

А. В. Ходаковськааспірант кафедри дошкільної та початкової освіти
Запорізького національного університету

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

У статті розглядаються проблеми підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі і ступінь дослідження зазначеної проблеми в педагогічній літературі. Висвітлюються нові ролі вчителя, який займається підготовкою здобувача освіти до життя у нестабільному, невизначеному, складному і неоднозначному світі, до видів робіт, які ще не створені, до вирішення соціальних проблем, які ще не можливо уявити, до використання технологій, які ще не винайдені. Саме в таких умовах держава ставить перед учителем завдання підготувати дітей, які вміють навчатися протягом життя, критично мислити, ставити цілі та досягати їх, працювати в команді та спілкуватися в багатокультурному середовищі, тобто матимуть компетентності «4К».

У дослідженні визначено цілі, які ставляться перед ЗВО як ключовими чинниками поступової трансформації сучасного вчителя. Вони мають складатися із модернізації у галузі підготовки вчителів із використанням сучасних освітніх технологій, зокрема навчально-ігрових; перепідготовки викладачів і вчителів середніх шкіл через курси підвищення кваліфікації, спрямовані на трансформацію вчителя через широке застосування сучасних освітніх технологій; ініціювання продуктивної дискусії між академічною та громадською спільнотою навколо теми переходу на навчання за новими освітніми технологіями із залученням європейських експертів.

Висвітлено вимоги сучасних реформаційних процесів до позиції вчителя в умовах Нової української школи. Зокрема, увагу приділено навчально-ігровим технологіям, якими повинен володіти вчитель сучасного освітнього закладу при роботі з молодшими школярами. Розглянуто основні групи компетентностей, необхідних для оволодіння майбутніми вчителями початкової школи нових ролей. У статті проводиться аналіз використання поняття «навчально-ігрові технології» у психолого-педагогічній літературі.

Ключові слова: професійна підготовка, майбутні вчителі початкової школи, навчально-ігрові технології, тьютор, ментор, фасилітатор.

Постановка проблеми. Натепер існує суперечність між вимогами до сучасного вчителя та його вмінням формувати у здобувачів освіти здатність ефективно розв'язувати професійні ситуації та проблеми, знаходити нестандартні рішення, навчатися протягом життя, критично мислити, ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в полікультурному середовищі. Це вимагає вміння створювати умови для самореалізації особистості, навички формування освітнього простору, в якому особистість замість отримання інформації про чужий досвід буде напрацьовувати власний. Все це можна реалізувати засобами навчально-ігрових технологій, які набувають особливої популярності у зв'язку з упровадженням Концепції Нової української школи. Головна задача, яка постала перед педагогічними ЗВО, – це допомога майбутнім учителям початкової освіти на шляху їх становлення як креативних і компетентних фахівців, в оволодінні не тільки теоретичним матеріалом, а й у засвоєнні сучасних технологій викладання, у тому числі навчально-ігрових.

На державному рівні система підготовки майбутніх учителів базується на таких нормотворчих документах, як Закони України «Про освіту» (2017), «Про загальну середню освіту» (2020), «Про вищу освіту» (2014), «Про фахову передвищу освіту» (2019), Національна рамка кваліфікацій (2019), Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012–2021 рр. (2013), Концепція Нової української школи (2016), Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року (2016), Державний стандарт початкової освіти (2018) тощо.

У зазначених документах на законодавчому рівні закріплено прогресивні фундаментальні напрями, направлені на зміни в освітній політиці держави. Автор наголошує на актуалізації принципу дитиноцентризму, який вимагає від учителя створення сприятливого освітнього середовища та умов формування креативного потенціалу школяра шляхом застосування сучасних освітніх технологій в освітньому процесі, зокрема навчально-ігрових.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Нині навчально-ігрові технології набувають широкого застосування в освітній діяльності, оскільки вітчизняні та зарубіжні вчені зробили значний внесок у розробку теоретичного підґрунтя з цього питання (К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Піаже, Й. Хейзінги). Чимало наукових досліджень присвячено використанню гри в освітньому процесі (Л. Виготський, М. Воровка (ділові ігри), А. Приставська (ігрові технології навчання)).

У наукових працях вітчизняних учених О. Бабаян, Т. Бурлаєнко, С. Ігнатенко, Н. Єсіна, В. Желудько, Н. Мартинова, Н. Плахотнюк, О. Царенко та інших проблеми розвитку та використання навчально-ігрових технологій в освітньому процесі розглядалися в контексті різних видів професійної діяльності. Проблемами застосування навчально-ігрових технологій у сфері професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів активно займаються такі науковці, як Л. Коваль, О. Савченко, О. Скворчевська, Л. Тишевська, П. Щербань та інші.

