

ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТЬОГО ВЧИТЕЛЯ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Анотація. У статті схарактеризовано особливості професійно необхідних для педагога функцій для використання навчально-ігрових технологій у навчальному процесі. Розглянуто педагогічне уміння, як одиниця аналізу професійної діяльності вчителя, що виступає параметром вирішення педагогічних завдань. Визначено перелік професійно необхідних умінь відповідно до професійних функцій майбутнього вчителя. Виділено організаційну функцію, як основу у формуванні професійно компетентного вчителя, у використанні навчально-ігрових технологій.

Ключові слова: навчально-ігрові технології, професійна підготовка, професійна діяльність, педагогічні завдання, професійні уміння, професійні функції, професійно компетентний учитель.

Formation of information competence of the future teacher's aids gaming technology

Annotation. The article analyzes the practice of training future teachers to use educational gaming technology in the learning process. Considered pedagogical skills, as the unit of analysis of professional teachers serving parameter solving educational problems. The list of necessary professional skills under the professional functions of future teachers. Highlight organizational function as the foundation of a professionally competent teachers in the use of educational gaming technology.

Key words: educational games technology, training, professional activities, pedagogical objectives, professional skills, professional features, professionally competent teacher.

На сучасному етапі розвитку суспільства все більшого значення набуває інформація, як один із основних виробничих ресурсів. У всіх сферах суспільного життя розробляються та впроваджуються досконалі інформаційні технології, зростає потяг до інтенсифікації інформаційних процесів, виникає потреба формування нових інформаційних компетентностей майбутніх фахівців.

Формування інформаційної компетентності всебічно розвиненої людини нині базується на сучасному законодавстві, зокрема на законодавчому рівні процес здійснення підтримки майбутнього компетентного вчителя відзначено в Законах України «Про затвердження Національної стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки» п. 3: «надання кожній людині можливості для здобуття знань, умінь і навичок із використанням інформаційно-комунікаційних технологій під час навчання, виховання та професійної підготовки», «Про наукову і науково-технічну діяльність», «Про інноваційну діяльність», «Про Концепцію Національної програми інформатизації», а також у Державній програмі «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» на 2011-2013 рр. [5].

Удосконалення професійної підготовки майбутнього педагога за сучасними освітніми пріоритетами вимагає посилення мотиваційного компоненту розвитку інформаційно спрямованого світогляду підростаючих поколінь, забезпечення наступності, диференційованості й цілісності на кожному етапі підготовки майбутнього вчителя. Закон України «Про вищу освіту», Державна національна програма «Освіта» (Україна ХХ століття) [7, с. 124], ставлять перед учителем завдання створити дитині умови для формування її максимально високого духовного, інтелектуального рівня та для розвитку життєвої компетентності.

Постановка проблеми. У наш час зростає потреба в соціально й професійно активному, компетентному та відповідальному вчителю, готовому до постійного творчого пошуку, використання інноваційних засобів і технологій навчання, підготовки підростаючого покоління до глобальних викликів інформаційного суспільства. Учитель повинен бути не лише носієм загальнолюдських цінностей, глибоких і різноманітних знань, високого рівня культури й інтелекту, а й постійно вдосконалювати комплекс особистісних і професійних якостей, що визначають успішність його педагогічної діяльності. Значною мірою це залежить від рівня професійної компетентності вчителя, фундамент якої закладається у педагогічному вищому навчальному закладі (ВНЗ).

Зазначимо, що використання навчально-ігрових технологій передбачає набуття майбутніми вчителями педагогічних умінь здійснювати таку діяльність, що підтверджується баченням Г. Ващенко ролі вчителя в організації ігрової діяльності: «дорослі повинні створювати умови, за яких діти могли б вільно брати участь у грі; тактовно орієнтувати гру в корисний для них напрям та навчати їх нових ігор» [2, с. 348]. Тому варто зупинити увагу на співвідношенні професійних умінь, пов'язаних із навчально-ігровими технологіями майбутнього вчителя.

Аналіз літературних джерел. Питання формування компетентності є дискусійним та відкритим навіть на рівні термінологічного апарату. Його вивченням займаються вітчизняні та зарубіжні науковці О. Гончарова, Р. Гуревич, М. Кадемія, Л. Коношевський, Н. Кириленко, Ю. Бадюк, М. Козяр, А. Хуторський, Л. Петухова, М. Степаненко, А. Трофименко та ін.

