

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису

ХОДАКОВСЬКА АЛЬОНА ВАЛЕРІЇВНА

УДК: 378.093.5.011.3-051:373.3]:373.3.091.33(043.5)

Анотація

**ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО
ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ**

Спеціальність 015 – Професійна освіта (за спеціалізаціями)
Галузь знань: 01 Освіта/Педагогіка

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ А. В. Ходаковська

Науковий керівник:
Сущенко Лариса Олександрівна,
доктор педагогічних наук, професор

Запоріжжя – 2023

АНОТАЦІЯ

Ходаковська А. В. Підготовка майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями). – Запорізький національний університет, Запоріжжя, 2023.

У дисертаційній роботі досліджено проблему підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності та запропоновано новий підхід до її практичного розв'язання, що обумовлює запровадження в освітній процес закладів фахової передвищої освіти структурно-функціональної моделі досліджуваного феномену, змістовим ядром якої є організаційно-педагогічні умови її реалізації.

На підставі аналізу психолого-педагогічної літератури розкрито теоретичні засади процесу підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, основу яких становлять фундаментальні наукові джерела, в яких конкретизовано основні понятійні конструкти дослідження, зокрема: «гра», «навчально-ігрові технології», «професійна підготовка майбутніх учителів початкових класів», «готовність до професійної діяльності», «готовність майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій»; наукові розробки учених щодо формування готовності до професійно-педагогічної діяльності, застосування ігрових і діяльнісних методів навчання вчителя початкової школи; здобутки сучасних практиків, в яких обґрунтовано зміст та функції навчально-ігрових технологій як одного із методів активного навчання, що базується на діяльнісному підході, створюючи умови для виявлення активної позиції здобувачів освіти, розвитку

їхньої гнучкості, задоволення інтелектуальних та емоційних потреб у продуктивній діяльності учасників гри в атмосфері психологічного комфорту.

З'ясування сутності цих категорій надало можливість «навчально-ігрові технології» представити як сукупність засобів, методів і прийомів організації освітнього процесу активно-пошукового характеру у формі гри, що сприяє реалізації інтенсивного навчання, активно впливаючи на моральну, емоційну та інтелектуальну сфери здобувачів освіти з метою полегшення опанування навчального матеріалу; «професійну підготовку майбутніх учителів початкових класів» трактувати як концептуально-стратегічну спрямованість процесу оволодіння професією, кінцевою метою якого є ефективний фахівець, що досягає якісних результатів в освітньому процесі, а стрижнем підготовки є розвиваюча домінанта відповідальної особистості, яка здатна приймати професійно, самостійно й кваліфіковано грамотно вивірені рішення відповідно до Державних стандартів.

Понятійний конструкт «готовність майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій» у дисертаційному дослідженні представлено як цілісне багатокomпонентне утворення, інтегративну якість особистості педагога, що детермінує його здатність до ефективного застосування ігрових методів в освітньому процесі, спрямований на цілісний розвиток учня, що складається із взаємопов'язаних компонентів: мотиваційно-цільового, комунікативно-особистісного, операційно-діяльнісного й корегувально-рефлексивного.

Визначено й науково обґрунтовано компонентну структуру готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, що включає мотиваційно-цільовий, комунікативно-особистісний, операційно-діяльнісний та корегувально-рефлексивний компоненти, кожний із яких характеризується певним змістом.

Визначений нами мотиваційно-цільовий компонент у структурі готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій репрезентований такими показниками, як: морально-

ціннісне ставлення до педагогічної професії; стійкий інтерес до оволодіння навчально-ігровими технологіями; активно-позитивне ставлення до ігрової діяльності, ігрових методів навчання в цілому; мотиваційна готовність до викликів сьогодення, що потребують негайного реагування; активна позиція як учасника освітньо-професійного процесу.

Комунікативно-особистісний компонент у структурі готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі передбачає сформованість системи професійно важливих особистісних якостей; емоційно-вольову стійкість; високий рівень інтелектуального розвитку; володіння вербальними й невербальними засобами комунікації; здатність установлювати оптимальний стиль спілкування на засадах педагогіки партнерства; високу педагогічну активність особистості; наполегливість у подоланні труднощів при вирішенні професійних ситуацій і завдань із високою продуктивністю; нестандартність дій в роботі над собою, прояв творчого підходу у розв'язанні виявлених особистісних проблем.