Поняття «навчально-ігрові технології» науковцями П. Олійник, Р. Балан, О. Вербило розглядається як інструмент для трансляції і засвоєння попереднього досвіду до професійної діяльності; адаптації до майбутньої професійної діяльності. В. Ягупов довів, що навчально-ігрові технології – це форма організації навчання, яка здійснюється викладачем на підставі цілеспрямованої організованої діяльності студентів за спеціально розробленим ігровим сценарієм. Л. Буряк був переконаний, що навчально-ігрові технології – це сукупність педагогічних ігор, підпорядкованих визначеній меті, які гарантують повний позитивний результат.

Вчені (Т. Кашканова, О. Приходько, О. Хоменко та інші) наголошують на важливій ролі ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх учителів, які сприяють активізації та інтенсифікації освітнього процесу; допомагають налагодити міжособистісні відносини, набути вмінь і навичок поєднання різноманітних прийомів і методів навчання (від репродуктивних до проблемних), прийняття колективних рішень у ситуаціях, які моделюють реальні умови професійної діяльності.

Вчений П. Щербань у посібнику «Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах» вказав, що навчально-ігрові технології в системі вищої педагогічної освіти відіграють важливу роль на всіх етапах підготовки майбутніх учителів, оскільки активізують навчально-пізнавальну діяльність студентів, формують уміння й навички, підвищують рівень професійної мотивації, викликають інтерес до навчання і педагогічної професії. Заняття з використанням гри сприяють наближенню до реальних умов майбутньої педагогічної діяльності. Це сприяє породженню потреб у психолого-педагогічних і профільних знаннях та їх практичному застосуванню, так забезпечується навчальна активність студентів [16].

Мета статті – розкрити наукові засади проблеми підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі.

Виклад основного матеріалу. Нині у фокусі уваги національної реформи освіти, Міжнародної організації економічного співробітництва та розвитку (ОЕСР) в рамках проекту «Майбутнє освіти і вмінь. Освіта» та глобальних цілей сталого розвитку ООН 2030 є питання трансформації сучасного вчителя в «агента змін» в освіті, який володіє сучасними технологіями, щоб виплекати людину майбутнього – космополіта, відповідального за життя на планеті [1]. Тому місія сучасного вчителя – це підготовка здобувача освіти до життя у нестабільному, невизначеному, складному і неоднозначному VUCA світі (VUCA – volatility, uncertainty, complexity і ambiguity), до видів робіт, які ще не створені, до вирішення соціальних проблем, які ще не можливо уявити, до використання технологій, які ще не винайдені. Натепер цю місію виконує вчитель, який формувався в тоталітарній радянській системі освіти, коли традиційні методи були простими та зрозумілими як і сам SPOD світ з його «знаннєвим» підходом, коли панівними нормами були стандартизація і дотримання правил, а навчальні програми того часу чітко пояснювали, що мають вчити учні, розроблялися на вершині піраміди, а потім перетворювалися на навчальні матеріали, педагогічні курси й навчальні середовища, аж поки не доходили до окремих учителів у класах, які ці програми реалізовували.

Нині такий підхід є неефективним для комплексного формування людини майбутнього, оскільки не вчить застосовувати знання на практиці, не розвиває в учнів компетентності, які мають назву «4 К»: комунікація, креативність, критичне мислення і командна робота. Це підтверджують результати досліджень команди Всеукраїнської програми освіти для демократичного громадянства «Демократична школа», які реалізовується Європейським Центром ім. Вергеланда та Міністерством освіти і науки України за співпраці з Радою Європи і засвідчують показники тесту PISA (Program for International Student Assessment).

Щоб змінити шкільну систему, потрібне не просто радикальне, альтернативне бачення того, що можливо, а й розумні стратегії та ефективні інституції. Однією з таких дієвих інституцій є ЗВО, яка зможе виховати «агентів змін». Ними можуть стати саме ті діти, які до 2030 року досягнуть успіху і змінюватимуть світ на краще [2].

