

4. Уйсімбаєва Н. Особистісне самовдосконалення як форма усвідомленого саморозвитку майбутнього вчителя. URL: http://www.cuspu.edu.ua/ua/2-mizhnarodna-internet-konferentsiya-2014/section-3/1266-osobistisne_samovdoskonalennya_yak_forma_usvidomlenogo_samorozvitku_majbutnogo_vchitelya, (дата звернення 18.11.17).
5. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи. URL: http://pidruchniki.com/70118/pedagogika/profesiynne_samovdoskonalennya_majbutnih_fahivtsiv, (дата звернення 10.10.17).
6. Фрицюк В.А. Теоретичні та методичні засади підготовки майбутніх педагогів до безперервного професійного саморозвитку: дис.... д-ра пед. наук: 13.00.04. Вінниця, 2017. 532 с.

УДК 378.147.091.33:005.336.2

Н.В. Захарченко, м. Вінниця, Україна

ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Анотація. Стаття присвячена питанням професійної підготовки майбутніх учителів, зокрема, формуванню їхньої ігрової компетентності, як одного з компонентів професійної компетентності, при вивченні загально-професійних і психолого-педагогічних дисциплін. У статті досліджено поняття «професійно-ігрова компетентність» як результат підготовки вчителя до використання ігрових технологій у їхній майбутній професійній діяльності. Підготовку студентів до використання ігрових технологій ми розглядаємо як процес формування у випускників педагогічного університету системи психолого-педагогічних, методичних, а також міждисциплінарних знань, розвитку загальних і спеціальних умінь, навичок, компетенцій, способів діяльності, становлення їхнього ціннісного ставлення до різних ігор, накопичення та збагачення суб'єктивного особистісного досвіду використання ігрових технологій. Під сформованістю професійно-ігрової компетентності вчителя ми розуміємо наявність у нього вміння організовувати ігрову діяльність учнів, грамотно її підбирати, аналізувати креативний і навчальний потенціал ігрового процесу. Тому в системі підготовки майбутніх учителів повинні забезпечуватися вимоги до високого рівня володіння грою, зумовлені специфікою об'єкту його професійної діяльності.

Ключові слова: компетентність, компетенція, професійна компетентність учителя, професійно-ігрова компетентність, ігрові технології навчання.

Abstract. The article is devoted to questions about professional training for future teachers, in particular, the formation of their game competence, as one of the components of professional competence, in the study of general-professional and psychological and pedagogical disciplines. The article examines the concept of “professional-gaming competence” as a result of teacher training for the use of game technologies in their future professional activities. The preparation of students for the use of game technologies is considered as a process of formation of the pedagogical university graduates of the system of psychological and pedagogical, methodological, as well as interdisciplinary knowledge, the development of general and special skills, attainments, competencies, modes of activity, the formation of their value relation to different games, accumulation and enriching the subjective personal experience of using game technologies. Under the formation of the teacher's professional-gaming competence, we understand the presence of his ability to organize the game activities of students, competently select it, analyze the creative and educational potential of the game process. Therefore, in the system of training future teachers must be provided with requirements for a high level of ownership of the game, due to the specifics of the object of his professional activities.

Key-words: competence, competency, professional competence of the teacher, professional-gaming competence, the game technology training.

Постановка проблеми. У сучасному українському суспільстві зростає потреба у соціально та професійно активній і відповідальній особистості вчителя, готової до творчого пошуку, до інновацій. Реальне впровадження у шкільну буденність ідеї гуманізації освіти значною мірою визначається технологічною компетентністю нинішніх випускників педагогічних навчальних закладів.

Результати низки соціально-педагогічних і психолого-педагогічних досліджень переконують: для сучасної школи характерна яскраво виражена тенденція скорочення використання вчителями ігрових технологій, постійного зменшення часу на ігрову діяльність школярів.

Простір ігрової діяльності у сучасній школі постійно скорочується: навіть у молодшому шкільному віці гра на уроці займає не більше 12% - 15% навчального часу, у середніх класах – зменшується до 8% - 10%, а у старших класах дидактичні ігри практично не використовуються.