Дослідженням проблеми використання ігрових технологій у навчанні займалися В. Бедержанова, О. Газман, В. Горленко, І. Петерсон, В. Рибальський, Е. Семенова, А. Тюков, В. Хрипко, А. Усова, С. Шмаков, В. Скалкін, В. Трайнев, П. Щербань та інші науковці.

Мета статті – аналіз особливостей формування інформаційної компетентності майбутніх учителів засобами ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. У своєму дослідженні розглядатимемо педагогічне уміння як одиницю аналізу професійної діяльності вчителя, що виступає параметром вирішення педагогічних завдань [9, с. 47]. Виділимо основні вимоги до використання ігрових технологій, у вигляді переліку професійно необхідних функцій.

Організаційна функція передбачає, що майбутній учитель використовує організаційно-методичне забезпечення та долучається до самостійної роботи з використанням ігрових технологій; усі учасники одержують методичну допомогу щодо організації і проведення ігор; оцінюють навчальну діяльність учнів; організовують ігри різного рівня складності (класифікаційні, неklasифікаційні); передбачають близькі і далекі результати впровадження у навчально-виховний процес навчально-ігрових технологій; приймають адекватні рішення в нестандартних ситуаціях, що виникають під час проведення нестандартного заняття; контролюють власну діяльність і керують своїми емоціями під час взаємодії з колегами, батьками; створюють матеріально-технічну базу для забезпечення процесу гри [1, с. 148].

Навчальна функція передбачає вміння вчителя формувати мотивацію до навчальної діяльності, використовуючи різноманітні навчально-ігрові технології під час проведення різних форм занять; використовувати різноманітні методичні прийоми, що активізують пізнавальну діяльність учнів на занятті; реалізацію міжпредметних зв'язків; застосування сучасних методик оцінювання знань під час проведення різних форм занять, а також підсумкового оцінювання, керуючись програмовими і нормативними документами, застосовують ефективні методи заохочення, з урахуванням індивідуальних особливостей учнів.

Виховна функція передбачає виховання моральних якостей та позитивних рис характеру особистості під час гри: патріотизм, дружба, колективізм, гуманізм, взаємодопомога тощо; трудових навичок і вмінь; різнобічний розвиток вольових якостей, необхідних у ігровій діяльності, яка трансформується на повсякденне життя; формувати потребу самовиховання, самовдосконалення і самовизначення.

Комунікативна функція вимагає умінь володіти культурою мовлення, засобами вербального і невербального спілкування і використовувати їх в процесі гри; управляти своїм емоційним станом, оцінювати свою працю, свій стиль роботи, аналізувати свій досвід, порівнювати його з досвідом інших учителів та переймати передовий педагогічний досвід у використанні навчально-ігрових технологій [11, с. 24].

Дослідницька функція передбачає формування у майбутнього вчителя вмінь враховувати вікові та індивідуальні особливості школярів у підборі виду гри на занятті; здатність до імпровізації, конструювання, раціоналізаторства, винахідництва.

Розвивальна функція передбачає вміння визначати місце навчально-ігрової технології на окремому уроці та в системі суміжних занять; ставити і реалізовувати педагогічну мету, що полягає у розв'язанні навчально-виховних завдань під час проведення різних форм ігрових занять.

Контрольна функція дозволяє контролювати параметри ігрової діяльності під час заняття, а також уміло регулювати їх; робити висновки про якість і ефективність заняття (аналіз й самоаналіз доцільності й рівня використання навчально-ігрових технологій) [4, с. 58].

Отже, основну роль у формуванні професійно компетентного вчителя із використанням навчально-ігрових технологій відіграє організаційна функція. Вона включає такі професійні уміння: організаторські, конструктивні, гностичні. Невід'ємною складовою професійної діяльності майбутнього вчителя є уміння дослідницького характеру, розвивальні та інші, що мають важливе значення. Співвідношення професійних умінь пов'язаних із навчально-ігровими технологіями, на нашу думку, характеризується так: організаційні — 32 %, навчальні — 28 %, виховні — 11 %, комунікативні — 9 %, дослідницькі 8 %, розвивальні — 7 %, контрольні — 5 %.

Аналіз нормативних документів і досвіду роботи щодо впровадження навчально-ігрових технологій та підготовки майбутніх учителів засвідчив, що виникає потреба надати педагогові вміння диференційованого впливу, що базується на знаннях особливостей особистості кожного школяра, його розумових і фізичних можливостей. Труднощі, які виникають перед майбутніми вчителями характеризуються тим, що їм важко доцільно вибрати гру, підібрати варіанти ускладнення гри, які визначають основні лінії розвитку і поведінки особистості; регулювати навантаження у процесі проведення гри, що забезпечує ефективність її впливу на особистість [6, с. 34].