Зміст операційно-діяльнісного компонента готовності характеризується наявністю знань про сутність гри, її психологію, функції, зміст, складові, механізми, етапи, класифікаційні ознаки і типологію; про структуру гри (постановка цілей, планування, досягнення мети, аналіз результатів); про педагогічні можливості навчально-ігрових технологій, їх основні принципи та етапи розроблення; здатністю застосовувати ігрові методи навчання в освітньому процесі початкової школи; успішно реалізовувати усі необхідні операційні дії в процесі організації дидактичної гри на високому рівні доцільності й продуктивності, що визначають функціональну зрілість процесів ігротехнічної діяльності; умінням здійснювати позитивний конструктивний зворотний зв'язок з метою діагностики ефективності навчально-ігрового процесу, а також досліджувати результати засвоєння учнями знань і набутих практичних умінь за допомогою навчально-ігрових технологій.

Корегувально-рефлексивний компонент готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому

процесі характеризується уявленням про самого себе як вчителя-професіонала на основі самопізнання, самоаналізу й самооцінки; усвідомленням високого рівня соціально-моральної відповідальності, причин професійних успіхів і невдач; загальною здатністю особистості якісно здійснювати рефлексію; експертизою власної поведінки й поведінки оточуючих; саморефлексією й самооцінкою власної діяльності; здатністю вирішувати професійні ситуації та завдання з високим ступенем ефективності й продуктивності; сформованістю системи професійних умінь і навичок, необхідних для реалізації функцій педагога; саморегуляцією особистості; прагненням до здійснення самокорекції власної поведінки на основі оцінно-рефлексивної діяльності; адекватністю самооцінки.

Критерії сформованості готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності (ціннісно-орієнтаційний, когнітивно-інструментальний, оцінювально-результативний) відбивають кількісні та якісні характеристики, що являють собою ознаки, за якими здійснено оцінювання відповідних показників; рівні (високий, достатній, середній, низький) – ступінь прояву.

На підставі аналізу наукової літератури з теми дослідження, вивчення компонентної структури готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій, авторського досвіду педагогічної практики визначено й обґрунтовано відповідні концептуальні позиції щодо технології здійснення такої діяльності, таких як: забезпечення дитиноцентрованої особистісно орієнтованої спрямованості початкової освіти як домінантної ідеї Нової української школи; урахування вікових психофізіологічних особливостей розвитку молодших школярів як важливого орієнтиру в реалізації природного потенціалу особистості; глибоке усвідомлення майбутніми учителями початкових класів соціально-моральної відповідальності за результати своєї професійної діяльності, власної місії як носіїв гуманістичних цінностей; застосування підходу «навчання через гру» як освітньої стратегії, що сприяє ефективному формуванню ключових

компетентностей та наскрізних умінь учнів; активізація творчих ресурсів здобувачів спеціальності 013 Початкова освіта засобами фасилітаційного впливу; розвиток ігротехнічної компетентності майбутніх учителів як підґрунтя успішного застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності; формування рефлексивної культури здобувачів фахової передвищої освіти як інваріанти їхнього професіоналізму; зорієнтованість майбутніх педагогів на безперервний професійний саморозвиток.

Систему спеціальних педагогічних заходів, спрямованих на формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі у дисертаційному дослідженні представляє структурно-функціональна модель, яка включає мету та завдання, принципи, наукові підходи, компонентну структуру досліджуваного процесу, концепцію, організаційно-педагогічні умови, зміст, форми й методи їх реалізації; критерії та показники, рівні сформованості готовності досліджуваного феномену й кінцевий результат.

Розкрито сутність організаційно-педагогічних умов і доцільність їхньої реалізації, зокрема: активізація ціннісно-сислової сфери майбутніх учителів початкових класів на домінанту їхньої ігротехнічної діяльності і формування потреби у самозміні, самоактивності та регулюванні власної поведінки у процесі професійної підготовки; посилення спрямованості професійної підготовки здобувачів фахової передвищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта на максимальне збагачення змісту обраних навчальних дисциплін інноваційними модулями, насиченими ігротехнічним змістом за допомогою інтерактивно-рефлексивних форм і методів викладання; створення спеціального, розвивально орієнтованого освітнього середовища, спрямованого на формування кожного із компонентів готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності; оптимізація емпатійно-рефлексивної взаємодії учасників освітнього процесу шляхом включення майбутніх учителів початкових класів у квазіпрофесійну діяльність.

Аргументовано, що реалізація структурно-функціональної моделі формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі сприятиме усвідомленню ними особливостей реалізації ігрових і діяльнісних методів навчання, аналізу й вирішенню професійних ситуацій з позицій гуманістичних цінностей; ефективному застосуванню методів активізації ігрової діяльності, прояву активності, самостійності та ініціативності при запровадженні технології проєктування і супроводу ігрової діяльності учнів на уроці; успішному застосуванню навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи; усвідомленню високого рівня соціально-моральної відповідальності професійного обов'язку; рефлексивності поведінки й діяльності.

