

**Н.Г. ГРАМА** ( д-р пед. наук, проф.)

Південноукраїнський національний педагогічний університет ім. К.Д.Ушинського (Одеса)

## **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ СТИМУЛЮВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОГО ПРОФЕСІОНАЛІЗМУ**

*У статті розглядається проблема стимулювання студентів до навчання професійних умінь. Автор звертає увагу на особливості професійних умінь які набуваються студентами за допомогою ігрових технологій.*

**Ключові слова:** ігрові технології, стимулювання, педагогічний професіоналізм, дошкільна освіта.

**Постановка проблеми:** демократизація освіти дозволяє розширити активність діяльності, необхідність самостійності думки і дії .

“Стимул” – побудження до дії. Зазначимо, що поняття стимулювання до дії і стимулювання до розвитку особистості розкриває особливості його дії. Перша з них несе в собі елемент одномоментності, короткочасності, друга – визначення стосується певного, заданого програмою напрямку виховання. В одному випадку страх перед покаранням заставляє дитину виконувати дії, в іншому – бажання щось пізнати побуджує дитину до пошуку, а отже, до дії. Така дія дійсно буде сприяти його розумовому розвитку. Спорідненими виступають поняття – «спонукання» до певних дій навчання, поведінки, культури, мистецтва тощо; «стиль» як сукупність прийомів, певного виконання і поведінки. Зазначимо, що в одному випадку на поняття покладається керівна роль у значенні зовнішнього побудження, в іншому, самопобудження внутрішнє для досягнення задуманого результату.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Важливими в освоєнні технології гри є педагогічна взаємодія в навчально-виховному процесі (В.А. Кан-Калік, Л.В.Кондрашова, О.Я.Савченко та ін.); розкриття сутності гри (Б. Г. Ананьєв, Н.П. Анікеєва, Л. С. Виготський, Л. В. Гранач, О. М. Леоньєв, С. Л. Рубінштейн, С. Ф. Русова, В. О. Сухомлинський, К. Д. Ушинський); розвиваючий характер гри (С. М. Мінскін, Б. П. Нікітін, Є. А.Тупічкіна, Ф. І. Фрадкіна); професійну підготовку педагога, формування його майстерності (А. М. Бойко, М. Б. Євтух, І.Зязюн, В. А. Кан-Калік, Н. В. Кічук, Л. С. Нечепоренко, І. Ф. Прокопенко, В. О. Сластьонін, Г. В.Троцько, Г. П. Шевченко, Н. Д. Хмель та ін.); особливостей розвитку дітей різного віку (Д. Б. Ельконін, А. В. Мудрик, В. С. Мухіна та ін.). Проте залишаються не вивченими можливості стимулювання педагогічного професіоналізму майбутніх вихователів дошкільного навчального закладу щодо економічного виховання у процесі гри, що вимагає спеціальної підготовки педагога-вихователя дошкільної освіти для її реалізації.

**Метою статті** є добирання засобів стимулювання педагогічного професіоналізму майбутніх вихователів дошкільного навчального закладу. Одним із засобів було взято ігри, ігрові ситуації, ігрові вправи.

**Виклад основного матеріалу.** Гра як форма організації діяльності в усіх випадках може виступати як в ролі смислоутворюючого, так і в ролі допоміжного стимулу, покликаною посилити вплив будь-якої провідної ідеї (виховної). Водночас за формою організації гра технологічно як процес може містити ігри, ігрові ситуації, ігрові вправи тощо.

Мистецтво педагогічного стимулу в тому й полягає, щоб, “граючи” у педагога-професіонала, викладач-методист зміг повести студентів із гри у реальність, щоб перевтілюючись в образ, студент забував про ігрову сторону діяльності, захоплювався серйозно. Тут форма (практичне заняття в аудиторії) покликана лиш слугувати ідеї, але не поглинати її.

За допомогою короткого викладу пропонованого нами підходу діловитості як головного принципу сформованості професіоналізму майбутнього педагога дошкільної освіти до економічного виховання дітей, його зміст можна звести до низки таких положень:

1. Якщо виховання і навчання розглядати як організовану форму соціальних впливів, то відтоді вони можуть бути описані з позицій теорії управління. Визнання управління у вигляді механізму навчання дозволяє розглядати його як процес управління психічним розвитком людини.

