11. Рудик Г.А. Игры, в которые мы играем // Профессионально-техническое образование. – 1991. – №3. – С.93 – 96.

12.Сластенин В.А., Подымова Л.С. Педагогика: Инновационная деятельность. – М.: Магистр, 1997. – 224с

13.Терещук Г.В. Дидактические основы индивидуализации трудового обучения учащихся общеобразовательных школ: Автореф. дис…д-ра пед. наук: 13.00.02 / Российская академия образования, институт профессинального самоопределения моложежи. – М., 1993. – 33с

14. Тхоржевський Д.О., Гетта В.Г. Проблемне навчання на уроках праці. – К.: Рад. шк., 1980. – 150с.

В статті розкриваються дидактичні особливості професійної підготовки майбутніх учителів трудового навчання до застосування інноваційних підходів у навчанні школярів.

***Ключові слова**: технологічна освіта, інноваційна педагогічна діяльність, навчальний процес.*

В статье раскрываются дидактичные особенности профессиональной подготовки будущих учителей трудовой учебы к применению инновационных подходов в учебе школьников.

In the article the didactics features of professional preparation of future teachers of labour studies open up to application of innovative approaches in the studies of schoolboys.

УДК 371
ББК 74

О.М.Торубара
м. Чернігів, Україна

ІГРОВІ ФОРМИ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ

Багатьма дослідниками в галузі педагогіки вищої школи наголошується інтерес до ігрових форм професійної підготовки [1; 2; 3 і ін.].

Ділова гра як метод навчання і як форма організації пізнавальної діяльності студентів «відтворює наочний і соціальний зміст майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання тих систем відносин, які характерні для цієї діяльності як цілого» [4, с. 209].

Ділові ігри сприяють організації ситуацій спілкування, які лежать в основі пізнавального інтересу. Колективний метод гри дозволяє стимулювати емоційну, творчу, мовну активність учасників.

За своїм призначенням ділові ігри кваліфікуються таким чином [5]: навчальні (призначені для підготовки і перепідготовки кадрів); науково-дослідні (призначені для вироблення наукових рішень); імітаційно-рольові (призначені для формування умінь і навичок розв’язання професійних задач); атестаційні (призначені для виявлення компетентності педагогічних кадрів).

У діловій грі студентом виконується квазіпрофесійна діяльність, яка несе в собі риси як навчальної, так і майбутньої педагогічної діяльності.

Застосування гри (ігрових ситуацій) у навчанні, коли педагогічна робота є однією з найбільш ефективних форм організації діяльності студентів, що відповідає специфіці педагогічної праці.

Ділові ігри набули досить широкого поширення і в психолого-педагогічній підготовці майбутніх учителів [6; 7; 8 і ін.]

Навчальна ділова гра в курсі психолого-педагогічних дисциплін як одна з активних форм навчання стає логічним доповненням і продовженням початої на лекції роботи із здійснення зв’язку між теорією і практикою.

Досвід застосування активного вивчення предметів психолого-педагогічного циклу [9; 10; 11; 12] показав, що з його допомогою у поєднанні з традиційним навчанням вдається успішно вирішувати такі задачі: формувати пізнавальні і професійні мотиви й інтереси; виховувати системне мислення у майбутніх учителів; створювати цілісне уявлення про

© О.М.Торубара, 2010

професійну діяльність у значних її компонентах; формувати соціально-педагогічні уміння і навички взаємодії і спілкування, індивідуального і колективного ухвалення рішень; досягати «без примусу» високої самостійності студентів у навчальному процесі.

С. Батракова відзначає, що «гра представляє такий спосіб професійного навчання, який дозволяє враховувати комплекс нормативно створюваних умов і особистісного впливу вчителя, неповторних варіантів педагогічних рішень, які формуються в практиці» [13, с. 46].

У такому контекстному навчанні знімаються відомі кожному викладачеві труднощі мотиваційного забезпечення навчальної роботи майбутнього вчителя, оскільки знання, уміння і навички постають для нього не як абстрактна інформація, яку потрібно засвоїти, а в динаміці руху реальних об'єктів педагогічної праці, які складають предмет гри.

У діловій грі за умов спільної діяльності студенти набувають навичок соціальної взаємодії.