Як вже зазначалося, гра є дієвим засобом виховання та навчання, яка виконується за бажанням учнів, хоча вимагає значного напруження від учасників. Водночас, важливим професійним умінням є уміння об'єктивно оцінювати навчальну діяльність учнів під час застосування різних навчально-ігрових технологій, адже некомпетентне оцінювання призводить до недотримання правил гравцями, наслідками якого є порушення дисципліни і навіть зникнення бажання вчитися [8, с. 98].

Учителів необхідно володіти вмінням створювати матеріально-технічну базу для забезпечення процесу впровадження навчально-ігрових технологій та використовувати наявне шкільне обладнання. Ігри з власноруч

створеним інвентарем та обладнанням викликають у школярів зацікавленість до занять, створюють позитивний настрій, повагу до вчителя.

Отже, формування інформаційної компетентності майбутнього вчителя має бути спрямоване на формування специфічних знань, умінь та навичок, що відображають особливості стану і розвитку їхньої професійної діяльності, тобто фахівця, здатного до творчості, самовдосконалення.

Поняття компетентності покладено в основу компетентнісного підходу в освіті, який активно впроваджують у педагогічну практику в усьому світі. Під ним розуміють спрямованість освітнього процесу на формування та розвиток ключових (базових, основних) і предметних компетентностей особистості; результатом такого процесу буде формування загальної компетентності людини, що є сукупністю ключових компетентностей, інтегрованою характеристикою особистості [10, с. 24]. Тому розглянемо ключову компетентність, яка може бути визначена як здатність людини здійснювати складні поліфункціональні, поліпредметні, культуродоцільні види діяльності, ефективно розв'язуючи відповідні проблеми, самостійно та відповідально приймаючи найкраще рішення. Кожна з таких компетентностей передбачає оволодіння комплексною процедурою, у якій для кожного виділеного напрямку є відповідна сукупність освітніх компонентів, що мають особистісно-діяльнісний характер [3, с. 77]. Опитування студентів на предмет їх оволодіння знаннями змісту та особливостей навчально-ігрових технологій показало, що на запитання «Чи знаєте Ви що таке навчально-ігрова технологія?» лише 20 % усіх опитуваних студентів дали ствердну відповідь, що пояснюється відсутністю в робочих навчальних програмах такої теми лекції, практичної роботи і навіть форм, методів чи технологій навчання для забезпечення проведення занять. На запитання «Чи брали ви участь у розробці й проведенні навчально-ігрових технологій?» тільки 10 % опитаних вказали на безпосередню участь, 90 % — не брали участі в подібних заходах. На запитання «Чи проводилися ігри на практичних чи лабораторних заняттях?» лише 16,6 % опитаних відповіли ствердно. На запитання «Чи потрібна глибока методична підготовка до проведення ігор?» 31,6 % повідомили, що це є необхідний елемент у впровадженні навчально-ігрових технологій, 68,4 % стверджували, що проводити гру з дітьми можна і без підготовки. На запитання «Чи вдалося Вам виконати роль організатора гри під час педагогічної практики?» 23,4 % опитуваних дали позитивну відповідь, але найбільшу кількість із цієї групи студентів склали студенти четвертого курсу, які пройшли декілька видів педагогічних практик і мали можливість виконати такі дії. Відповідаючи на питання анкети, студенти підкреслили, що не вважають себе достатньою мірою підготовленими до застосування ігрових технологій, понад 18,3 % студентів вибрало варіант відповіді «готові, але не повністю» і 81,6 % — варіант «скоріше не готові». Для успішної підготовки до застосування навчально-ігрових технологій, на думку студентів, їм не дістає власного досвіду участі в іграх на заняттях із фахових дисциплін, а також особистого досвіду застосування навчально-ігрових технологій. Досить бідний у студентів також досвід спостереження за застосуванням навчально-ігрових технологій в освітньому процесі шкіл: 55 % студентів жодного разу не спостерігали використання гри на уроках. Тільки 45 % студентів спостерігали ігри та ігрові ситуації на уроках (насамперед, комп'ютерні ігри) і самі застосовували елементи гри в періоди педагогічних практик. Аналіз відповідей на поставлені запитання показав, що більшість опитаних, не знайомі з видами педагогічних технологій і, зокрема, навчально-ігрових, не брали участь у підготовці і використанні навчально-ігрових технологій в навчально-виховному процесі з різних причин: небажання «гратися»; відсутність організації такої діяльності у більшості шкіл; незнання змісту навчально-ігрових технологій і тому виникнення страху перед їх проведенням.

