

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК РУШІЙ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ІНФОРМАТИКИ

Скасків Ганна Михайлівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
м. Тернопіль, Україна
skaskiv@fizmat.tnpu.edu.ua

Маланюк Надія Богданівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
м. Тернопіль, Україна
metnadmal@gmail.com

Формування професійної компетентності майбутнього вчителя відповідно до національної державної програми «Освіта» є одним з пріоритетних завдань сучасних закладів вищої освіти. Пошук шляхів вирішення проблеми та рушіїв професійної підготовки якісно нового фахівця для української школи вимагає нових підходів до організації освітнього процесу, спонукає до підвищення критеріїв та вимог до сучасної генерації педагогів, поєднання різних форм та методів роботи, традиційних та інноваційних технологій [1].

Одним з таких рушіїв є ігрові технології навчання. Тому важливо визначити, як впливає використання ігрових технологій на формування професійної компетентності майбутнього вчителя інформатики, на які сфери діяльності студента вони мають найбільший вплив, на яких етапах підготовки студентів доцільно впроваджувати такі технології.

Проблеми формування педагогічної компетентності майбутніх учителів досліджували такі вчені, як В. А. Адольф, Т. Г. Браже, С. В. Будак, С. Г. Вершловський, М. А. Галагузова, О. В. Добудько, І. Б. Котов, В. І. Маслов, які визначали рушії підвищення професійної компетентності. Такі дослідники, як В. П. Беспалько, А. О. Вербицький, М. В. Кларін, Г. К. Селевко, С. В. Мартинюк, Г. Р. Генсерук вели пошуки технологій, які б забезпечили якісну підготовку студентів педагогічних закладів освіти [2]. Тому проблема доцільного вибору правильних рушіїв та ефективного використання інноваційних технологій у процесі підготовки учителів є актуальною і на сьогодні.

Ігрові технології доцільно використовувати на таких етапах організації підготовки майбутніх учителів інформатики:

Освітньому: ігрові технології використовують як спосіб організації навчання та можливість удосконалення та підвищення рівня кваліфікації;

Науково-дослідницькому: ігрові технології використовується для моделювання сфер застосування майбутньої професійної діяльності, визначення мети вивчення, способів прийняття рішень, формування критеріїв оцінки та ефективності організації педагогічного дослідження.

Практичному: ігрові технології використовується для аналізу структурних компонентів практичної діяльності педагога, для розробки різнорівневої системи освіти.

Ігрові технології як рушій формування професійної компетентності майбутніх учителів забезпечують покращення таких чинників:

- сприяють рівню самостійності майбутнього вчителя;
- спонукають до активного мислення та навчання;
- сприяють підвищення креативності освітнього процесу;
- спонукають до практичної професійної діяльності;
- формують умови навчання, наближені до реальної педагогічної діяльності.

Водночас ігрові технології розглядають як компонент підготовки майбутніх учителів інформатики [3]. Такий підхід до організації навчання забезпечує можливість поетапного розвитку професійних компетентностей студента: кожен учасник освітнього процесу виступає активним його суб'єктом, тому самостійно може діагностувати свої можливості, а також порівнювати рівень особистого розвитку у спільній діяльності з рештою учасників.

Під час використання ігрових технологій на практичних заняттях кожен студент має можливість для самоствердження й саморозвитку, самоаналізу та вдосконалення своїх професійних навичок. Завдання викладача полягає в правильній організації процесу самоосвіти студента, у виборі потрібних ігрових форм та методів, які допоможуть йому краще себе проявити та реалізувати себе як педагога, сформувані основні складові педагогічної компетентності професійного вчителя.

Ігрові технології сприяють таким факторам формування професійної компетентності майбутнього вчителя:

- розвиток емоційної сфери та мотивації до навчання; - практична підготовка до професійної діяльності педагога;
- поєднання теоретичного та практичного досвіду.

Використання в освітньому процесі ігрових технологій при підготовці майбутніх учителів інформатики у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка реалізується у кілька наступних етапів:

Підготовчий етап: студенти обирають навчальну дисципліну, визначають тему, готують під керівництвом викладача добірку необхідним матеріалів, визначають цифровий інструментарій для роботи;

Діяльнісний етап: використання ігрових технологій під час практичних занять, проведення фрагментів уроків, проходження комп'ютерної та педагогічної практик;

Пізнавально-комунікативний етап: студенти обговорюють добірку ігрових форм та методів, їх доцільність та результативність використання на заняттях, можливості використання для інтегрованого вивчення шкільних дисциплін.

Аналітичний етап: студенти аналізують виконані завдання, під керівництвом викладача визначають вплив ігрових технологій на формування їх професійної педагогічної компетентності, визначають рівень сформованості цифрових компетентностей.

Формування педагогічної компетентності – складний і тривалий процес, який вимагає креативного підходу до організації освітнього процесу, доцільне поєднання різних форм та методів, використання традиційних та інноваційних технологій. Сам такий підхід до навчання майбутніх вчителів інформатики забезпечує реалізацію усіх вимог цифрового суспільства до сучасного вчителя.

Список використаних джерел

1. Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття»). URL: <http://www.infolibrary.com.ua/books-text-563.html>. (дата звернення 29.02.2020).
2. Генсерук Г. Р, Мартинюк С. В., Скасків Г. М. Компетентнісні завдання як засіб удосконалення професійної компетентності майбутніх учителів // Підготовка майбутніх учителів фізики, хімії, біології та природничих наук у контексті вимог Нової української школи : матеріали міжнародної науковопрактичної конференції (20-21 травня 2019 р., м. Тернопіль). Тернопіль : Вектор, 2019. С. 215–217. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/14011>. (дата звернення 03.04.2020).
3. Скасків Г. М. Використання проектно-ігрових технологій при навчанні інформатики. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету. Ч. 3. Умань, 2011. С. 231 – 238. (дата звернення 02.03.2020).