2. У процесуальному плані навчання може бути представлено як єдність провідних функцій, які послідовно змінюють одна одну і при цьому утворюють певну педагогічну технологію. Вона складається із процесів цілеполягання, інформації, прогнозування, прийняття рішення, організації виконання, комунікації, контролю, коригування при провідній ролі цілеполягання.

Якщо ж робиться спеціальна установка на гру, то вона стає ніби основною ідеєю, і відтоді можливий небажаний здвиг мотивів: особиста відповідальність може бути витиснута ігровим інтересом. Небезпечність такого педагогічного ходу криється у тому, що чим менші діти, тим ігровий інтерес вищий, а для дорослих (студентів) – небажаним наслідком, і може стати тормозом поведінки, тобто отримуємо антистимул. Таку особливість ми спостерігаємо при підготовці студентів до мікрозаняття. Мікрозаняття сприймається студентом як гра, для оцінки за тих умов, коли недостатньо організовано методичний аналіз і безкомпромісна оцінка кожного елемента цього мікрозаняття як з боку студентів-однокурсників, так і з боку викладача-методиста. При цьому зазначимо, що навчальні дисципліни мають дуже мало аудиторного часу (у порівнянні з 80-роками ХХ – го століття), що не дає можливості досить ґрунтовно навчати студентів професіоналізму. Тому актуалізується друга сторона заохочення – морально-етична спрямованість як глибинний смисл педагогічного стимулу. Саме з такою міркою педагог має підходити до оцінки будь-якого вибраного ним засобу педагогічного впливу. Якщо гра, змагання (скрите і явне) не є самоціллю, а сприяє реалізації завдань етичного виховання, то в цьому випадку маємо справу зі стимульними засобами. Якщо ж при одержанні практичного результату дані засоби мають хоч найменший від'ємний вплив, то вони не можуть розглядатися як педагогічні стимули. Отже, якщо елементи ігрової діяльності або ділова гра проводиться обіцянками високих оцінок, автомат-заліку тощо, то таку діяльність ніяк не можна віднести до стимульної як такої, що забезпечує свідоме бажання набути умінь професіоналізму [1, 2].

На схемі покажемо зв'язки існування стимулів як засобу набування педагогічного професіоналізму у процесі ділової гри (Рис 1).

Нами було проведено тест, що виявляє рівні такого змісту: рівень розуміння студентом теорії; рівень розуміння студентом методики навчальних дисциплін; знання особливостей навчальних методик у формуванні професіоналізму (природознавство, музичне виховання, економічне виховання тощо).

Аналіз результатів бесід, інтерв'ю, тестів показують, що 65% студентів лише виучують те, що їм задали. 67 % ніяк не можуть зрозуміти, навіщо потрібно посилатися на велику кількість першоджерел. Невміння скласти план систематичної роботи з педагогічною літературою – 36%. Перегляд бібліотечних формулярів показує, що 87 % студентів не системно працюють з періодикою. Самоорганізація думок і розуміння методики дуже низька, знання несистемні, шматкоподібні.

Логіка педагогічного дослідження така: 1. Інструкція з елементами показу: як і за що будуть ставитися бали. 2. Короткий тест на з'ясування того, наскільки студенти ніяковіють перед своїми однокурсниками, наскільки вони невимогливі до товаришів в оцінюванні. 3. Побудова системи оцінок, щоб якомога більше уникнути впливу суб'єктивізму за схемою: прослуховування мікрозаняття – аналіз студентами прослуханого мікрозаняття – запитання до респондента ( якщо запитання просте – мінус тому студенту, який його задає; якщо запитання складне і респондент не відповідає, то відповідає сам той, хто запитує і обґрунтовує, чому саме це запитання задано, і наскільки воно є влучним та стосується процесу) – оцінка заняття студентом – оцінка (безкомпромісна) викладачем виступу того студента, який аналізував мікрозаняття. За такої схеми у методиці проведення заняття спеціально руйнується пряма лінія **студент – викладач – оцінка**. Цей трафарет замінюється

колегіальним обговоренням заняття, у якому акцент переводиться на необхідність слухати, думати, оцінювати кожний елемент діяльності іншими, вимагається загальна активність. Це вимагає знання змісту, форм, що застосовані щодо доцільності й ефективності їх, відповідності меті тощо. Звичайно таке стимулювання має певні вади, але вони перекриваються можливістю створення реальності стану педагогічної готовності студента до обраної діяльності.

