

**ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПРОГРАМА  
ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ  
ДО ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

**Ольга ГУРЖІЙ,**

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти;  
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

**Науковий керівник: Євгенія ПОЧИНОК,**

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри початкової освіти;  
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

*Анотація.* У статті представлено опис педагогічного експерименту формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування ігрових технологій. Дослідно-експериментальна робота охоплювала три логічних і взаємопов'язаних етапи процесу професійної підготовки: організаційно-мотиваційний, пізнавально-діяльнісний і практично-підсумковий етапи. Організаційно-мотиваційний етап мав на меті сформувати показники мотиваційно-особистісної складової означеного конструкту, а саме розвитку мотиваційної сфери, бажання здійснювати діяльність у зазначеному напрямку, позитивного ставлення та стимулювання інтересу до розробки та застосування ігрових технологій, активізація вольових сфер особистості. Метою другого – пізнавально-діялісного етапу експериментальної роботи – було поглиблення знань та формування на їх основі практичних навичок, що покладені в основу рефлексивних, комунікативних та спеціальних умінь. Практично-підсумковий етап дослідно-експериментальної програми передбачав закріплення вмінь і навичок розробляти, аналізувати, вибирати та застосовувати ігрові технології, впроваджувати їх у площину практичного досвіду майбутніх педагогів.

**Ключові слова:** готовність, майбутні вчителі початкових класів, ігрові технології, педагогічний експеримент.

# RESEARCH AND EXPERIMENTAL PROGRAM FOR THE FORMATION OF FUTURE PRIMARY SCHOOL TEACHERS' READINESS FOR THE APPLICATION OF GAMING TECHNOLOGIES IN EDUCATION

**Olha HURZHII**

***Abstract.** This article provides an overview of a pedagogical experiment aimed at developing the readiness of future primary school teachers to use gaming technologies. The research and experimental work encompassed three logical and interconnected stages of the professional training process: organizational-motivational, cognitive-activity, and practical-summary stages. The organizational-motivational stage aimed to form indicators of the motivational-personal component of the defined construct, specifically the development of the motivational sphere, the desire to engage in activities in the specified direction, a positive attitude, and the stimulation of interest in the development and application of gaming technologies, as well as the activation of the volitional aspects of personality. The objective of the second stage, the cognitive-activity stage of the experimental work, was to deepen knowledge and develop practical skills based on it, laying the foundation for reflective, communicative, and specific abilities. The practical-summary stage of the research and experimental program included the consolidation of skills and abilities to develop, analyze, select, and apply gaming technologies, integrating them into the practical experience of future educators.*

***Keywords:** readiness, future primary school teachers, gaming technologies, pedagogical experiment.*

Реформування й модернізація сучасної освіти в Україні в контексті європейських вимог орієнтується на пошук підходів до вирішення нових педагогічних завдань, активне впровадження інновацій в освітянську теорію та практику. В інноваційних освітніх трансформаціях, особливо в умовах реалізації концепції Нової української школи, актуалізується питання вимог до рівня теоретичних знань і практичної підготовки вчителя початкової школи. Готовність педагога до розробки, апробації та реалізації в освітньому процесі початкової школи педагогічних інновацій є необхідною складовою його професійної готовності.

Статус учителя в сучасному суспільстві, його професійна й особистісна готовність до виконання своїх функціональних обов'язків у нових соціально-економічних умовах, а також конкретні шляхи модернізації освіти країни знайшли своє

відображення в законодавчих державних документах України: Закони України «Про освіту» (2017), «Про вищу освіту» (2014), «Про інноваційну діяльність» (2014), Концепція розвитку педагогічної освіти (2018), Концепція «Нова українська школа» (2016), Державний стандарт початкової освіти (2018), Наказ «Про внесення змін до Положення про порядок здійснення інноваційної діяльності в системі освіти України» (2015). Звідси підготовка майбутніх учителів початкової школи до впровадження інноваційних методик навчання, зокрема ігрових технологій в освітній процес початкової школи, наразі є провідною ідеєю.

Особливої ваги в контексті репрезентованого дослідження набуває питання професійної освіти майбутніх учителів загальноосвітньої школи I ступеня, тому заслуговують на увагу наукові розвідки Н. Бібик, В. Бондаря, О. Герасименко, О. Савченко, Т. Сорокіної, О. Сухомлинської, Л. Хомич, Л. Хоружі та І. Шапошнікової. Теоретичні та практичні особливості використання навчально-ігрових технологій у процесі професійної підготовки вчителів знайшли відображення в дослідженнях Л. Галіциної, А. Гусєва, Д. Кавтарадзе, Н. Кічук, А. Коломієць, М. Марко, Є. Мінського, П. Підкасистого, О. Пометун, О. Прутченкова, В. Трайнева, І. Хом'юк, Г. Щедровицького, П. Щербаня та ін.