Висновки. Таким чином, як зазначалося вище, формування інформаційної компетентності майбутнього вчителя, професійно підготовленого до застосування педагогічних технологій здійснюється під час навчально-виховного процесу у вищому навчальному закладі, з обов'язковим засвоєнням суті, цілей, задач, форм та методів їх застосування в школі. Під час проходження педагогічної (виробничої) практики в загальноосвітній школі майбутні вчителі мають можливість показати свої знання та вміння організовувати та впроваджувати навчально-ігрові технології, але не завжди є підготовленими до такого виду діяльності.

Головною причиною такого становища є те, що студенти недостатньо володіють методами, прийомами і засобами інтеграції цих питань у зміст уроку.

У подальшому плануємо виділити методологічні підходи до підготовки майбутнього вчителя та визначити основні характеристики підготовки майбутнього вчителя до впровадження навчально-ігрових технологій.

Таким чином, на сучасному етапі розвитку суспільства спостерігається стрімкий розвиток інформаційних процесів, що зумовлює потребу високого рівня інформаційної компетентності (яка визначена як одна з ключових) кожної особистості, майбутнього спеціаліста будь-якої галузі. Вважаємо, що стратегія її формування має розроблятися відповідно до процесу становлення умінь та навичок здійснення інформаційної діяльності, розвитку інформаційної культури. Саме ж формування має відбуватися впродовж усього життя людини й особливо під час самоосвіти та набуття власного навчального, професійного, життєвого досвіду. Проблематичність цього питання зумовлена невизначеністю категоріального апарату, відсутністю ефективного механізму діагностики рівня сформованості інформаційної компетентності у зв'язку зі складністю її оцінювання, але значна увага до цього питання з боку науковців дає позитивні результати та перспективи для її успішного вирішення.

Література:

1. Антипова В. Компетентностный подход к организации дополнительного педагогического образования в университете / В. Антипова, К. Колеси на, Г. Пахомова // Педагогика. – 2006. – № 8. – С. 57-62.
2. Вініас-Трофименко К. Б. Підвищення професійної компетентності педагога / К. Б. Вініас-Трофименко, Г. В. Лісовсько. – Х. : Вид. група «Основа», 2007. – 176 с.
3. Гуревич Р. Інформаційна культура педагога як необхідний компонент сучасної освіти. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/Sitimn/2010_23/Informaziina_kultura_pedagoga_ak_neobxidnui.pdf.
4. Зязюн І. А. Проективний аналіз технологій педагогічної дії / І. А. Зязюн // Педагогіка і психологія. Вісник АПН України. – 2010. – № 2 (67). – С. 22-33.
5. Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні» на 2007– 2015 роки (Відомості Верховної Ради України (ВВР) [Електронний ресурс] – 2007. – № 12. – С. 102). – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/537-16>.
6. Кадемія М. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності у студентів педагогічного вищого навчального закладу / М. Ю. Кадемія // Психолого-педагогічні аспекти формування національної еліти. – 2014. – Вип. 1. – С. 98-103.
7. Литвинова С. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності (ІКК) вчителів-предметників [Електронний ресурс] / С. Литвинова // Інформаційні технології та засоби навчання – Електронне наукове фахове видання. – 2008. – Вип. 5. – Режим доступу : <http://www.nbuv.gov.ua/e-journals/ITZN/em5/emg.html>.
8. Миронова О. Формування інформаційної компетентності студентів як умова ефективного здійснення інформаційної діяльності [Електронний ресурс] // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – (204), 2010. – Режим доступу : http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vlush/Ped/2010_17_1/20.pdf.
9. Тришина С. Информационная компетентность специалиста в системе дополнительного профессионального образования / С. Тришина, А. В. Хуторской [Электрон. ресурс] // Интернет-журнал «Эйдос». – 2004. – Режим доступу : <http://www.eidos.ru/journal/2004/0622-09.htm>
10. Фишман Б. Е. Педагогическая поддержка саморазвития педагогов в профессиональной деятельности: концептуальные основы региональной системы // Сибирский педагогический журнал. – 2007. – № 1. – С. 49-60
11. Щербина О. Інформальна освіта викладачів вищих технічних навчальних закладів щодо використання інформаційно-комунікаційних технологій. // Неперервна професійна освіта: теорія і практика // Науково-методичний журнал. – 2011. – Випуск 1. – С. 22-26.