

УДК 378.011.3-051

РОЗВИТОК СПІВРОБІТНИЦТВА МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ЯК КЛЮЧОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ПРОЦЕСІ ІНТЕРАКТИВНОЇ ІГРОВОЇ ВЗАЄМОДІЇ

Ольга Іллівна Шапран,

доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри педагогіки

ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний
університет імені Григорія Сковороди»
м. Переяслав-Хмельницький, Україна

Анотація

У статті розглянуто співробітництво студентів і викладачів в процесі проведення інтерактивних ігор: ділові і рольові, імітаційні (ігри-симуляції), драматизація. Автором охарактеризовано різні аспекти управління викладачем інтерактивними іграми, визначено стратегії поведінки студентів у процесі гри, фази проведення інтерактивних ігор. Особливу увагу приділено аналізу фази оцінки результатів гри, що є її підсумком й показником ефективності взаємодії учасників гри. Автором запропоновані ділові, рольові та імітаційні ігри з метою розвитку співробітництва студентів як їх ключової компетентності.

Ключові слова: *ключові компетентності, співробітництво, інтерактивні методи, ділові і рольові ігри, імітаційні ігри (ігри-симуляції), інтерактивна ігрова взаємодія, драматизація, стратегії навчання, фази гри.*

Постановка проблеми. У зв'язку з переходом вищої освіти на дворівневу систему підготовки, а також можливостей отримання після закінчення бакалаврату нової спеціальності шляхом перехресного навчання в магістратурі, особлива увага надається формуванню ключових компетентностей майбутніх учителів. Ключові компетентності виступають індикаторами готовності особистості до

активної участі в суспільному житті, тому є першорядними у формуванні професійної компетентності майбутніх учителів як якості особистості.

Необхідність розвитку ключових компетентностей особистості передбачена рядом нормативних документів, а саме: «Білою книгою Європейської Комісії з питань освіти» (1996); програмою «Визначення та відбір компетентностей: теоретичні та концептуальні засади» зі скороченою назвою «DeSeCo» (1997), програмою TUNING («Налаштування освітніх структур») (2000); робочою програмою Європейської Комісії «Ключові компетентності для навчання протягом життя. Європейська довідкова система» (2006), проектом «Курікулум педагогічної освіти в країнах ЄС» (2010), Національною рамкою кваліфікації (2011) та ін.

Для сучасних реформ вищої освіти істотним є не тільки визначення ключових компетентностей (key competencies), якими повинні оволодіти майбутні фахівці (*соціальна компетентність; співробітництво і партнерство; комунікативна культура; IT- грамотність; здатність вчитися все життя*), але й забезпечення можливостей для їх ефективного розвитку в студентські роки.

Ключові компетентності займають особливе місце в розвитку майбутніх учителів, оскільки пов'язані з формуванням особистісних якостей і розкриттям талантів і здатностей людини. Необхідно також враховувати, що в період навчання в університеті відбувається ціннісно-світоглядне становлення особистості, розвиток міжособистісних відносин у колективі, що позитивно впливають на здатність ефективної співпраці як однієї з ключових компетентностей особистості. Л. Пуховська зазначає, що значення компетентностей щодо співробітництва і взаємодії в педагогічній освіті постійно зростає як застосування методів роботи в команді, розширення співробітництва з батьками тощо [4]. Отже, актуальність дослідження зумовлена необхідністю розкриття основних аспектів проблеми розвит-

ку співробітництва як ключової компетентності майбутніх учителів у практиці роботи вищої школи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання розвитку ключових компетентностей молоді розглядаються в працях І. Зимньої, Дж. Равена, Г. Селевка, А. Хуторського; окремі аспекти педагогічного партнерства, педагогіки співробітницької взаємодії – у дослідженнях Л. Байбородової, В. Онішко, Н. Тализіною, К. Яресько та ін. Застосування інтерактивних технологій в практиці роботи вищої школи знайшло висвітлення у працях таких науковців як О. Комар, І. Мельничук, О. Пометун, С. Сисоева та ін.

Мета статті – визначити методи розвитку співробітництва як ключової компетентності майбутніх учителів, стратегії і фази інтерактивної ігрової взаємодії студентів в процесі навчання.

Виклад основного матеріалу. Реалізація започаткованої мети передбачає визначення методів, що позитивно впливають на розвиток співробітництва студентів – майбутніх учителів у процесі вивчення.

