

Список використаних джерел

1. «Immersive technologies in education»: the collection of materials of the I Scientific and Practical Conference with International Participation. Compilers: N. V. Soroko, O. P. Pinchuk, S. H. Lytvynova. Kyiv : Institute of Information Technologies and Learning Tools of NAES of Ukraine, 2021. 169 p.
2. Барна О. В., Грод Ін. М. Дидактичний потенціал функції доповненої реальності у пошуку Google на уроках природничого циклу. *Підготовка майбутніх учителів фізики, хімії, біології та природничих наук у контексті вимог Нової української школи*. Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції. 20 травня 2021 р., м. Тернопіль. С. 307–311.
3. Климиук В. С. Віртуальна реальність в освітньому процесі. Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил. 2018. № 2. С. 207–212.
4. Морзе Н. В. Інформатика (рівень стандарту): підруч. для 10(11) кл. закладів загальної середньої освіти / Н. В. Морзе, О. В. Барна. Київ : УОВЦ «Оріон», 2019. 240 с.
5. Трач Ю. В. VR-технології як метод і засіб навчання. Освітологічний дискурс. 2017. № 3/4. С. 309–322.

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Габрусев Валерій Юрійович

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
gabrusev@fizmat.tnpu.edu.ua

Зарицька Ольга Романівна

студентка спеціальності Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
z.olja.romaniwna@gmail.com

Явище ігор протягом всієї історії людства приваблювало увагу відомих мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів. Зрештою, зрозуміло, ігри – найстаріший і найдоступніший навчальний метод.

Попит на використання ігрових технологій зростає з кожним роком. Перенасиченість інформацією сучасних школярів спостерігається у цілому світі, в Україні – не виняток. Телебачення, соціальні мережі, які містять багато інформації, впливають на формування індивідуальності. Школа потребує власної організації діяльності щодо розвитку ініціативи, творчості, здібностей до самоосвіти, оцінки та вибору потрібної інформації.

Унікальність гри дає можливість не тільки зробити її веселою та захоплюючою, але й покращує пам'ять, уяву і активізує всі розумові дитячі процеси. Ігри полегшують використання знань у нових ситуаціях, тим самим захоплюють студентів через практику, яка приносить різноманітність та інтерес у навчальний процес. Ігрові технології – це форма навчання, яка сприяє практичності.

Ученими ігрові технології класифікуються як такі, що: «засновані на груповому, колективному вирішенні системи навчальних проблем, органічному функціональному включенні в навчальну діяльність», є передумовою організації взаємодії в системі «студент – викладач вищої школи» у формі «ефективної, продуктивної форми спілкування з елементами безпосередності й цікавості [1, с. 18–19], кінцевим результатом якої є формування професійно-

значущих умінь і навичок; «характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю» (П. Щербань) [4, с. 289]; «особистісно орієнтовані, вирізняються психотерапевтичною спрямованістю, мають на меті формування стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету та майбутньої професії через ігрові форми навчання... шляхом забезпечення комфортних і безпечних умов розвитку особистості, реалізації її природного потенціалу, творчих здібностей..., сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі дидактичних ігор, характеризуються активною навчально-пізнавальною спрямованістю» (М. Марко) [2, с. 40], сприяє розкриттю творчого потенціалу майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти [3]. Ігрові технології, на думку М. Марко, виступають «навчально-методичним інструментарієм», який сприяє:

- «трансляції» раніше набутих теоретичних знань та їх трансформації в систему практичних умінь і навичок;
- «аналізу моделей реальності на зразках професійних дій з різних ролевих й особистісних позицій»;
- та підготовці до майбутньої професійної діяльності [2, с. 40].

На думку науковців (Н. Головка, Н. Кіш), використання ігрово-інтерактивних прийомів у психолого-педагогічному супроводі для формування професійно-методичної спрямованості майбутніх педагогів пропонує вчителям вищої школи можливість:

- велику кількість проблемних завдань та ймовірність набуття нових алгоритмів їх розв'язання;
- залучення до навчального процесу якомога більшої кількості учасників;
- формування ціннісної орієнтації на майбутню професійну діяльність;
- коригування вмінь та навичок оцінювання/самооцінювання, контролю/самоконтролю.

Допомагає використання ігрових технологій «активізації системи дієво-практичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру, зняттю втоми, перевантаження» (Н. Головка) [1, с. 17–19]; «активізації пізнавальної діяльності, підвищенню мотивації навчання, формуванню комунікативної компетенції студентів, засвоєнню ними максимальної кількості мовленнєвих моделей спілкування»; «створюють тривалу зацікавленість у саморозвитку та розкритті людського потенціалу; знижують тривожність учасників гри; моделюють складні форми поведінки; сприяють зміні життєвих установок тощо» (М. Марко) [2, с. 38–40].

Структура гри як діяльності містить цілі, планування, реалізацію мети, а також аналіз результатів, в яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагання, задоволенням потреби в самоствердженні, самореалізації [2, с. 51].

Структура гри як процес також охоплює:

- а) ролі, взяті на себе гравцями;
- б) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- в) ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими;

- г) реальні стосунки між гравцями;
 д) сюжет (зміст) – сфера дійсності, умовно відтворена в грі [6, с. 52].