Така ситуація в сучасній освіті пов'язана із перенасиченням соціального (позашкільного) середовища дитини різноманітними іграми, в основному примітивними й одноманітними. Низька якість більшості комп'ютерних ігор, ігрових програм на телебаченні та в Інтернеті, їх агресивний натуралізм за відсутності психологічної, педагогічної та медичної експертизи, зростання ігрової залежності серед людей різного віку – все це призводить до дискредитації ідеї навчальних ігор і конкретних ігрових технологій в освіті. Однак, занижуючи значення ігрової діяльності учнів у навчальному процесі школи, суспільство суттєво втрачає у моральному, інтелектуальному, емоційно-вольовому розвитку дитини, у його фізичному та психічному здоров'ї. Оскільки ігрові технології володіють навчальним, виховним, коригувальним, психотерапевтичним потенціалом, то їх просто необхідно використовувати у навчальному процесі. Проблему використання ігор також актуалізує впровадження інноваційних технологій у навчальні заклади.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень, вивчення практичної діяльності шкіл показали, що вчителі недостатньо готові до вибору, адаптації, а тим більше до проектування і грамотного використання на своїх уроках різних ігрових технологій. Ефективне впровадження у навчальний процес школи ігрових технологій ми пов'язуємо з цілеспрямованою підготовкою випускників у педагогічних університетах, із розвитком їхньої ігрової компетентності.

Аналіз останніх досліджень. Психологічна концепція гри розглядається у працях Б. Ананьєва, Л. Виготського, А. Леонтьєва, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна, які співвідносять поняття "гра" з поняттям "людська діяльність", виходячи з визначення діяльності як специфічної форми активного ставлення людини до світу, що проявляється в перетворенні останнього. Саме це положення стало основою для діяльнісного підходу, як важливої методологічної основи дослідження ділових ігор. Так, С. Рубінштейн вважає, що через гру особистість виражає своє ставлення до навколишньої дійсності [7, с. 146], а Л. Виготський установив механізм розвитку самого учасника гри за рахунок уявлюваної ситуації, що створюється в грі [3, с.234]. При цьому на першому плані – проблема мотивів і потреб, як центральна для розуміння рушійних сил розвитку особистості в грі. У грі виникає психологічно нова форма мотивів – узагальнені наміри особистості [9, с. 243].

У педагогіці вищої школи періодично і ситуативно виникає інтерес до використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутнього вчителя. Питання психолого-педагогічної підготовки вчителів до використання ігор у їхній професійній діяльності висвітлені у працях А. Вербицького, І. Зязюна, Н. Волкової, Н. Ничкало, Р. Гуревича, В. Сластьоніна та ін..

Проблеми розробки, впровадження і використання ділових ігор у навчально-виховному процесі висвітлені в працях Н. Борисової, А. Вербицького, О. Дубінчук, Д. Ельконіна, О. Леонтьєва, В. Рибальського, В. Ткаченко, О. Ханіної та інших науковців. Вони наголошують на тому, що на сучасному етапі саме ділові ігри є одним із дієвих засобів набуття професійних знань, умінь і навичок. Такі висновки підтверджують і практики.

Незважаючи на цінність вищеперерахованих досліджень, можливості розвитку ігрової компетентності у майбутніх учителів залишаються мало розробленими, майже відсутні наукові праці, присвячені процесу підготовки майбутнього вчителя до використання ігрових технологій у майбутній професійній діяльності.

Мета статті полягає у дослідженні поняття «ігрова компетентність» як результат підготовки майбутнього вчителя до використання ігрових технологій, можливості формування даного феномену при вивченні загально професійних і психолого-педагогічних дисциплін.

Основний виклад матеріалу. Вивчаючи педагогічні, психологічні, філософські, методичні, предметні дисципліни, студенти отримують досить різноманітні, але не досить систематизовані відомості про сутність ігрової діяльності, про роль гри для розвитку дитини, про особливості гри на уроках і у позаурочній діяльності, про окремі ігрові технології і техніку гри. Розрізнена, фрагментарна, нерідко суперечлива інформація про різні аспекти і потенційні можливості гри, відсутність власного практичного ігрового досвіду не дозволяють говорити про ефективну підготовку студентів до використання ігрових технологій.

Враховуючи основні задачі професійної підготовки майбутнього вчителя, ми розглядаємо підготовку студентів до використання ігрових технологій, як процес формування у них системи психолого-педагогічних, методичних, а також міждисциплінарних знань; розвитку загальних і спеціальних умінь, навичок, компетенцій, способів діяльності; становлення їхнього ціннісно-змістового ставлення до різноманітних ігор; накопичення і збагачення суб'єктивного особистісного досвіду використання ігрових технологій.

Результатом і одночасно показником ефективності підготовки студентів до використання ігрових технологій є їхня ігрова компетентність. На нашу думку, поняття «компетентність» є більш точним і переконливим, ніж поняття «готовність», воно дозволяє охарактеризувати якість професійної підготовки студентів у педагогічному навчальному закладі. На відміну від поняття готовності категорія компетентності включає суб'єктивний досвід майбутнього вчителя, що є особливо важливим.

Таким чином, компетентність – це специфічне утворення, характеристика особистості, що свідчить про її здатність і готовність виконувати певні функції у межах визначених компетенцій.