Співробітництво як спільна діяльність, як організаційна система активності взаємодіючих суб'єктів характеризується К. Нор: просторовою й тимчасовою співприсутністю, єдністю мети, організацією і управлінням діяльністю, наявністю позитивних міжособистісних взаємин. Погоджуємося з автором, що навчання в співробітництві розглядається в світовій педагогіці як найбільш успішна альтернатива традиційним методам, що відображає особистісно орієнтований підхід [2, с. 15]. В. Онішко співробітництво відносить до стратегій спілкування, які не пригнічують інтересів студентів і забезпечують ефективне виконання поставлених викладачем завдань [3, с. 195]. Автор доводить, що стратегія співробітництва (кооперації) вказує на сумісну діяльність суб'єктів спілкування, коли їхні цілі узгоджуються і задовольняються зусиллями обох сторін, що

унеможливує конфліктність, оскільки задоволення потреб і викладача, і студентів є обов'язковим. При цьому науковець підкреслює, що викладач не повинен неухильно нав'язувати свою думку, мету, він повинен синтезувати їх у студентів шляхом переконання, узгодження, зацікавлення і заохочення [с. 195].

Отже, викладачу сформуванню цієї непростої здатності у студентів представляється можливим завдяки впровадженню в освітній процес різних методів навчання, що сприяють заохоченню їх діяльності, узгодженню дій та комфортності їх роботи. Роль викладача зводиться до організації спільної роботи студентів, що є запорукою результативності групи в цілому, врахуванню внеску кожного учасника спільної діяльності в загальну справу. Найбільш доречними методами розвитку цього виду ключових компетентностей є інтерактивні методи (тренінги, ділові і рольові ігри, театральні дійства тощо).

Використання таких відомих інтерактивних методів як «Комплімент», «Таємні таланти», «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Незакінчені речення», «Ажурна пилка», «Керована лекція», «Коло ідей», «Акваріум», «Дебати», «Дерево рішень» увійшли в практику навчання майбутніх учителів як методи, що створюють позитивну атмосферу на заняттях в процесі організації комунікації студентів, сприяють формуванню позитивної мотивації навчальної діяльності. Однак, найбільш ефективними для розвитку співробітництва студентів і викладачів є інтерактивні технології навчання у грі, до яких відносяться ділові і рольові ігри, імітаційні ігри (ігри-симуляції), драматизація. Одним з основних джерел ефективності інтерактивних ігрових технологій є економія часу, що отримується в порівнянні з використанням традиційних методів навчання. За невеликий відрізок часу семінарського заняття в учасників інтерактивних ігор виробляються навички і якості, які не можуть відпрацьовуватися іншими методами навчання.

У сучасній педагогіці розмежовуються поняття рольових і ділових ігор та симуляцій (К. Джонсон, М. Елліс, І. Мельничук та ін.). Так, автори зазначають, що у інтерактивних іграх погляди чи переконання учасників можуть не збігатися з поглядами їх персонажів, і надають перевагу симуляціям, де учасники можуть бути самі собою. Приймаємо позицію І. Мельничук, що в ігровій взаємодії, на відміну від реальної професійної ситуації, можна змінити перебіг і спосіб діяльності, апробувати різні варіанти професійної поведінки, скласти прогнози стосовно її вияву в майбутньому. Це надає можливість майбутнім фахівцям обрати найбільш оптимальний та ефективний шлях формування власного професіоналізму і професійної компетентності. Автор пропонує називати процес діяльності студентів під час використання навчальних ігор віртуально-професійною симуляційно-ігровою взаємодією [1]. На нашу думку, процес розвитку співробітництва студентів у процесі застосування інтерактивних технологій навчання у грі дійсно можна назвати інтерактивною ігровою взаємодією, що передбачає узгодженість позицій не тільки студентів, але й вміле керівництво цією взаємодією самим викладачем.

Необхідно звернути увагу на наявність двох аспектів управління викладачем цією взаємодією студентів (*інструментального та емоційно-рольового*), розглянути їх специфіку. Керівник інтерактивної ігрової взаємодії, як правило, її розпочинає: здійснює постановку мети, знайомить учасників з її описом, бере участь у розподілі ролей, надає в розпорядження учасників необхідну інформацію (*інструментальна функція*).