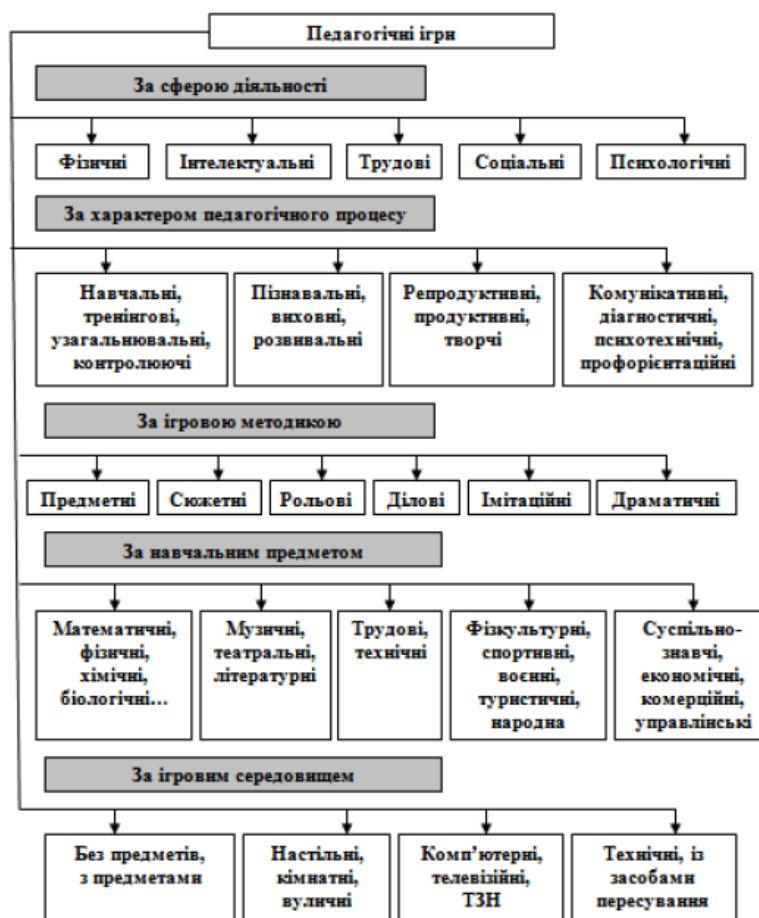


Рис. 1. Структура гри

На основі аналізу педагогічної та психологічної літератури використання ігрових технологій як засобу виховання і навчання учнів буде ефективним, якщо будуть дотримані такі педагогічні умови:

- забезпечення позитивної мотивації учнів в процесі навчання за допомогою ігрових технологій;
- вибір ігрових технологій відповідно до вікових особливостей дітей та мети навчального процесу;
- залучення учнів до ігрових технологій на уроках.

Отже, ми бачимо перспективу подальших наукових досліджень, теоретичного показу, демонстрації та впровадження ігрових технологій у психології та педагогіці для підтримки формування професійно-методичних орієнтацій та розвитку ігрових технологій майбутніх вчителів. Методика розвитку майбутніх педагогів з використанням ігрових технологій засвідчила позитивні зміни: підвищення мотивації до професійного розвитку та самовдосконалення, формування самооцінки та взаємооцінки.

Список використаних джерел

1. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка. Серія «Педагогіка». 2015. № 1. С. 17–20.

2. Кукушин В. С. Теория и методика обучения. Ростов н/Д. : Феникс, 2005. 474 с.
3. Листопад О. А. Теоретико-методичні засади формування професійно-творчого потенціалу майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів: дис...докт.пед.наук:13.00.04, 13.00.08. Одеса. 2016. 529 с.
4. Марко М. М. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності: дис... канд. пед. наук: 13.00.04; 015. Мукачєво. 2018. 272 с.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] М. : Народное образование, 1998. 256 с.
6. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. Витоки педагогічної майстерності. 2014. Вип. 13. С. 286–291.

СУТНІСТЬ СУЧАСНОГО ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Гевко Ігор Васильович

доктор педагогічних наук, професор кафедри комп'ютерних технологій проректор з навчально-методичної роботи,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
gevkoiv@tnpu.edu.ua

Маслянов Микола Алевтинович

магістрант спеціальності Професійна освіта (Цифрові технології),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
nikalaymaslianov@gmail.com

У дистанційному навчанні викладачі та учні перебувають у різних місцях або викладання й навчання відбуваються в різний час. Незважаючи на те, що воно значно покращене завдяки сучасним технологіям, дистанційне навчання не слід ототожнювати з цілою технологією, або асоціювати виключно з одним способом подачі знань для учнів та студентів. Суть дистанційного навчання полягає в тому, що воно посилює залежність від самонавчальних матеріалів курсу та навчальної діяльності.

Сучасність – досить не стабільна та непередбачувана, тому розвиток саме цього способу навчання є актуальним у сьогоденні. Адже мережа інтернет дозволяє навчатися та комунікувати у освітній сфері, у будь якій ситуації та будь якого місця. Звісно, старі методи навчання відкидати не варто, але об'єднання та використання різних форм додадуть успіху у роботі та покращення бажаних результатів.

Робота та навчання, сьогодні ці два слова стали подібними. З плином часу актуальність професійних навичок зменшує коефіцієнт своєї корисності, адже світ прогресує і оновлюється, тому важливо постійно навчатися та йти в ногу з сучасними нововведеннями.

Однією з загальноvizнаних переваг науки і техніки є те, що вони зменшують відстань як у просторі, так і в часі. Дистанційне навчання використовується у вищих навчальних закладах, бізнес-школах або інших робочих установах для швидкої та якісної передачі знань, з можливістю безперебійного транслявання наочних деталей у online-режимі.