Цілі, які ставляться перед ЗВО як ключовими чинниками поступової трансформації сучасного вчителя, мають включати: а) модернізацію у галузі підготовки вчителів із використанням сучасних освітніх технологій, зокрема навчально-ігрових; б) перепідготовку викладачів і вчителів середніх шкіл через курси підвищення кваліфікації,

спрямовані на трансформацію вчителя через широке застосування сучасних освітніх технологій; в) ініціювати продуктивну дискусію між академічною та громадською спільнотою навколо теми переходу на навчання за новими освітніми технологіями із залученням європейських експертів.

Особливої уваги в питанні формування майбутніх «агентів змін» в освіті заслуговує думка експерта напряму «Освіта» аналітичного центру «Український інститут майбутнього» М. тСкиби, який окреслив нові ролі вчителя в такому формулюванні:

1. Учитель – тьютор. Тьютор – це не викладач чи класний керівник. Це людина, яка скеровує учня та працює із його запитом, допомагає йому зрозуміти себе, поставити правильні запитання, уточнити їх, вибрати траєкторію руху та не сходити з неї.

2. Учитель – ментор. Ментор, на відміну від класичного педагога, не перевіряє знання учнів та не задає домашніх завдань. Ментор – це той, до кого учень приходиться сам, щоб дослідити якусь тему і перевірити свої гіпотези. Ментор говорить з точки зору практика, відокремлює істину від ілюзій, конструктивні рішення, які будуть працювати, від тих, що будуть неефективними. Він наближає учня до результату.

3. Учитель – фасилітатор. У школах нового покоління застосовується багато групових способів пізнання і дослідження, а не сидіння «потилиця в потилицю» у класі (використання колективного інтелекту, вміння зібрати команду, працювати в ній). Фасилітатор – це той, хто відповідає за групову динаміку, хто вміє цей процес зробити ефективнішим [13].

Саме початкова освіта є найважливішим елементом загальноосвітнього фундаменту, який вимагає від учителя високого рівня компетентності. Це зумовлює необхідність підвищення якості професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів, зокрема, в набутті ними компетентностей, необхідних для опанування нових ролей учителя засобами навчально-ігрових технологій. Як вказано у Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року, формування та розвиток соціально зрілої творчої особистості, громадянина України і світу можливе лише за умови «оновлення змісту, форм і методів організації навчально-виховного процесу на засадах особистісної орієнтації, компетентнісного підходу; підвищення його ефективності на основі впровадження досягнень психолого-педагогічної науки, педагогічних інновацій» за умови «приведення змісту фундаментальної, психолого-педагогічної, науково-методичної, інформаційної, практичної та соціально-гуманітарної підготовки педагогічних і науково-педагогічних працівників у відповідність із вимогами інформаційного суспільства та змін, які відбуваються у соціально-економічній, духовній і гуманітарній сферах» [8].

Значний внесок у розгляд питання розробки груп компетентностей, необхідних для опанування нових ролей учителем, зробила вчена Н. Пігарева, яка виокремила такі групи компетентностей, необхідних для оволодіння вчителю-тьютору:

– специфічні компетентності (середовищна – аналіз середовища на предмет реалізації принципу індивідуалізації, побудова середовища з урахуванням реалізації принципу індивідуалізації; ресурсна – побудова ресурсного освітнього простору під цілі й освітню ситуацію учня, побудова ресурсної карти освітніх можливостей учня; навігаційна – здатність працювати з побудовою освітнього простору, освітніх подій);

– організаційно-управлінська (здатність організувати освітню ситуацію, необхідну для реалізації тьюторського супроводу, комунікацію і кооперацію здобувачів освіти);

– актуалізація суб'єктної позиції учня (здатність зафіксувати, а потім і супроводжувати перехід учня в суб'єктну позицію щодо своєї освіти);

– комунікативна (здатність вибудовувати короткострокову і довгострокову комунікацію з учнями в освітньому просторі, будувати і перебудовувати комунікативне поле);

– методична (здатність рефлексивно застосовувати професійні засоби й інструменти, переробляти їх і створювати нові);

– рефлексивна (здатність утримувати підстави, цілі та межі в професійній діяльності, володіти різноманітними рефлексивними засобами для застосування в індивідуальних і групових форматах роботи).

Е. Зеєр і О. Шахматова включили до складу ключових компетентностей учителя-фасилітатора такі групи:

– дієву педагогічну людяність (гуманізм), приєднання до емоційного стану учнів, співпереживання і надання допомоги в подоланні негативних емоцій і суб'єктивних труднощів;

– соціально-комунікативна компетентність – знання, вміння і здібності, щоб забезпечити особистісно орієнтоване спілкування і педагогічну фасилітацію;

– соціально-психологічна толерантність – терпимість до молодіжного способу життя і поведінки, етнічних особливостей; емоційна стійкість і самовладання;

– педагогічна рефлексія – якість, яка дозволяє аналізувати власні вчинки, знати себе, розуміти, як учні відображають особистісні реакції і когнітивні уявлення педагога;

– соціальна відповідальність – здатність до здійснення самоконтролю і контролю за взаємодією з учнями, прогнозування та корекція професійного становлення студентів.