А. Вербицький пише, що «мотивація, інтерес і соціальний статус учасників ділової гри обумовлюється широкими можливостями для цілепокладання і цілей, які збуваються, діалогічного спілкування і взаємодії на проблемно представленому матеріалі ділової гри і для формування професійного творчого мислення» [14, с. 129]. Ним розроблені психолого-педагогічні принципи ділової гри, які ми враховували щодо підготовки вчителя, який володіє ІТ.

Імітаційне моделювання наочного змісту педагогічної професії й ігрове моделювання «живої» педагогічної праці не одне і те саме. Ігрові дії повинні бути для студента тією умовністю, яка не заважає основній справі – загальному і професійному розвитку особистості майбутнього вчителя.

Новизна і перетворення є двома найбільш істотними характеристиками творчості. Враховуючи, що зовнішні умови діяльності студентів впливають на формування внутрішніх (суб'єктивних) умов педагогічної творчості, система діяльності майбутніх учителів направлена на оволодіння значним порядком комплексних педагогічних умінь:

– аналізувати початкову педагогічну ситуацію;

– висувати гіпотезу;

– пропонувати різні моделі навчально-виховного процесу в умовах використання ІТ тощо.

Більшою мірою цьому сприяють навчально-тренувальні ігри – імітаційні, рольові, ділові.

Навчально-тренувальна гра це активне заняття, в якому отримуються знання, навички дії, досвід. Враховуючи, що у студентів відсутній педагогічний досвід, «мікровикладання» в умовах термінал-класу – найважливіший елемент формування професійних навичок і вмінь у системі підготовки майбутніх вчителів. Це проміжна ланка між теоретичною підготовкою студента і педагогічною практикою.

Які особливості ділової гри як форми знаково-контекстного навчання в умовах підготовки до педагогічної діяльності в умовах використання ІТ? Розглянемо деякі з них:

1) системний зміст навчального матеріалу, представленого в імітаційній моделі навчально-виховного процесу в школі в умовах використання ІТ;

2) відтворення структури майбутньої діяльності вчителя в ігровій навчальній моделі в умовах термінал-класу;

3) наближення студентів до реального шкільного життя в умовах інформатизації освіти, яка викликає потребу в знаннях і їх практичному застосуванні, можливість переходу від пізнавальної мотивації до професійної;

4) забезпечення переходу від організації і регуляції діяльності викладачем до саморегуляції і самоорганізації діяльності самими студентами;

5) сукупність формування емоційного, пізнавального і емоційно-вольового компонентів формування готовності студентів до використання ІТ.

Ділова гра реалізує такі педагогічні функції:

1) формування у майбутніх учителів цілісного уявлення про педагогічну діяльність в умовах використання ІТ та її динаміки;

2) придбання як умінь гностик і навичок майбутньої педагогічної діяльності, так і організаційних, комунікативних, зокрема ухвалення індивідуальних і сумісних рішень у нових умовах діяльності;

3) розвиток педагогічного теоретичного і практичного мислення;

4) формування як пізнавальної, так і професійної педагогічної мотивації використання ІТ.

Ділова гра може використовуватися в системі психолого-педагогічної підготовки з проблем ІТ у таких варіантах:

а) перед лекціями з проблем освіти і ІТ – в цьому випадку вона спирається на знання основ інформатики, особистий досвід і знання основ дидактики і виявляє прогалини в знаннях, які можуть бути заповнені в процесі роботи студентів на лекційних заняттях з відповідним змістом; ділова гра викликає до даних лекцій додатковий, змістовно обумовлений інтерес;

б) після прочитання циклу лекцій з проблем інформатизації ділова гра активізує творчі здібності студентів і дозволяє бачити те, що не вкладається в межі засвоєних знань; цілісно сприймати педагогічні проблеми використання ІТ, вилучати з пам'яті інформацію в потрібний момент, заповнювати відсутню інформацію інтуїтивним шляхом;

в) здійснювати організацію всього навчального процесу на основі зрізної ділової гри – знання, отримані на лекціях, послідовно закріплюватимуться через виконання в грі квазіпрофесійної діяльності; в цьому випадку відбувається зміна традиційних та ігрових форм проведення занять.

Робота студентів у діловій грі – це вже не навчання, але ще і не педагогічна діяльність учителя.

На відміну від педагогічної практики, де студент виступає як вчитель, що використовує ІТ, гра представляє можливість попереднього обдумування і свободу для програвання декількох варіантів використання окремих навчальних комп'ютерних програм у навчальному процесі, пакетів прикладних програм, тим більше при колективному обговоренні.