Компетенція – це інформаційна освіченість, наявність знань, умінь, навичок, способів діяльності в конкретній предметній галузі. Ми вважаємо, що ототожнювати поняття «компетентність» і «компетенція» недоцільно, так як у професійно-педагогічній практиці вони дещо відрізняють за змістом. Хоча деякі дослідники часто використовують ці поняття як конгруентні дефініції. Компетентність – більш широке поняття, ніж компетенція. Компетентність учителя, як інтегративна характеристика, складається із системи взаємопов'язаних і взаємозумовлених компетенцій. Можна стверджувати, що певним чином структурована сукупність компетенцій є основою становлення компетентності як професійно-особистісної якості вчителя.

Професійна компетентність учителя – це основний показник його професіоналізму, як особливої інтегративної якості особистості, що проявляється у різноманітній і багатогранній педагогічній діяльності [8, с. 92].

Професійну компетентність педагога розглядають у своїх працях Л. Васильченко, С. Гончаренко, А. Деркач, О. Дубасенюк, І. Зязюн, Г. Назаренко, Н. Ничкало, О. Савченко, О. Семиченко та ін. Аналіз робіт цих науковців дає можливість визначити поняття «професійна компетентність учителя» як здатність до ефективного виконання професійної діяльності, що базується на фундаментальних, наукових знаннях і на емоційно-ціннісному ставленні до вчительської діяльності. Слушною є думка І. Зязюна, що «складниками професіоналізму у будь-якій професії є компетентність та озброєння системою вмінь» [6, с.112]. Отже, професійну компетентність учителя можна визначити як інтеграцію знань, досвіду та професійно значущих особистісних якостей, які відображають здатність педагога ефективно виконувати професійну діяльність і включають професіоналізм та педагогічну майстерність.

Нині є достатньо наукового і практичного матеріалу для визначення поняття «професійно-ігрова компетентність учителя». Поняття «ігрова компетентність» є видовим відносно поняття професійно-педагогічна компетентність майбутнього вчителя.

Результатом ефективної підготовки випускника педагогічного навчального закладу до використання ігрових технологій у майбутній професійно-педагогічній діяльності має стати його ігрова компетентність.

Ігрова компетентність – це специфічна характеристика особистості вчителя, яка свідчить про його готовність і вміння ефективно застосовувати ігрові технології у своїй професійно-педагогічній діяльності. Виходячи з цього, під сформованістю професійно-ігрової компетентності вчителя ми розуміємо наявність у нього вмінь організовувати ігрову діяльність учнів, грамотно її підбирати, аналізувати креативний і навчальний потенціал ігрового процесу. При цьому в системі підготовки майбутніх учителів повинні забезпечуватися вимоги до високого рівня володіння грою, зумовлені специфікою об'єкту його професійної діяльності. Для цього у навчальному процесі педагогічного навчального закладу повинні використовуватися ігрові методи навчання.

Методика формування у майбутнього вчителя вмінь організовувати ігрову діяльність учнів включає в себе:

- принцип моделювання ігрових прийомів (принцип емоційно-стресового занурення в ігрову ситуацію, принцип взаємодії та взаємодоповнення реального оточення, принцип вільного сюжетно-рольового самовизначення, принцип контрастності ігрового матеріалу, принцип інформативності; принцип асоціативно-образного мислення; принцип ігрового діалогу);

- навчальні задачі з формування установки на ігрову взаємодію з дітьми, що пов'язана зі стимулюванням творчих здібностей обох сторін і виведення ігрової майстерності студента на рівень, при якому його педагогічні цілі ідентифікуються з його індивідуальними потребами;

- адаптацію ігрових прийомів навчально-педагогічного тренінгу до розв'язання психолого-педагогічних задач, що розширюють діапазон для індивідуальної творчої діяльності майбутніх учителів (це пов'язане з сюжетним оновленням дидактичного матеріалу; зміною правил гри відповідно до конкретної педагогічної задачі; рольовою модифікацією учасників гри тощо);

- кількісні та якісні критерії формування професійно-ігрової компетентності майбутнього вчителя (здатність студента до мобільності використання організаційних форм гри; здатність до асоціативно-образного мислення; вміння вільно маніпулювати реальним та уявним ігровим простором і мовою; вміння моделювати діалогічні ситуації та забезпечувати оптимальну комунікативність ігрового поля; здатність до рольової багатофункціональності).

Отже, професійно-ігрову компетентність майбутнього вчителя необхідно розглядати і як результат професійно-педагогічної підготовки в педагогічному навчальному закладі, і як найважливішу умову ефективності майбутньої педагогічної діяльності.