Особливо гостро постає проблема реалізації інтелектуального потенціалу нації. Вища школа – одна з найважливіших ланок, здатних позитивно

її розв'язувати. Тому необхідно вдосконалювати всю систему освіти, привести зміст і методи навчання у відповідність до принципів гуманізації та демократизації, спираючись на новітні досягнення психолого-педагогічної науки. Тому розбудова української національної школи вимагає від майбутнього вчителя високої педагогічної культури і методичної майстерності

Сучасний учитель має постійно працювати над собою, швидко вчитися, опановувати нові ролі, сучасні технології, зокрема і навчально-ігрові, миттєво змінюватися, щоб відповідати швидкоплинним вимогам суспільства. Натепер учитель перестає бути джерелом знань, він навчає молоде покоління організовувати процес їх засвоєння. Тому відповідно до концепції НУШ Міністерство освіти і науки України вимагає від учителів бути відкритими до змін, опановувати нові ролі засобами навчально-ігрових технологій [11].

Вища школа – одна з найважливіших інституцій, здатних позитивно вирішити питання реалізації інтелектуального потенціалу нації. У сучасних умовах державного розвитку одним з основних завдань, які постають перед ЗВО під час підготовки майбутніх учителів початкової школи, є створення можливостей для оволодіння компетентностями, необхідними для засвоєння нових ролей учителя, сучасними технологіями навчання, зокрема навчально-ігровими.

Аналіз педагогічної літератури свідчить, що більшість науковців ігрові технології у ЗВО відносять до професійно-орієнтованих педагогічних технологій. Під ігровою технологією Л. Байкова розуміє «визначену послідовність операцій, дій, спрямованих на досягнення навчально-виховних цілей» [3, с. 13]. Крім того, автор логічно виокремлює такі функції ігрової технології: а) навчальну – розвиток загально-навчальних умінь і навичок; б) розвивальну – розвиток різних психічних функцій; в) виховну – розвиток якостей особистості, загальної культури [3, с. 16].

На думку Н. Кудикіної ігрові технології навчання – це системний спосіб його організації, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань [5]. Учений В. Кукушин стверджує, що ігрові технології – це велика група методів і прийомів у формі різних педагогічних ігор [6]. Н. Мачинська ігрову технологію трактує як спеціально вибудовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання [7]. Г. Топчій визначає ігрові технології як сукупність педагогічних ігор, підпорядкованих визначеній меті, які гарантують отримання позитивного результату – професійного саморозвитку майбутнього вчителя [14].

Проаналізувавши численні визначення під навчально-ігровими технологіями автором розуміє

сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі гри з чітко поставленою метою, відповідними завданнями й очікуваним результатом, які характеризуються активною навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю. З іншого боку навчально-ігрові технології є специфічним навчально-методичним інструментарієм, який сприяє трансляції попереднього засвоєного досвіду професійної діяльності; аналізу моделей реальності на зразках професійних дій із різних рольових і особистісних позицій; адаптації до майбутньої професійної діяльності на посаді вчителя початкових класів. Навчально-ігрові технології є ефективним засобом зацікавлення, спонукання, стимулювання здобувачів освіти до активної навчально-пізнавальної діяльності. Вони зберігають зацікавленість до навчання дітей дошкільного віку та підсилюють її в учнів початкових класів.

Висновки і пропозиції. Нині ЗВО повинні готувати вчителів – спеціалістів із людського розвитку. Підготовка майбутніх учителів початкової школи з використання навчально-ігрових технологій в освітньому процесі дасть змогу вчителям відчувати і зрозуміти специфіку змін, які відбуваються у країні і світі, осмислити ці події під іншим кутом зору. Особливо важливим буде те, що майбутні вчителі не тільки зрозуміють свої нові ролі, а й отримають і розвинути компетенції для їх виконання через навчально-ігрові технології. Використання навчально-ігрових технологій в освітньому процесі дасть можливість учням отримати знання, навички, установки, цінності та 4 К-компетентності (робота в команді, критичне мислення, комунікація, креативність), аби бути успішними в найближчому майбутньому.