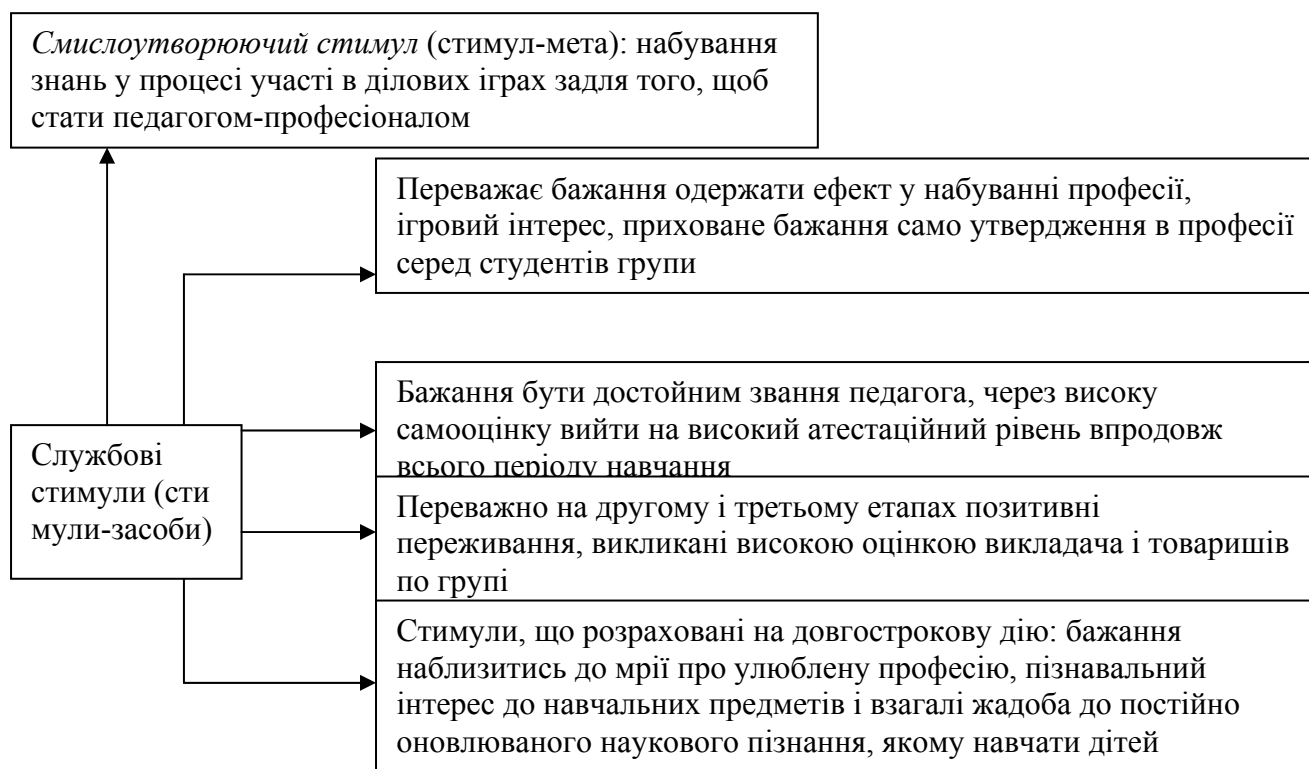


Рис. 1. Стимул як засіб набування педагогічного професіоналізму у процесі ділової гри.

Студентам четвертого курсу інституту дошкільної та спеціальної освіти пропонувалися ділові ігри зі спецкурсу «Основи економічного виховання» за такою програмою. У процесі виконання програми ділових ігор у контексті з навчальним планом курсу була проведена апробація і оцінка ефективності нижче означених ігор.

У діловій грі «Час» потрібно змодельовати: а) процес навчання бакалаврів теорії й методики формування уявлень про час в усіх вікових групах (для дітей 3-6 років) дошкільного закладу; б) процес формування елементарних уявлень про час дітьми 3-6 років.

У діловій грі «Конспект» потрібно підготувати конспект, дати його експертній групі для оцінки, провести обговорення його і визначити слабкі й сильні сторони його змісту, структури, добирання методичних прийомів, матеріального забезпечення та теоретичну результативність для конкретної відомої студентам групи дітей.