Нами визначено, що система підготовки майбутнього вчителя початкової школи до застосування ігрових технологій має поетапний характер (організаційно-мотиваційний, пізнавально-діяльнісний і практично-підсумковий етапи). Опишемо практичну реалізацію названих етапів.

**Організаційно-мотиваційний етап** мав на меті сформувати показники мотиваційно-особистісної складової означеного конструкту, а саме розвитку мотиваційної сфери, професійних мотивів, бажання здійснювати діяльність у зазначеному напрямку, формування позитивного ставлення та стимулювання інтересу до розробки та застосування ігрових технологій, активізація вольових сфер особистості.

У процесі викладання курсу «Загальні основи педагогіки та історія педагогіки» було проведено лекцію-дискусію на тему «Основні теорії ігрової діяльності (за персоналіями)». З метою її проведення студентам пропонувалося розробити педагогічну модель «Педагогічні ідеї ігрової діяльності у творах класиків педагогіки». Із запропонованим завданням учасники експерименту вдало впорались. Вони активно готували педагогічні моделі,

представляли презентації і захищали свої роботи під час лекції-диспуту. Потім була проведена інтерактивна методика «Мікрофон», яка дала можливість студентам висловити власні думки щодо їх застосування та апробації в навчальній діяльності навчально-ігрових технологій, а викладачеві – узагальнити найбільш вдалі та важливі для сприйняття майбутніми вчителями моменти заняття, що закарбувалися в їхній свідомості. До обговорення було запропоновано такі запитання до мікрофона:

«Ігрові методи навчання – ...»;

«Для мене сьогодні важливим стало ...»;

«Сучасний урок у початковій школі – це ...»;

«Мені б хотілося дізнатися ...».

По завершенню ми з'ясували, що:

1) для майбутніх учителів початкової школи важливо було збагатити знання про походження ігрових технологій, визначити, з якою метою їх застосовують в освітньому процесі освітніх закладів, їхні педагогічні можливості та доцільність їх упровадження в роботі з молодшими школярами;

2) під час лекції-диспуту студенти збагатили знання, дізнавшись про історію походження ігрових технологій, різницю інноваційних педагогічних технологій і давнішніх (раніше створених);

3) майбутні вчителі надихнулись бажанням до застосування навчально-ігрової діяльності як засобу урізноманітнення, активізації та підвищення якості освітнього процесу у початковій ланці освіти.

Серед інших інтерактивних ігор, які було застосовано на даному етапі дослідження це такі: «Історія з чарівної скриньки», «Турбота про...», «Вигадайте питання (відповідь)», «Хмарочос», «Метод фокальних об'єктів», «Числа – сусіди», «Світ геометричних фігур» та ін. Студенти не тільки теоретично збагатилися знаннями, а й моделювали на практиці, з'ясовуючи специфіку застосування ігрових педагогічних технологій.

Після презентації кожного з інтерактивних ігор, майбутні вчителі початкової школи мали відповісти на такі питання: «Чи доречно застосування ігрової методики в освітній діяльності?», «Які недоліки в проведенні окремої інтерактивної гри ви помітили?», «Чи відповідає організаційно-методичне забезпечення?», «Що б ви змінили в застосуванні даної гри?» і ін.

Щоб мобілізувати та активізувати майбутніх учителів, була проведена цікава вправа-синквейн «5 рядків за правилами». Для

вправи були запропоновані слова «особистість», «розвиток», «мотив», «успіх», «кар'єра». Студенти проявили креативність, ерудицію та професійні вміння у розкритті змісту запропонованих слів.

З метою формування й розвитку соціальних мотивів майбутніх учителів початкової школи, було запропоновано соціально-інтерактивні методики такі, як «Свічка», «Добре – погано», «Комплімент», «Дитина дня» та ін., які мали значний успіх, сприяли налагодженню дружніх стосунків у колективі однокласників, підвищували рівень самооцінки всіх учасників.

На даному етапі було проведено «Діловий театр», де розігрувалася ситуація на перерві між учителем, учнем та директором школи. Основне завдання методу інсценування – навчити студентів орієнтуватися в різних обставинах педагогічної діяльності, давати об'єктивну оцінку власним діям, зважати на можливості інших людей, встановлювати з ними комунікативний контакт, впливати на їхні інтереси, потреби і діяльності, не вдаючись до авторитарного стилю спілкування.