Перспективи подальших розвідок полягають у розробці алгоритму адаптації вчителів початкової школи до нових ролей шляхом застосування навчально-ігрових технологій в освіті та розробці й апробації структурно-функціональної моделі підготовки майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі.

Список використаної літератури:

1. The future of education and skills Education 2030. URL: [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf) (дата звернення: 17.12.2019).
2. Агенти змін в освіті: хто вони і що повинні робити? *ETSETERA : інтернет-газета*. 2018. URL: <https://uk.etcetera.media/agenti-zmin-v-osviti-hto-voni-i-shho-povinni-robiti.html> (дата звернення: 21.12.2019).
3. Байкова Л.А., Гребенкина Л.К. Технология игровой деятельности : учеб. пособие. Рязань : РГПУ, 1994. 120 с.

4. Доклад «Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире». Авторский коллектив: Е. Лошкарева, П. Лукша, И. Ниненко, И. Смагин, Д. Судаков. 2017. URL: https://futuref.org/futureskills_ru (дата звернення: 21.12.2019).
5. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва. Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : зб. статей / за ред. Г.С. Тарасенко. Вінниця : ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2009. 320 с.
6. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования : учеб. пособие. Москва : Март, 2005. 592 с.
7. Мачинська Н.І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія: Педагогіка. 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18–22.
8. Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року : Указ Президента України; Стратегія від 25.06.2013 № 344/2013. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/344/2013?find=1&text=%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F+%D0%B7%D0%BC%D1%96%D1%81%D1%82%D1%83#Text> (дата звернення: 21.12.2019).
9. Національний звіт за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2018 / кол. авт.: М. Мазорчук (осн. автор), Т. Вакуленко, В. Терещенко, Г. Бичко, К. Шумова, С. Раков, В. Горох та ін.; Український центр оцінювання якості освіти. Київ : УЦОЯО, 2019. 439 с. URL: http://testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2019/12/PISA_2018_Report_UKR.pdf (дата звернення: 17.12.2019).
10. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. МОН. 2016. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 17.12.2019).
11. Нова українська школа: порадник для вчителя / за заг. ред. Н.М. Бібік. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
12. Пигарева Н.Г. Реализация позиции «учитель с тьюторской компетентностью» педагогами начальных классов. Международный научно-исследовательский журнал. 2016. № 12(54). Часть 4. URL: <http://research-journal.org/wp-content/uploads/2011/10/12-4-54.pdf#page=70>.
13. Сучасний педагог – це той, хто розкриває потенціал учнів, а не примушує їх вчити уроки. Український інститут майбутнього. 2018. URL: <https://www.uifuture.org/publications/news/24366-suchasnyi/pedagog> (дата звернення: 27.12.2019).
14. Топчій Г.С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Харків : Нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди, 2011. 20 с.
15. Шахматова О.Н. Психологические особенности педагогической фасилитации. Ежегодник Российского психологического общества : материалы III всерос. съезда психологов. СПб : СПб ун-та, 2003. Т. 8. С. 373–377.
16. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посібник. Київ : Вища школа, 2004. 207 с.

Khodakovska A. The problem of preparing the future primary school teachers for the use of educational and game technologies in the educational process

The article deals with the problems of preparation of the future primary school teachers for the use of educational and game technologies in the educational process and the degree of research of this problem in the pedagogical literature. New roles of the teacher are highlighted, who prepares the student for life in a volatile, uncertain, complex and ambiguous world, for the kinds of works that have not been created yet, for solving social problems that cannot be imagined, for the use of technologies that have not been invented yet. In these conditions the state demands the teacher to prepare children who can learn throughout life, who are able to think critically, to set goals and achieve them, to work in a team and to communicate in a multicultural environment, that is, they will have "4 C" competencies.

It is proved that the formation of the personality of a future teacher of a primary school of a qualitatively new type requires the implementation of fundamentally different approaches in professional training in accordance with the State standard of elementary general education, which ensures the implementation of the Concept of the New Ukrainian School.

The article highlights the requirements of modern reformation processes to the position of teacher in the New Ukrainian School. In particular, attention is paid to educational and game technologies, which should be mastered by the teacher of a modern educational institution when working with younger students. The main groups of competencies needed to be grasped by the future primary school teachers are considered. The article analyzes the use of the concept of "educational and game technology" in the psychological and pedagogical literature.

Key words: vocational training, future primary school teachers, educational and game technologies, tutor, mentor, facilitator.