Наведено й досліджено особливості експериментальної програми, яка передбачала теоретико-методичну підготовку викладачів закладів фахової передвищої освіти до використання майбутніми вчителями початкових класів ігрових методів навчання; упровадження спецкурсу «Навчально-ігрові технології як джерело інтелектуального розвитку учнів»; опанування здобувачами фахової передвищої освіти професійно орієнтованих дисциплін, спрямованих на формування іротехнічної компетентності; суттєвого доповнення, змістове збагачення методики педагогічного супроводу ігрової діяльності дітей.

Експериментально доведено, що реалізація структурно-функціональної моделі позитивно вплинула на процес формування готовності майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій у професійну діяльність.

Ключові слова: майбутні учителі початкової школи, професійна підготовка, заклади фахової передвищої освіти, навчально-ігрові технології, структурно-функціональна-модель, організаційно-педагогічні умови.

ABSTRACT

Khodakovska A. V. Training of Future Primary School Teachers to the Application of Educational and Game Technologies in the Educational Process. – Qualifying scientific work as a manuscript.

Dissertation for obtaining the degree of Doctor of Philosophy on the specialty 015 Professional education (by specializations). – Zaporizhzhia National University, Zaporizhzhia, 2023.

The dissertation examines the problem of training of future primary school teachers to the application of educational and game technologies in professional activity and a new approach of its practical solution is proposed, what determines the introduction of structural and functional model of the studied phenomenon into the educational process of professional pre-higher educational institutions, the content core of which is the organizational and pedagogical conditions for its implementation.

Based on the analysis of psychological and pedagogical literature, the theoretical foundations of the process of training future primary school teachers to the application of educational and game technologies in professional activity is revealed, which are based on fundamental scientific sources, in which the main conceptual constructs of the study are specified, in particular: «a game», «educational and game technologies», «professional training of future primary school teachers», «preparedness for professional activity», «preparedness of future primary school teachers for the application of educational and game technologies»; scientific developments of scientists on the formation of preparedness for professional and pedagogical activities, to the application of game and activity methods in the primary school educational process; achievements of modern practitioners, in which the content and functions of educational and game technologies as one of the methods of active learning are substantiated, based on an activity-based approach, creating conditions for identifying the active position of students, activation of mental activity, growth of their cognitive activity, development of flexibility, satisfaction of

intellectual and emotional needs in the productive activity of the participants of the game in the atmosphere of psychological comfort.

Clarification of the essence of these categories provided an opportunity for «educational and game technologies» to present as a set of means, methods and techniques for organizing the educational process of an active-search nature in the form of a game which contributes to the implementation of intensive training, actively influencing the moral, emotional and intellectual spheres of students in order to facilitate the mastery of educational material; «professional training of future primary school teachers» interpret as a conceptual and strategic orientation of the process of mastering a profession, the ultimate goal of which is an effective specialist who achieves high-quality results in the educational process, and the core of training is the developing dominant of a responsible person who is able to make professionally, independently and competently verified decisions in accordance with the State Standards.

The conceptual construct «preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technology» in the dissertational study is presented as a holistic multicomponent formation, integrative quality of the teacher's personality which determines his ability to effectively apply game methods in the educational process which is aimed at the holistic development of the student, consisting of interrelated components: motivational-goal-oriented, communicative-personal, operational-activity and corrective-reflective.

The structure of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies that include motivational-goal-oriented, communicative-personal, operational-activity and corrective-reflective components, each of which is characterized by a specific content is determined and scientifically substantiated.

The motivational and target component in the structure of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies is studied by us and is represented by indicators such as: moral and valuable attitude to the teaching profession; sustained interest in mastering

educational and game technologies; active-positive attitude to game activities, game teaching methods in general; motivational readiness for modern time's challenges that require an immediate response; active position as a participant in the educational and professional process.

Communicative-personal component in the structure of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies in the educational process provides for the formation of a system of professionally important personal qualities; emotional and volitional stability; high level of intellectual development; proficiency in verbal and non-verbal means of communication; ability to establish an optimal communication style based on the pedagogy of partnership; high pedagogical activity of the individual; perseverance in overcoming difficulties in solving professional situations and tasks with high productivity; non-standard actions in working on oneself, manifestation of a creative approach in solving identified personal problems.