Ділова гра «Організація діяльності дітей» забезпечувала відпрацювання уміння передбачити мислено усі можливі компоненти навчання дітей. При цьому виявлялася глибина знання змісту студентами. Оцінка якості підготовленості гри визначалась так: 0 – пропущені важливі моменти інформаційного повідомлення, через що діти поводити себе так: були не уважні, не відповідали; 1 – недостатнє матеріальне забезпечення заняття; 2 – інформаційний зміст достатній, але методична розкладка неповна, не дотримано методичні компоненти узагальнення, недостатній акцент на ключових моментах засвоєваних знань; 3 – дотримана конкретна ідея (мета) з намаганням її обґрунтування; 4 – добре продумана, описана і обґрунтована тема, впровадження її у роботу з дітьми має забезпечити успіх.

Ступінь реалізованості ділових ігор за означеною моделлю оцінювалась за такими

рівнями: 0 – упевненість у тому, що план, програма, конспект реалізуються “самі собою”; 1 – пасивне впровадження створеної гри в роботу; 2 – визнання лиш на словах дієвості запланованої гри; 3 – практична підготовленість до реалізації ділової гри.

За такою системою ми спостерігали, що цікавість до навчальної дисципліни підвищилась на 17 %, студенти значно частіше стали використовувати знання і вміння з міжпредметних зв'язків 31 %, залучати більше матеріальне забезпечення на 52 %, щодо обґрунтованості вибору ділових ігор – на 30 %, відносно рівня готовності до реалізації планів ділової гри – на 21 %. Ставлення до ділової гри змінилось, але резерви зростання якості залишались ще значними, оскільки усереднені значення рівнів продуманості і реалізації професійних можливостей до кінця вивчення курсу відповідно склали: 2,1; 1,8; 2,3; 2,4; 2,3; 1,6 і 1,9 %.

При цьому можна свідчити про підвищення активності у побудові ділових ігор. Ще не виключений параметр сумісного обговорення планів ділової гри поза навчальним процесом, на базі якого якісніше формується саме вміння будувати сюжет гри. Водночас необхідна організація пошуку більш досконалих критеріїв і процедур оцінювання змістової ефективності ділових ігор.

Слабкою ланкою у педагогіці використання ділових ігор є діагностичні можливості ігор. Живе розгортання сюжету гри, непередбачені мікросплески мислення, які складно передбачити і потім піддати аналізу, багато цікавих моментів поведінки респондентів залишаються поза увагою ведучого. Все це потребує удосконалення відомих і розробки нових специфічних критеріїв та діагностичних процедур як безпосередньо для гри, так і для оцінювання результатів.

Задля виключення невдач потрібно удосконалювати інструкції і правила ділової гри, які б, по можливості, усували перераховані вище недоліки у її підготовці і проведенні, щоб в ідеальному варіанті студенти могли проводити ділову гру самостійно, відчуваючи смак професійності.

Студенти були учасниками брейк-тренінгів, «міні»-олімпіад, де виконувались творчі роботи з:

- удосконалення структурних розділів методики;
- бесід: що є зрозумілим для вас, а що незрозумілим у методиці? “Для мене педагогіка незрозуміла...”
- зразки і розробки ігор типу лабіринт;
- завдання і проблеми “Побутові ситуації”, “У магазині, на прогулянці...”.
- з'ясовувалось вміння самоорганізації підготовки різних форм навчальної діяльності, проведення їх з дітьми окремо і в студентській аудиторії (імітація дійсності) окремо.

За визначенням самих студентів найкориснішими були названі ділові ігри як такі, що стимулюють переборення ніяковості, боязливості говорити перед своїми однокурсниками, потім розбір занять (все – таки в душі кожен майбутній педагог, хоч і з трепетом, хоче почути оцінку свого професіоналізму, плекаючи надію почути високу оцінку), ситуацій (кейсів), тестів. По змістовності на першому місці виявились лекції, складання студентами ділової гри, а ситуації містили в собі багато випадкового, що відволікало увагу від зосередження на змісті виучуваного.

Переваги ігор за їх захоплюваністю мали таку послідовність: “Кмітливий”, “Телевікторина”, “Ерудит”, “Форест” (комп'ютерна гра на біржі);

За корисністю: “Мій перший день на посаді”,

За змістовністю: “Моя перша самостійна ділова гра”.