У процесі вивчення дисципліни «Методика навчання природничої освітньої галузі» студенти вчилися створювати зразки вихідних інструкційних документів для дидактичних ігор (проспект гри; сценарій; опис ігрових ситуацій; інструкції для гравців та вчителя; словник термінів), що сприяють ефективності використання освітніх ігрових технологій у навчальному процесі.

Метою другого – *пізнавально-діяльнісного етапу* експериментальної роботи – було закріплення мотиваційно-особистісних характеристик готовності майбутніх педагогів до застосування ігрових технологій, поглиблення знань та формування на їх основі практичних навичок, що покладені в основу рефлексивних, комунікативних та спеціальних умінь.

На даному етапі дослідно-експериментальної роботи широко застосовували метод ігрового проєктування. Взагалі метод проєктів – це спосіб досягнення дидактичної мети через детальне опрацювання проблеми, яка повинна завершитися цілком реально відчутним практичним результатом, оформленим тим чи іншим чином [1]. Головною особливістю цього методу є інтерактивна взаємодія учасників груп з «функціонально-рольових» позицій, відтворюваних у ігрових ситуаціях, що передбачає абсолютно інший погляд на досліджуваний об'єкт з незвичного для студентів боку, що й уможливорює позитивний пізнавальний ефект. Важливою умовою ігрового проєктування є

механізм узгодження різних інтересів студентів, навчання співпраці та партнерству [2]. Саме в цьому полягає сутність процесу ігрового проєктування та його відмінність як від методу проєктів, так і будь-якого іншого процесу вироблення узгоджених рішень (наприклад, дискусії), підґрунтя яких складає мобілізація колективного досвіду.

На даному етапі студенти активно займалися ігровим проєктуванням (створювали ситуаційно-рольову чи змагальну гру) на задану навчальну тему, наприклад для уроку рідної мови. Тему для гри студенти обирали самостійно. Під час ігрового проєктування студенти повинні були розробити плани різних стратегій, провести діагностику проблемної навчальної ситуації, застосувати досвід розробки навчально-ігрових технологій (здобутий у процесі навчальних практик), спрогнозувати кінцевий результат і колективно виконати узгоджене завдання, заздалегідь розподіливши між собою ролі. Проєкти дидактичних ігор розроблялися учасниками експерименту в рамках групової взаємодії, а результати проєктування (сценарії дидактичних ігор) захищалися під час міжгрупового обговорення. За результатами дискусії визначалося, насамперед, який із проєктів найбільш вдало обґрунтовано та підготовлено до впровадження в освітній процес початкової школи, а також оригінальність та презентабельність проєкту. В рамках ігрового проєктування викладач виконував лише роль фасилітатора або модератора. З-поміж сюжетно-рольових ігор, що застосовувалися у процесі практичних занять, були такі: «Моделювання ситуації успіху молодших школярів при вивченні математики», «Стимулювання мотивів вивчення інформатики у вигляді дидактичної гри», «Індивідуальний підхід у розвитку математичних здібностей молодшого школяра» та ін.

У процесі вивчення окремих методик освітніх галузей у початковій освіті, майбутні вчителі опановували методику організації та управління ігровою діяльністю учнів. Так, зокрема, вивчали особливості використання дидактичних ігор в освітньому процесі, в залежності від дидактичної мети, етапу уроку (під час актуалізації опорних знань; мотивація навчальної діяльності; засвоєння нового матеріалу; розвиток і закріплення знань; застосування умінь; контроль і корекція знань, умінь і навичок).

Одним із видів роботи було підібрати й обґрунтувати ігрові завдання на основі використання комп'ютерного навчально-ігрового забезпечення для уроків «Я досліджую світ» з окремих тем «Мій розпорядок дня», «Роль реклами у споживанні послуг та

продукції», «Значення води для життя і здоров'я людини», «Охайність та особиста гігієна», «Родинні стосунки». Під час виконання завдання, студенти активно аналізували операційні та дидактичні можливості програми Gcompris, розробляли інструкції з виконання ігрових вправ у комп'ютерному середовищі програмування Scratch.

Учасники експериментальної групи готували ігри-завдання із набором з шести цеглинок LEGO, серед запропонованих, були ігри на різноманітну тематику «Веселі слова», «Скопіюй», «Ми – команда», «Безлюдний острів», «Не скажу, а покажу», «Моя історія», «Кольорова мозаїка», «Руханка» тощо.