Важлива його роль проявляється і в створенні ігрової атмосфери та налагодженні взаємодії між її учасниками. Предметом уваги викладача повинно стати створення ігрової мотивації, забезпечення оптимальної динаміки міжособистісних відносин. Важливо підтримати певний рі-

вень змагальної мотивації серед учасників інтерактивної гри з тим, щоб вона стимулювала активність, а не проковувала самопрезентацію окремих членів групи. Для цього в процесі занять доцільними є використання таких прийомів навчання як включення в діяльність студентів додаткових позитивних стимулів і мотивів; створення моментів, що надають можливості кожному студенту висловити власну думку і проявити активність. Для досягнення співпраці краще, щоб в команді спостерігалися позитивні міжособистісні відносини, тому при комплектуванні команд необхідно враховувати дружні стосунки, що склалися в колективі, або розподіл учасників груп за їх бажанням.

Важливою особливістю більшості ігор є наявність рольової взаємодії, що структурує групу. Це означає закріплення за кожним учасником гри певної позиції в групі, запропонованих функцій. Як правило, роль розуміється не тільки як сума функцій, але і зразків поведінки, які налагоджують взаємодію в групі, впорядковують і регулюють міжособистісні відносини, зменшують ймовірність виникнення конфліктів. Здатність діяти відповідно до ролі також залежить від індивідуальних особливостей гравця (*емоційно-рольова функція*).

У процесі інтерактивної ігрової взаємодії частіше спостерігаються три основні стратегії поведінки гравців. При *першій стратегії (еталонній)* гравець усі рішення приймає від особи деякого узагальненого образу, який є продуктом розуміння гравцем особливостей особистості представників цієї ролі (наприклад, директора, класного керівника, вчителя). При цьому головним стає дотримання деяких формальних та неформальних норм, якими керуються реальні прототипи.

Друга стратегія може бути охарактеризована як *азартна*. Головна її мета – отримання виграшу. Прийнятими для цієї стратегії є порушення угод, дії за межами правил. При вдалому управлінні гравцями, що обрали цю

стратегію, можуть виникнути обставини, які будуть позитивно впливати на гру, оживляти її засобами імпровізації. Така стратегія часто виникає в процесі ігор-симуляцій, коли студенти розігрують ролі, що є для них природними в реальному житті (наприклад, участь у науково-практичній конференції, влаштування на роботу тощо).

Третя стратегія (партнерська) залежить від узгодженості дій її учасників, інтерактивної ігрової взаємодії студентів, їх співробітництва.

Запропоновані стратегії не є жорсткими, вони можуть змінювати одна одну, використовуватися комплексно. Можна виділити й інші особливості поведінки гравців. Керівник інтерактивної ігрової взаємодії повинен вміти спостерігати за студентами, вчасно фіксувати прояви їх поведінки з метою підтримання необхідних рівнів емоційної та інтелектуальної напруженості. При цьому, необхідно мінімізувати можливості «прямого» втручання ведучого (викладача) в процес інтерактивної ігрової взаємодії студентів, надати їм можливість самостійно знаходити рішення в складних ситуаціях шляхом узгодження дій і налагодження партнерських стосунків. Авторитарна позиція викладача блокує ігрову поведінку учасників, знижує ефективність рефлексії в процесі обговорення результатів.

Умовно в процесі інтерактивної ігрової взаємодії студентів можна виділити декілька фаз.

Фаза 1: встановлення контакту, пошук інформації. Встановлюються контакти всередині групи, з іншими групами, збирається інформація, аналізуються різні точки зору.

Фаза 2: конфронтація. Визначаються і встановлюються різні позиції, відбувається боротьба за владу і вплив.

Фаза 3: диференціація. Практична перевірка існуючих позицій, стратегій і рішень.

Фаза 4: об'єднання. Учасники інтерактивної ігрової взаємодії стають єдиною командою із стійкими зв'язками з урахуванням рольової позиції.

Фаза 5: оцінка результатів гри. Підведення підсумків, обговорення шляхів покращення інтерактивної ігрової взаємодії студентів, визначення професійних і особистісних якостей учасників, їх готовність до керівної діяльності, до вирішення практичних завдань.

Вважаємо, що остання фаза інтерактивної ігрової взаємодії студентів повинна будуватися на засадах методу «навчання в команді», які пропонує С. Сисоева: «нагороду» команда (група) одержує одну на всіх у вигляді бальної оцінки (заохочення, почесного знаку тощо); індивідуальна (персональна) відповідальність кожного члена групи означає, що успіх або невдача всієї групи залежить від успіху або невдачі кожного її члена; у рівні можливості кожного в досягненні успіху шляхом удосконалення власних попередніх результатів [5, с. 103]. Отже, фаза оцінки результатів гри є не тільки її підсумком, але й показником ефективності взаємодії учасників гри.

