів, біля кожного основного руху записує вікову групу. По закінченні кожна команда повертає картку журі для оцінювання.

Другий конкурс «Найбільш кмітливий і спостережливий». Завданням конкурсу є визначення на фотографіях, якої помилки допустилися діти під час виконання основних рухів. Кожна команда отримує п'ять фотографій для обговорення, потім по черзі озвучує свої міркування. Під час відповідей кожна команда може бачити фотографії на інтерактивній дошці, долучатися до аналізу та схвалювати (не схвалювати) відповіді своїх опонентів.

Третій конкурс «Найграмотніший вихователь». Завданням конкурсу є визначення вікової групи за змістом вправи та використаними прийомами навчання. Кожна команда отримує картку з опи-

сом руху, після обговорення представляє обгрунтовану відповідь. Для полегшення сприймання завдань на картках студенти можуть бачити їх на інтерактивній дошці. Кожна команда має заслухати відповідь іншої, погодитися (не погодитися) з нею, за потреби висловити власні міркування.

Четвертий конкурс «Найкращий теоретик». Завдання конкурсу таке: команди по черзі мають відповісти на чотири запитання теоретико-методичного характеру, що заздалегідь підготовлені кожною командою. Після колегіального обговорення команди дають відповіді на запитання. За потреби команда, яка ставила запитання, може дати власний варіант відповіді.

П'ятий конкурс «Найкращий практик». Завдання конкурсу таке: кожна команда має провести по одній вправі з основних рухів. Для цього команди обмінюються картками з практичними завданнями (заздалегідь підготовленими). Команди, які отримали такі завдання, мають обдумати та продемонструвати проведення вправи, тобто здійснити чіткий показ та пояснення рухових дій задля засвоєння руху дітьми певної вікової групи. За потреби команди можуть представити власний варіант проведення вправи.

Шостий конкурс «Найспритніший». Завданням конкурсу є участь в іграх-атракціях з ходьбою. Кожна команда заздалегідь отримує завдання підібрати один атракціон з ходьбою та провести його. Проводить атракціон представник («вихователь») від кожної команди, який запрошує взяти участь або обидві команди, або по одному (чи декілька) студенту від кожної команди. Гравці, які перемогли в грі, примножують бали своєї команди.

Закінчення заняття: підсумок, оцінювання роботи кожного члена команди, команди загалом, роботи журі.

Цілоком закономірно, що такі практичні заняття передбачають певну підготовчу роботу, зокрема зустрічі з капітанами та командами, консультування, обговорення різних питань, продумування

шкали оцінювання. Звернемо увагу передусім на важливість спрямування капітанів кожної команди на усвідомлення ними важливості регулювати ступінь активності кожного члена команди.

Таким чином, у процесі підготовки фахівців дошкільної освіти використовуються різні модифікації педагогічних ігор залежно від специфіки навчальної дисципліни.

Висновки. Важливу роль у процесі підвищення якості фахової підготовки майбутніх вихователів відіграє метод гри. Місце ігрових технологій у професійній підготовці педагогів дошкільної освіти значною мірою залежить від розуміння викладачем їх функцій і значимості в реалізації компетентнісного підходу. Заняття, проведене у формі ділової чи рольової гри, порівняно з традиційними підходами до організації практичних занять дає змогу уникнути стомлюваності студентів, зниження працездатності. Під час занять у формі гри створюються умови психологічного комфорту та безпеки, тобто створюються умови для збереження фізичного та психічного (інтелектуального та емоційного) здоров'я студентів. У процесі ігрових практичних занять відбувається задоволення потреби у спілкуванні, виконанні соціальної ролі, розвиваються уміння приймати відповідальні рішення, критичне мислення, гнучко, оперативно діяти у змінних умовах, виховується витримка, розвивається уміння узгоджувати власні дії з діями інших для досягнення мети. Досвід проведення ігрових практичних занять засвідчує, що гра сприяє переходу від репродуктивної до творчої навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Відправним моментом нашого подальшого дослідження проблеми посилення професійно-практичної підготовки бакалаврів дошкільної освіти є застосування в освітньому процесі доцільного педагогічного інструментарію (методів, прийомів і засобів навчальної взаємодії, різних форм організації навчання).