По завершенню студенти запропонували кілька порад для вчителя: давати учням можливість виконувати завдання самостійно; спонукати дітей створювати власні історії; заохочувати спроби дітей проявляти оригінальність, ініціативність, продуктивні креативні рішення; бути допитливим, постійно запитувати «Як тобі це вдалося?», «Мені цікаво, чому...» тощо.

Взагалі, на пізнавально-діяльнісному етапі експериментальної програми, ми керувалися положеннями [2]:

1) інтеграція загальнопедагогічних, методичних і спеціальних (ігротехнічних) знань є їх об'єднанням в єдине ціле;

2) інтегровані загальнопедагогічні, методичні та спеціальні (ігротехнічні) знання набувають якісно нових властивостей (зростання обсягу, інтенсивність взаємозв'язків і взаємодія з іншими групами знань, упорядкування тощо) [3];

3) інтегрування загальнопедагогічних, методичних і спеціальних (ігротехнічних) знань можливе якщо: а) наявні у студентів знання, відповідні переліченим групам, існують у «роз'єднаному» вигляді; б) існує об'єктивна причина (мета) для об'єднання цих знань (підвищення рівня готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності); в) найбільш оптимальним методом об'єднання названих груп знань є синтез, тобто об'єднання розрізнених елементів в єдине неподільне ціле; г) результатом об'єднання виступає цілісна динамічна система знань про навчально-ігрові технології, поетапність їх розробки та застосування у початковій школі.

**Практично-підсумковий етап** дослідно-експериментальної програми передбачає комплексне узагальнення результатів формувального етапу експерименту на основі закріплення вмінь і навичок розробляти, аналізувати, вибирати та застосовувати ігрові

технології, впроваджувати їх у площину практичного досвіду майбутніх педагогів. Змістовим ресурсом дослідної роботи на цьому етапі є педагогічна практика в початковій школі, самостійна та позааудиторна форми роботи.

З-поміж різних видів практики, студенти експериментального дослідження брали участь у навчальній практиці зі спеціальності, у навчальній психолого-педагогічній та навчальній методичній, а також у виробничій педагогічній практиці.

Залежно від типу уроку, його дидактичної мети, студенти управляли та коригували ігрову діяльність учнів, досліджували процес засвоєння молодшими школярами знань і набуття практичних умінь. По завершенню, учасники експерименту вивчали результати навчальних досягнень учнів, отриманих традиційними та ігровими методами. Здійснювали самооцінку та взаємооцінку застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі за такими критеріями: педагогічна ефективність ігрової методики; можливість організаційно-дидактичного забезпечення ігрового середовища; дидактично раціональна тривалість гри; чітка регламентація ігрової діяльності; ступінь охоплення потенційних учасників гри; рівень емоційності та активності школярів.

Відзначимо, що на даному етапі враховувалася наступність розробки та застосування в освітньому процесі ігрових технологій, зокрема, починаючи з ігрових ситуацій, ігрових фрагментів, здійснювався поступовий перехід до змагальних і сюжетно-рольових ігор та ігрового проектування в реальній професійно-практичній діяльності.

Взагалі в апробації експериментальної програми нами були застосовані такі методи, як: інтерактивні методи навчання (метод креативного вирішення проблем, ділові ігри, «Мозкова атака», (брейн-стормінг), прес-конференція, «Коло ідей», робота в парах, розігрування ситуацій у ролях); проблемного навчання (створення проблемної ситуації, проблемні завдання, міжпредметні проблемні завдання, ділова гра); методи активного навчання (навчальна ситуація, ігрові методи (професійно-ділові та рольові ігри, імітаційно-ігрове моделювання, ігрове проектування), міжпредметні навчальні завдання; моделювання фрагментів занять); методи організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності (пояснення, інструктаж, розповідь, бесіда, робота з підручником; ілюстрування, демонстрування, спостереження, діагностування, взаємооцінювання, вправи, практичні роботи).



Таким чином, дослідно-експериментальна програма забезпечила проходження студентами умовного шляху від загального уявлення про ігрову діяльність до сформованої готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування ігрових технологій. Готовність студентів базується на безпосередньому досвіді ігрової діяльності, оволодінні теоретичними знаннями, практичними вміннями та навичками ігрового проєктування, професійно важливими якостями, які забезпечуватимуть ефективність майбутньої професійно-педагогічної діяльності.

### **Список використаних джерел:**

1. Качеровська Т. В. Навчально-ігрове проєктування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04. Одеса, 2005. 20 с.
2. Марко М. М. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності: дис... канд. пед. наук: 13.00.04. Мукачево, 2018.
3. Пехота О. М., Кіктенко А. З. Освітні технології : навч.-метод. посіб. Київ: А.С.К., 2000. 256 с.