Структура ділової гри, розроблена А.А. Вербицьким спільно з Н.В. Борисовою [14 с. 143], витікає з теоретичних уявлень про ділову гру як форму знаково-контекстного навчання, в якому учасники здійснюють квазіпрофесійну діяльність, тобто діяльність, яка несе в собі межі як навчання, так і праці. Ігрова модель складається з наступних елементів: цілей гри; сценарію гри; комплекту ролей і функцій гравців; правил гри; комплекту ігрової документації; системи оцінювання.

Як показує досвід, гра, як форма організації психолого-педагогічної підготовки студентів до ІТ, приваблива для студентів, емоційно захоплює, межі між умовністю уявністю гри і реальністю «розмиваються».

Залежно від педагогічних цілей можна виділити різноманітні за змістом і ступенем їх розгорнутості ігрові ситуації. Це і вирішення проблемних ситуацій в умовах використання комп'ютерної техніки в навчальному процесі і самостійна розробка методики використання комп'ютерної техніки на уроці на основі вже існуючої характеристики класу, особливостей взаємодії «вчитель – комп'ютер – підручник – учень», наявність певних навчальних програм з вказівкою типу тощо. Інший тип – це гри-вправи з відпрацювання певних вмінь і навичок використання ІТ. В даному випадку відбувається відпрацювання педагогічного інструментарію студентів як майбутніх учителів, що використовують комп'ютер як засіб навчання, і розвитку школярів. При цьому не тільки підвищується якість засвоєння теоретичних положень, але й вирішується ряд інших, не менш важливих і взаємозв'язаних завдань.

Це може бути:

– актуалізація життєвого і педагогічного (якщо такий є, а у студентів старших курсів, частина з яких вже працює в школі, він є) досвіду студента і підвищення його статусу в контексті вивчення психолого-педагогічної науки в цілому і аспектів використання ІТ, зокрема;

– залучення студентів до професійно-орієнтованої співпраці;

– зростання інформаційної наповненості навчальних занять;

– прискорення процесу формування педагогічних умінь використання ІТ;

– поява мотивів, які спонукають студентів до ознайомлення з новим виглядом комп'ютерної техніки, новим програмним забезпеченням навчального процесу, новими публікаціями в галузі інформаційних технологій навчання;

– встановлення раціонального співвідношення між репродуктивними творчими елементами в діяльності майбутніх учителів;

– забезпечення розуміння, що творча активність вчителя виявляється не тільки в вирішенні, але і в постановці педагогічних завдань.

Широко використовується в різних системах психолого-педагогічної підготовки при формуванні всіх трьох моделей готовності студентів до використання ІТ моделювання педагогічної діяльності за нових умов. І як найбільш складний елемент підготовки – ділові ігри за запропонованим сюжетом. У всіх випадках необхідно вирішувати питання про комплекти відповідної документації і про оцінку діяльності студентів.

Проведення ділових ігор є ефективним засобом навчання тільки в тому випадку, якщо вони використовуються в комплексі з іншими методами навчання, чітко відповідають темі і змісту заняття, якщо студенти мають для цього необхідну підготовку.

Залежно від виконуваної в ході гри ролі, здійснюється попередня підготовка студентів: до ролі вчителя (розробляється один або декілька варіантів уроку – облік групової, індивідуальної, фронтальної роботи школярів в умовах ІТ; особливості репродуктивної і творчої діяльності учнів); до ролі директора школи (виступ з аналізом проблем і перспектив інформатизації школи і т. ін.); до ролі заступника директора з навчально-виховної роботи (оцінка методики проведення уроку, використання ІТ); до ролі класного керівника (особливості організації індивідуальної роботи, групової роботи учнів в умовах ІТ); до ролі методиста (реалізація дидактичних принципів навчання в умовах ІТ); до ролі голови методичного об'єднання вчителів (здійснення міжпредметних зв'язків на уроці) тощо.

Література (з теоретичних аспектів проблеми, науково-методична тощо) до відповідних виступів підбирається заздалегідь.

Труднощі в організації і проведенні навчально-тренувальних ігор різних типів залежать від багатьох чинників. Одним з перших «є наявність відповідної комп'ютерної техніки і пакетів відповідних програм з різних тем і різних навчальних предметів.