Запропоновані ситуації використання інтерактивних ігрових технологій з метою розвитку співробітництва студентів, як їх ключової компетентності, узгоджуються з сучасними стратегіями: «навчання дією» (action learning), комунікативною стратегією навчання (communication learning). Роль викладача в реалізації цих навчальних стратегій передбачає визначення тих ситуацій професійної діяльності, що містять в собі складність і проблемність та не можуть бути засвоєні індивідуально. Серед ділових ігор, пов'язаних з майбутньою професійною діяльністю вчителя, особливого значення набувають імітаційні ігри, що передбачають виконання дій учнів і вчителя, батьків і класного керівника, директора і його заступників, міністра освіти і науки тощо. Ефективними є такі імітаційні ігри як «Проведення фрагменту уроку за фахом», «Бать-

ківські збори», «Педагогічна рада», «Робота методичного об'єднання вчителів», «Авторська школа» тощо. У цих іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків різних учасників педагогічного процесу, що повинні знайти узгоджені, партнерські рішення.

Серед рольових ігор партнерської взаємодії, що сприяють розвитку співробітництва як ключової компетентності майбутніх учителів, розвивальний потенціал мають: драматизації народних казок, використання сторітелінгу як методу складання історій на педагогічну тематику різними командами; ігри-симуляції конкретних педагогічних ситуацій тощо.

Висновки. Отже, співробітництво виступає однією з основних ключових компетентностей особистості, що повинно формуватися в студентські роки як здатність узгодження дій з оточуючими, прояв активності взаємодіючих суб'єктів. Партнерська взаємодія учасників навчальної діяльності характеризується єдністю мети, чіткою організацією і управлінням, наявністю позитивних міжособистісних взаємин. Найбільш ефективними для розвитку співробітництва студентів і викладачів є інтерактивні технології навчання у грі, що дозволяють моделювати різні професійні ситуації, проектувати способи дій в умовах партнерської взаємодії. Головне в грі – радикальне скорочення часу, накопичення досвіду, можливість повернути хід подій, спробувати іншу стратегію на відміну від реальних умов життя. У статті охарактеризовано різні аспекти управління викладачем інтерактивними іграми (*інструментальний і емоційно-рольовий*) та стратегій (*еталонна, азартна, партнерська*) і фази (*пошук інформації, конфронтація, диференціація, об'єднання, оцінка*) інтерактивної ігрової взаємодії студентів. Автором запропоновані ділові, рольові та імітаційні ігри з метою розвитку співробітництва студентів як ключової компетентності згідно

стратегії «навчання дією» (action learning) і комунікативної стратегії навчання (communication learning).

Перспективи подальших розвідок виявляються в дослідженні та використанні інших методів навчання, крім інтерактивних, у розвитку співробітництва майбутніх учителів; детального аналізу шляхів розвитку ключових компетентностей майбутніх фахівців.

Список використаних джерел:

1. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі / І. М. Мельничук // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – № 4. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadps_2010_4_11
2. Нор К. Ф. Спільна діяльність педагогів і учнів як спосіб реалізації педагогічної взаємодії / К. Ф. Нор // Наукові праці. – Т. 50. – Вип. 37. – С. 14–17.
3. Онішко В. Розвиток партнерських взаємин між викладачами і студентами на кафедрі ВНЗ III–IV рівня акредитації / В. Онішко // Витоки педагогічної майстерності. – 2014. – Вип. 14. – С. 193–201.
4. Пуховська Л. П. Становлення «компетентнісної» ідеї в європейській педагогічній освіті [Електронний ресурс] / Л. П. Пуховська // Народна освіта. Електронне наукове видання. – 2013. – № 3 (21). – Режим доступу: http://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=1736.
5. Сисоева С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / Світлана Олександрівна Сисоева. – К.: ВД «ЕКМО», 2011. – 324 с.

References:

1. Melnychuk I. M. Osoblyvosti zastosuvannya interaktyvnykh ihor u vyshchomu navchalnomu zakladi / I. M. Melnychuk // Visnyk Natsionalnoi akademii Derzhavnoi prykordonnoi sluzhby Ukrainy. – 2010. – № 4. – Rezhym dostupu: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadps_2010_4_11
2. Nor K. F. Spilna diialnist pedahohiv i uchniv yak sposib realizatsii pedahohichnoi vzaiemodii / K. F. Nor // Naukovi pratsi. – T. 50. – Vyp. 37. – S. 14–17.