The content of the operational-activity component of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies in the educational process is characterized by presence of knowledge about the essence of a game, its psychology, functions, content, components, mechanisms, stages, classification features and typology; about the structure of a game (goal setting, planning, goal achievement, analysis of results); about pedagogical possibilities of educational and game technologies, their basic principles and stages of development; ability to apply game methods of learning in the primary school educational process; successfully implement all the necessary operational actions in the process of organizing a didactic game at a high level of expediency and productivity that determine the functional maturity of the processes of a game technical activity; provide positive constructive feedback in order to diagnose the effectiveness of the educational and game process; to study the results of students' assimilation of knowledge and acquired practical skills with the help of educational and game technologies.

Corrective-reflective component of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies in the educational process is characterized by imagining oneself as a professional teacher based on self-knowledge, self-analysis and self-esteem; awareness of a high level of social and moral responsibility, the reasons for professional successes and failures; the general ability of the individual to carry out qualitative reflection; examination of one's own behavior and the behavior of others; self-reflection and self-assessment of one's own activities; ability to solve professional situations and tasks with a high degree of efficiency and productivity; formation of a system of professional skills and abilities, necessary for the implementation of the functions of a teacher; self-regulation of the individual; the desire to carry out self-reflection of one's own behavior on the basis of evaluative and reflective activity; adequacy of self-esteem.

Criteria of formation of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies in professional activity (value-oriented, cognitive-instrumental, evaluative-effective) reflect quantitative and qualitative characteristics which are the features by which the assessment of the relevant indicators is carried out; levels (high, sufficient, medium, low) – degree of manifestation.

Based on the analysis of scientific literature on the topic of research, the study of component structure of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies, of the author's experience of pedagogical practice, the relevant conceptual positions of the technology of carrying out such activities, such as: ensuring the child-centered, personality-oriented orientation of primary education as a dominant idea of the New Ukrainian School; taking into account age-related and psychophysiological features of development of primary school students as an important guideline in the realization of the natural potential of the individual; deep awareness of future primary school teachers of social and moral responsibility for the results of their professional activities, their own mission as bearers of humanistic values; application of the «learning through play» approach as an educational strategy that contributes to the effective formation of key

competencies and cross-cutting skills; activation of creative sources of students of the specialty 013 Primary education by means of facilitative influence; development of game technical competence of future teachers as a basis for the successful application of educational and game technologies in professional activities; formation of reflective culture of applicants for professional pre-higher education as invariants of their professionalism; orientation of future teachers to continuous professional self-development are determined and substantiated.

The system of special pedagogical measures aimed at formation of preparedness of future primary school teachers to the application of educational and game technologies in the educational process in the dissertational study is represented by the structural-functional model which includes purpose and tasks, principles, scientific approaches, component structure of the studied process, concept, organizational and pedagogical conditions, content, forms and methods of their implementation; criteria and indicators, levels of readiness of the studied phenomenon and the final result.

The essence of necessary organizational and pedagogical conditions and the expediency of their implementation such as: activation of the value and semantic sphere of future primary school teachers to the dominants of their game technical activities and the formation of the need for self-change; self-activity and regulation of one's own behavior in the process of professional training; strengthening the focus of professional training of applicants for professional pre-higher education in the specialty 013 Primary education for maximum enrichment of the content of the selected disciplines with innovative modules, saturated with game-technical content with the help of interactive-reflective forms and teaching methods; creation of a special, developmentally oriented educational environment aimed at the formation of each of the components of preparedness of future primary school teachers to the application of the educational and game technologies in professional activity; optimization of empathetic and reflective interaction of participants in the educational process by including future primary school teachers in quasi-professional activities was revealed.

It is argued that the implementation of the structural-functional model of formation of preparedness of future primary school teachers to the application of the educational and game technology in the educational process will contribute to their awareness of the peculiarities of the implementation of educational and game technologies in professional activity, analysis and resolution of professional situations from the standpoint of humanistic values; effective application of methods of activation of game activity, manifestation of activity, independence and initiative in the introduction of design technology and accompaniment of students' play activities during lessons; successful application of educational and game technologies in the educational process of primary school; awareness of the high level of social and moral responsibility of professional duty; reflexivity of behavior and activity.

The features of the experimental program which provided theoretical and methodological training of teachers of professional pre-higher educational institutions to the application of game methods of education; introduction of the special course

«Educational and game technologies as a source of intellectual development of students»; mastering by applicants for professional pre-higher education professionally oriented disciplines aimed at the formation of game technical competence; significant addition, content enrichment of the methodology of pedagogical support of children's play were presented and researched.

It has been experimentally proved that the implementation of the structural and functional model had a positive impact on the process of formation of readiness of future primary school teachers to the application of the educational and game technologies in professional activity.

Key words: future primary school teachers, professional training, professional pre-higher educational institutions, educational and game technologies, structural and functional model, organizational and pedagogical conditions.