Нетрадиційність проведення навчальних занять такого типу викликає зацікавленість студентів, але при недостатньо серйозній продуманості з боку викладача і підготовленості студентів можливе виникнення відношення до них як до розваги. Виникають спроби вирішення проблемних ситуацій на рівні здорового глузду, спогадів про методи роботи вчителів середньої школи, яку закінчив студент. Такий підхід зрозумілий, оскільки для вирішення проблемних ситуацій необхідне знання принципів навчання, поєднання методів і прийомів, знання особливостей побудови навчальних програм різних типів і принципів взаємодії «вчитель – комп'ютер – підручник – учень» та іншого спеціального інструментування, ступінь володіння яким може бути недостатнім, а у ряді випадків і зовсім бути відсутнім.

Як відмічено деякими дослідниками і підтверджується нашою практикою, значні ускладнення викликають театральні аспекти проведення гри, а також недостатня розвиненість деяких педагогічних умінь і здібностей.

Оцінка з боку викладачів, інших учасників гри і ігрових груп виступає могутнім мотивуючим чинником. Система оцінювання припускає як змістовну оцінку, так і оцінку, виражену в певних шкалах якості рішень, що виробляються в навчально-тренувальних іграх.

Розбір гри викладачем, рефлексія учасників з приводу різних її структурних елементів і роботи на кожному з них несуть важливе навчальне, мотивуюче і емоційне навантаження. Засобами дидактичної гри, як показують дослідження Н. Страздас [15], формуються одночасно і педагогічні уміння та педагогічна спрямованість. Застосування дидактичної гри створює умови і для формування у студентів адекватнішої самооцінки розвитку у них педагогічних умінь, свідченням того є зменшення різниці між оцінкою і самооцінкою, створених під серію дослідів, проведених Н. Страздас. Так, в першій серії відмінність між сумарною оцінкою і самооцінкою педагогічних умінь дорівнювала 12.8 балів, в другій серії – 2.9 балів, в третій серії – 1.9 балів [15].

Наші дослідження із впливу навчально-тренувальних ігор з проблем ІТ у шкільній практиці підтвердили раніше проведені дослідження [15] про те, що існує зв'язок показників рівня сформованості педагогічних умінь і рівня самооцінки.

У систему індивідуально-творчої підготовки студентів до педагогічної діяльності за умов використання ІТ покладений особистісно-діяльнісний підхід, що припускає велику творчу самостійність в їх навчально-дослідницькій і науково-дослідній діяльності. Розроблені спільно із студентами педагогічні програмні засоби, методика їх використання в навчальному процесі середньої загальноосвітньої школи створили умови для підготовки дидактичних матеріалів (у деяких з них як співавтори – студенти-дипломники педагогічних груп Чернігівського державного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка).

Література:

1. Смирнов С. Нужен ли компьютер на обычном уроке? / С. Смирнов. Информатика и образование. – 1986. – № 2. – С. 15-21.
2. Торубара О.М. Система відбору абітурієнтів для вищих навчальних закладів / О.М. Торубара // Вісник ЧДПУ імені Т.Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки. – Чернігів, 2003. – Вип. 18. – С. 64 – 65.
3. Якобсон П.М. Психологические проблемы мотивации поведения человека / П.М. Якобсон. – М.: 1969. – 317 с.
4. Равкин З.И. Стимулирование как педагогический процесс / З.И. Равкин Проблемы педагогического стимулирования и методики исследования истории советской школы. – Йошкар-Ола, 1972. – 205с.
5. Савельев А.Я. Проблемы автоматизации обучения / А.Я. Савельев // Вопросы психологии. – 1986. – №2. – С. 11-20.
6. Нефедова Л.В. Компьютеризация учебного процесса / Л.В. Нефедова. Профессиональная ориентация молодежи в условиях непрерывного образования. Материалы Всесоюзной научно-методической конференции. Часть 3. – Караганда: КарГУ, 1990. – С. 96-98.
7. Платонов К.К. О системе психологии / К.К. Платонов. – М.: Мысль, 1972. – 216 с.
8. Шубинский В. С. Педагогика творчества учащихся. / В.С. Шубинский – М.: Знание, 1988. – 80 с.
9. Исследовательская работа студентов по проблеме новых информационных технологий обучения. Методические рекомендации / Сост. Г.А. Кручинина. – Н.-Новгород: Нижегородский ун-т, 1992. – 48 с.
10. Крутецкий В.А. Основы педагогической психологии / В.А. Крутецкий. – М.: Просвещение, 1972. – 255 с.
11. Кулюткин Ю.Н. Эвристические методы в структуре решений / Ю.Н. Кулюткин. – М.: Педагогика, 1970. – 231 с.
12. Леонова Л.А. Занятия в КВТ: влияние на организм / Л.А. Леонова, С.С. Саватеева. Информатика и образование. – 1986. – №3. – С. 14-16.
13. Батракова С.Н. Специфика деловой игры в обучении будущих учителей / С. Н. Батракова Межвузовский сборник // Совершенствование психолого-педагогической подготовки учителя в университете. – Горький: ГГУ, 1989. – С. 41-50.
14. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицький. – М.: Высшая школа. – 1991. – 205 с.
15. Торубара О.М. Основи інформатики та комп'ютерної техніки: методичні рекомендації до курсу / О.М. Торубара. – Чернігів, 2008. – 32 с.