Аналіз емоційного стану, що виник у майбутніх вихователів у процесі роботи з дітьми з економічного виховання, викрив причини цього процесу. До причин емоційної напруженості студенти відносять: відсутність чітких методичних розробок для дітей, відсутність тлумачних словників економічних слів, відсутність досліджень з використання економічних слів у дошкільній освіті, про що свідчать дані таблиці.

## Знання студентами економічних понять на професійному рівні

№	Зміст	Визначення	Методичний прийом	%	Діагностичний прийом	%
1.	Обмін одного товару на інший	бартер	Практична дія, гра	32	Спостереження	22
2.	Перевищення видатків над доходами	дефіцит	обрахунок	8	Інформація, логічні операції	9
3.	Боргове зобов'язання	вексель	Домовленість	7	Перегляд документів	7
4.	Доходи, що одержує власник акції	дивіденди	розрахунки	3	Спостереження, логічні операції	1
5.	Грошове вираження вартості товару	ціна	Порівняння	12	Аналіз, логічні операції	11
6.	Документ, що засвідчує якість товару	сертифікат	пояснення	1	Інформація	1

**Висновки.** Пропонований нами підхід, у процесі якого набування професіоналізму розглядається з позиції теорії управління діловою грою, дозволяє до деякої міри перебороти обмеженість традиційної методики, дозволяє увести елементи модернізації у процес набування студентом професії педагога дошкільної освіти за принципами:

1. Принцип діловитості передбачає вміння своєчасно, правильно й оперативно вирішувати назрілі питання, добирати оптимальний варіант упровадження в практику на тлі єдності слова і діла.

2. Позиція студента в якості суб'єкта управління й самоуправління, що забезпечує ділова гра, є вирішальним чинником розвитку і водночас самовизначення і професійного становлення педагога.

3. Принцип компетентності передбачає формування педагога високої педагогічної культури, всебічно компетентного в питаннях педагогічної теорії, економічної практики, психології, наукової організації педагогічної діяльності. Компетентність є комплексною характеристикою знань, умінь, навичок і досвіду з економічної галузі наукового пізнання.

4. Принцип економічності характеризується доцільністю користування усім тим, до чого прикладає руки і розум людина.

Отже, ігрові технології як засіб стимулювання педагогічного професіоналізму виступають організаційно-методичним інструментарієм педагогічного процесу і мають такі параметри як:

- опис процесу досягнення планових результатів навчання;
- продумана в усіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проектування, організації та виконання її у навчальному процесі з обов'язковим забезпеченням комфортних умов для студентів;
- системна сукупність і порядок функціонування всіх особистісних, інструментальних і методологічних засобів, що використовуються для досягнення педагогічних цілей;
- змістове узагальнення, яке вміщує в собі всі вищеназвані визначення;
- певний порядок, логічність і послідовність викладу змісту навчання відповідно до поставленої мети, алгоритмізація спільної діяльності педагога й студентів у процесі навчання, узгодженість їх дій та стосунків [3];
- шлях засвоєння конкретного навчального матеріалу (відомостей) в межах відповідного предмета, теми, питання за правилами обраної технології.

## Література

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
2. Богданова І. М. Педагогічна інноватика: Навчальний посібник / І. М. Богданова.. – Одеса: «ТЕС», 2000. – 148 с.
3. Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе / М.В. Кларин. – М.: Знание, 1989. – № 6. – С.10.
4. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении /П.И. Пидкасистый. – М.: Просвещение, 2002г. – с. 22.

*Надійшла до редколегії 19.02.2011*

**Грама Н.Г. Игровые технологии как способ стимулирования педагогического профессионализма**

*В статье рассматривается проблема стимуляции к обучению студентов профессиональных умений. Автор обращает внимание на особенности профессиональных умений, приобретаемых студентами с помощью игровых технологий.*

**Ключевые слова:** педагогический профессионализм, игровые технологии, стимулирование, дошкольное образование.

**Gram N.G.***The article presents the problem of stimulus an learning of students by instruction craft. It demonstrates some forms and special professional knowledge and points out external of games technology( of know-how).*

**Key words:** *professional, of games technology( of know-how),stimulus, preschool education.*