3. Onipko V. Rozvytok partnerskykh vzaiemyn mizh vykladachamy i studentamy na kafedri VNZ III–IV rivnia akredytatsii / V. Onipko // Vytoky pedahohichnoi maisternosti. – 2014. – Vyp. 14. – S. 193–201.
4. Pukhovska L. P. Stanovlennia «kompetentnisnoi» idei v yevropeiskii pedahohichnii osviti [Elektronnyi resurs] / L. P. Pukhovska // Narodna osvita. Elektronne naukove vydannia. – 2013. – № 3 (21). – Rezhym dostupu: http://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=1736.
5. Sysoieva S. O. Interaktyvni tekhnolohii navchannia doroslykh: navchalno- metodychnyi posibnyk / Svitlana Oleksandrivna Sysoieva. – K.: VD «ЕКМО», 2011.

Ольга Ильинична Шапран,

доктор педагогических наук, профессор,
заведующий кафедрой педагогики

ДВНЗ «Переяслав-Хмельницкий государственный
педагогический университет имени Григория Сковороды»,
г. Переяслав-Хмельницкий, Украина

Шапран О. И.

РАЗВИТИЕ СОТРУДНИЧЕСТВА БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ КАК КЛЮЧЕВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ИГРОВОГО ВЗАЕМОДЕЙСТВИЯ

Аннотация

В статье рассмотрено сотрудничество студентов и преподавателей в процессе проведения интерактивных игр: деловые и ролевые, имитационные (игры-симуляции), драматизация. Автором охарактеризованы различные аспекты управления преподавателем интерактивными играми, определены стратегии поведения студентов в процессе игры, фазы проведения интерактивных игр. Особое внимание уделено анализу фазы оценки результатов игры, которая является ее итогом и показателем эффективности взаимодействия участников игры. Автором предложены деловые, ролевые и имитационные игры с целью развития сотрудничества студентов как их ключевой компетентности.

Ключевые слова: *ключевые компетентности, сотрудничество, интерактивные методы, деловые и ролевые игры, имитационные игры (игры-симуляции), интерактивное игровое взаимодействие, драматизация, стратегии обучения, фазы игры.*

Olga Iivna Shapran

Doctor of Education,

Professor Pereiaslav-Khmelnytskyi Hryhorii Skovoroda

State Pedagogical University

Pereiaslav-Khmelnytsky, Ukraine

E-mail: olia.shapran@gmail.com

Shapran O. I.

**DEVELOPMENT OF COOPERATION
OF FUTURE TEACHERS AS A KEY COMPETENCE
IN THE INTERACTIVE GAME INTERACTION**

Annotation

In the article, the author considers cooperation as one of the core competencies of the individual that students form during coordination with others and vigorous activity. Determined that interaction of participants of educational activity is characterized by unity of purpose, good organization and management, availability of positive interpersonal relationships. We use interactive learning technologies in the game that simulate different professional situations to design methods of action in terms of partnership for most effective developing cooperation of students and teachers. The appropriate use of such methods for the training process is: the inclusion of additional activities of student's positive incentives and motives; creating moments that provide opportunities for each student to express their opinion and show activity. The main peculiarities in the game are: the radical reduction in time, the accumulation of experience, the opportunity to turn the tide of events and testing different strategies. The participants of seminars interactive games gain the skills and qualities that cannot be practiced by other methods for a short period of time. The article described the various aspects of interactive games management by the teacher (instrumental and emotional), are identified the strategies (standard,

gambling, affiliate), phases (search for information, confrontation, differentiation, association, evaluation) of interactive gaming interaction between students. Particular attention is paid to the analysis of the evaluation phase of the results of the game, which indicate the effectiveness of interaction between players. There are effective interactive games such as «Carrying fragment lesson on specialty», «Parent Meeting», «Education Board», «Teacher's Work», «School's author», dramatization of folk tales, using storytelling and more. The author proposes role-playing and simulation games to develop the cooperation of students in accordance strategies «action learning» and «communication learning».

Key words: *key competence, collaboration, interactive methods, business and role-playing games, simulation games (games, simulations), interactive gaming interaction, dramatization, learning strategies, phases of the game.*