В статті здійснено аналіз використання ігрових технологій при підготовці майбутніх вчителів до професійної діяльності.
***Ключові слова**: підготовка вчителів, ігри, професійна підготовка.*

В статье осуществлен анализ использования игровых технологий при подготовке будущих учителей к профессиональной деятельности.
***Ключевые слова**: подготовка учителей, игры, профессиональная подготовка.*

The paper analyzed the use of gaming technology in the preparation of future teachers to the profession.
***Key words**: teacher training, games, training.*

УДК 378+371./371.3
ББК 74.58+74.26

Л.Ф. Троян
м. Вінниця, Україна

ДЕЯКІ ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ РЕАЛІЗАЦІЇ МІЖПРЕДМЕТНИХ ЗВ'ЯЗКІВ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ

Одними зі стратегічних завдань сьогодення для суспільства України є створення сприятливих умов для відновлення та накопичення інтелектуального багатства нації, підвищення технічного та наукового розвитку України до світового рівня, підвищення конкурентоспроможності економічних одиниць вітчизняного виробництва. Запорукою виконання цих завдань є забезпечення належного рівня наукової підготовки сучасної молоді. Швидкий науково-технічний прогрес вимагає переходу до нових навчальних програм і впровадження у навчальний процес нових навчальних дисциплін, що посилює їх диференціацію. Це призводить, по-перше, до втрати взаємозв'язку між дисциплінами: «Нагромадження протиставлених одна іншій дисциплін викликає суцільний хаос, де немає єдності, жодної упорядкованості системи знань», - зауважив французький педагог-дидакт Роже Галь [13, с.25]. По-друге, до зростання об'єму матеріалу, що вивчається, та водночас до зменшення кількості аудиторних годин відведених на їх вивчення. Тому виникає проблема побудови послідовного, цілісного, логічно завершеного курсу, яку можна вирішити за допомогою встановлення органічного взаємозв'язку між навчальними предметами, тобто завдяки системному використанню міжпредметних зв'язків (МПЗ).

Метою статті є розкриття суті МПЗ, питання актуальності та шляхів розв'язання проблеми їх реалізації у психолого-педагогічній літературі. Предметом дослідження є наукова література з питання становлення, реалізації МПЗ. Об'єктом дослідження є МПЗ.

Ще у працях видатних педагогів Я. Коменського, Дж. Локка, Й. Гербарта, А. Дістервега, Дж. Дьюї акцентувалась увага на необхідності враховування взаємозв'язку між предметами під час вивчення основ наук. Зокрема, Я. Коменський вважав, що всі знання мають спільний початок, і знаходяться в певному взаємозв'язку, а тому повинні вивчатись із урахуванням цих зв'язків: «завжди і всюди брати разом те, що пов'язано одне з одним» [6, с.374]. К. Ушинський одним із перших визначив причину перевантаження навчальних програм – відсутність взаємозв'язку між дисциплінами. Щоб позбутися цього недоліку, він запропонував інтегрований підхід до навчання.

Питання інтеграції в освіті активно почали вивчати в 70-их роках минулого століття. Нині наука знаходиться на постнекласичному етапі розвитку, що слугує причиною переходу системи освіти на якісно новий рівень. У постнекласичній методології провідне місце займають синергетика та тоталогія. Синергетика – це теорія самоорганізації складних відкритих систем (такою системою є людина), а тоталогія – це постнекласичне філософське вчення про цілісність, концепції оновлення. При синергетичному підході до навчання

© Л.Ф. Троян, 2010