Література

1. Богініч О. Основні механізми удосконалення системи підготовки фахівців дошкільної освіти. *Вісник Глухівського державного педагогічного університету*. 2007. Вип. 9. Серія : Педагогічні науки. С. 10–16.
2. Кремень О. Якісна освіта – вимога сьогодення. *Дошкільне виховання*. 2015. № 1. С. 2–4.
3. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : науково-методичний посібник / за заг. ред. О. Пометун. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
4. Поніманська Т. Гуманізація освіти – ознака її якості. *Дошкільне виховання*. 2016. № 9. С. 2–5.
5. Очеретна Н. Особливості застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2013. Вип. 14. С. 206–210.
6. Азаренкова Г., Ізюмцева Н., Легостаєва О. та ін. Тренінгові технології навчання у практичній підготовці студентів: (ділові та рольові ігри) : навчально-методичний посібник / за заг. ред. Н. Самородової. Львів : Новий Світ, 2010. 198 с.
7. Хлебнікова Т. Ділова гра як метод активного навчання педагога : навчально-методичний посібник для викладачів, слухачів ІПО, директорів шкіл, керівників РУО. Харків : Основа, 2005. С. 7–11.

8. Щербань П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навчальний посібник. Київ : Вища школа, 2004. 207 с.
9. Кондратюк С., Кушнір І. Теоретичні основи використання ігор психологічного спрямування в роботі з дітьми дошкільного віку. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.7> (дата звернення: 16.10.2020).

REFERENCES

1. Boginich O. (2007). Osnovni mexanizmy udoskonalennya systemy pidgotovky faxivciv doshkilnoyi osvity [The main mechanisms for improving the system of training preschool education] *Bulletin of Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University. Series: Pedagogical sciences*. Vol. 9. P. 10–16 (ukr.).
2. Kremen O. (2015). Yakisna osvita – vymoga sogo dennya [Quality education is a requirement of present time]. *Preschool education*. Vol. 1. P. 2–4 (ukr.).
3. Pometun O., Pyrozhenko L. (2004). *Suchasnyj urok. Interaktyvni texnologiyi navchannya: naukovometodychnyj posibnyk [Modern lesson. Interactive technologies of studies: scientifically-methodical manual]*. Kyiv, Ukraine: A.S.K. (ukr.).
4. Ponimanska T. (2016). Gumanizaciya osvity – oznaka yiyi yakosti [The humanization of education is a sign of its quality]. *Preschool education*. Vol. 9. P. 2–5 (ukr.).
5. Ocheretna N. (2013). Osoblyvosti zastosuvannya dilovykh ihor u protsesi vyvchennia inozemnoi movy u vyshchykh navchalnykh zakladakh [Features of application of business games in the process of study of foreign language in higher educational establishments]. *Pedagogical education: theory and practice*. Vol. 14. P. 206–210 (ukr.).
6. Azarenkova H., Iziuntseva N., Liehostaieva O. (2010). *Treninhovi tekhnolohii navchannia u praktychnii pidhotovtsi studentiv: (dilovi ta rolovi ihry) [Training technologies of studies in practical training of students: (business and role-play games)]*. Lviv, Ukraine: Novyi Svit (ukr.).
7. Khliebnikova T. (2005). *Dilova hra yak metod aktyvnoho navchanni apedahoha : navch.-metod. posib. dlia vykladachiv, slukhachiv IPO, dyrektoriv shkil, kerivnykiv [Business game as method of active studies of teacher]*. Kharkiv, Ukraine: Osnova. P. 7–11 (ukr.).
8. Shcherban P. (2004). *Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh [Educational and pedagogical games in higher educational establishments]*. Kyiv, Ukraine: Higher school (ukr.).
9. Kondratiuk S., Kushnir I. (2020) *Application of psychologic ally aimed games in preschool education institution, theoretical basis*. Retrieved from: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.7> (ukr.).