Уміння організовувати ігрову діяльність школярів як складова частина ігрової компетентності вчителя включає певні знання, вміння та навички студентів.

У галузі *знань* у цьому контексті розглядається таке:

- знання емоційних особливостей школярів відповідно до їхнього віку;
- уявлення про емоційно-розвивальний і розважальний потенціал гри;

- знання мети, задач і функцій пізнавально-розвивальної гри;
- знання конкретних дидактичних і розвивальних ігор, які дозволяють ефективно реалізувати пізнавально-розвивальну функцію гри відповідно до педагогічних і методичних задач;
- знання способів і прийомів моніторингу, пов'язаного з діагностичним потенціалом певної гри, що дозволяє здійснити діагностику психічного стану та індивідуальних особливостей школярів;
- знання можливостей гри у формуванні вмінь мовної взаємодії дітей;
- знання етнічної та соціокультурної сутності гри;
- знання основ терапії та її можливостей в організації ігрової діяльності школярів.

Стосовно умінь і навичок, пов'язаних із готовністю використовувати гру у педагогічній діяльності, то студент повинен *уміти*:

- створювати емоційно-позитивний настрій учасників гри, тобто вміння організувати гру та задіяти у ній школярів;
- організувати пізнавальну або розвивальну гру з позитивним кінцевим результатом;
- використовувати гру як засіб діагностики розвитку дітей та їхнього стану;
- розвивати у дітей здібність вступати в контакт зі своїми однолітками, виконуючи загальноприйняті норми спілкування.

Зміст навчального процесу професійної підготовки майбутніх педагогів має бути спрямований на створення теоретичного фундаменту для розвитку готовності студентів до ігрової взаємодії зі школярами.

Ігрова компетентність також може мати потенційний чи реальний характер, бути відкритою чи латентною. Особливістю ігрової компетентності є також її суперечливість – протиріччя між стабілізацією інваріантної сторони та динамічністю варіативної. Незмінність (інваріантність) стосується сутності даного феномену: ігрові технології повинні стати стійкою професійною цінністю випускників педагогічного університету, займати пріоритетні позиції у ціннісній ієрархії. Позитивне сприйняття ігрових технологій майбутніми вчителями є стабільним. Варіативність пов'язана із постійним оновленням змістового аспекту ігрової компетентності, з появою нових ігрових технологій. Варіативність залежить від соціально-культурних умов, від наявності інновацій, від традицій конкретного навчального закладу. Варіативність вказує на те, що ігрова компетентність – це мінливе соціокультурне та професійно-особистісне утворення.

Ігровій компетентності властиві також динамічність і стабільність, які між собою взаємопов'язані. Динамічність пов'язана з тим, що у навчальний процес постійно включаються нові ігри, а інші ігри втрачають свою значущість та актуальність. Стабільність свідчить про те, що накопичені психологічною та педагогічною теорією і багатовіковою практикою базові знання, вміння, досвід дозволяють студентам оволодіти необхідним рівнем ігрової компетентності.

Висновки. Результатом і одночасно показником ефективності підготовки студентів до використання ігрових технологій є їхня ігрова компетентність – специфічна характеристика особистості вчителя.

Ігрову компетентність можна розглядати, з одного боку, в якості компонента професійно-педагогічної компетентності майбутнього вчителя, а з іншого – як достатньо самостійний феномен. Ми розглядаємо ігрову компетентність педагога як цілісний конструкт професійно-особистісного рівня, що забезпечує ефективність використання ним різних ігрових технологій у навчально-виховному процесі.

Список використаних джерел:

1. Волкова Н. П. Гра як активний метод підготовки майбутніх вчителів до педагогічної комунікації / Волкова Н. П. // Творча особистість учителя: проблеми теорії та практики : зб. наук. праць / О. Г. Мороз, Н. В. Гузій. – К. : НПУ, 2003. – С. 132–141.
2. Воровка М. І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / М. І. Воровка. – Тернопіль, 2007. – 22 с.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: Педагогика. – 1991. – 479 с.
4. Назаренко Г. І. Професійна компетентність особистості викладача післядипломної педагогічної освіти / Г. Назаренко // Освіта Донбасу. – 2010. – № 2. – С. 80.
5. Педагогічна майстерність / [І. А. Зязюн, Л. В. Карамущенко, І. Ф. Кривонос та ін.] ; за ред. І. А. Зязюна. – К. : Вища школа, 1997. – 349 с.
6. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – М.: Учпедгиз, 1946. – 704 с.
7. Скворцова С. О. Професійна компетентність вчителя: зміст поняття / С. О. Скворцова // Наука і освіта. – 2009. – № 4. – С. 93–94.
8. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды /Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1989. – 554 с.