

2. Божович, Д. Положительный перенос в обучении сербов русскому языку / Д. Божович // Проблемы современного образования. – 2021. – № 5. – С. 170–181.

3. Газда, Й. Исследование языка СМИ – одно из важнейших направлений в современной русистике / Й. Газда // Русский язык как инославянский. Вып. II. Современное изучение русского языка и русской культуры в инославянском окружении. – 2010. – С. 103–115.

4. Концепция внешней политики Российской Федерации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mid.ru/ru/detail-material-page/1860586/>. – Дата доступа: 16.01.2019.

УДК 373.5.016:811.161.1

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ В ПРИМЕНЕНИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ БУДУЩИМИ ПЕДАГОГАМИ

Т. И. Татарина,

доцент, кандидат филологических наук, доцент кафедры педагогики и психологии
Мозырского государственного педагогического университета им. И. П. Шамякина,
г. Мозырь, Республика Беларусь

E-mail: tativ58@inbox.ru

В связи с модернизацией белорусского образования становится очевидной актуальность проблемы повышения качества подготовки специалиста сферы образования. Особая роль образования в современном мире, превращение его в самую важную область человеческой деятельности делают проблему подготовки будущих специалистов одной из приоритетных. В настоящее время одной из задач высшей педагогической школы является подготовка компетентного, гибкого, конкурентоспособного специалиста для работы в условиях динамично меняющейся школы, способного самостоятельно и творчески решать профессиональные задачи. В связи с этим остро встает проблема подготовки профессионально компетентных педагогов, формирование которых идет на протяжении всего образовательного процесса в вузе.

***Ключевые слова:** образовательный процесс, профессиональная компетентность, игровые технологии, формирование, навыки применения, организационно-управленческая, эксперимент.*

FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCE IN THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES BY FUTURE TEACHERS

T. I. Tatarinova,

Associate Professor, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the
Department of Pedagogy and Psychology, Mozyr State Pedagogical University
named after I. P. Shamyakina,
Mozyr, Republic of Belarus

E-mail: tativ58@inbox.ru

The relevance of research. In connection with the modernization of Belarusian education, the urgency of the problem of improving the quality of training of an education

specialist becomes obvious. The special role of education in the modern world, its transformation into the most important area of human activity make the problem of training future specialists one of the priorities. Currently, one of the tasks of the higher pedagogical school is to prepare a competent, flexible, competitive specialist to work in a dynamically changing school, capable of independently and creatively solving professional tasks. In this regard, there is an acute problem of training professionally competent teachers, the formation of which goes on throughout the educational process at the university.

Keywords: *educational process, professional competence, game technologies, formation, application skills, organizational and managerial model, experiment.*

Введение

Анализ исследований, посвященных профессиональной компетентности учителя, показывает, что они нацелены на разработку основ формирования его педагогической направленности; развитие профессиональных и личностных качеств; определение сущности истоков педагогического творчества; анализ психологических основ его профессиональной деятельности. Следует отметить, что ученые неоднозначно толкуют понятие «профессиональная компетентность», то отождествляя его с понятием «готовность к профессиональной деятельности», то включая в содержательный компонент готовности педагога. В последние годы наметилась новая тенденция в установлении корреляции между обозначенными понятиями, акцентируется внимание на вопросах приоритетности формирования совокупности профессионально значимых качеств личности учителя в составе его психолого-педагогической компетентности, анализируется сущность психолого-педагогической компетентности учителя как совокупность профессиональных качеств педагога, являющихся основой для повышения педагогической культуры, предпринимаются попытки обоснования психолого-педагогических условий её эффективного формирования.

Вместе с тем, на сегодняшний день исследований, специально посвященных процессу формирования профессиональной компетентности педагога в области игровой деятельности, мы не обнаружили. До настоящего времени не разработана модель процесса её формирования; недостаточно изучены интегративные тенденции в системе подготовки будущего специалиста. Недостаточная научно-теоретическая и практическая разработанность содержания понятия «компетентность» как интегративного качества будущего учителя определяет *актуальность* нашего исследования.

Цель и задачи

Объект исследования – профессиональная компетентность как интегративное качество педагога.

Предмет исследования – формирование профессиональной компетентности будущих учителей в сфере применения игровых технологий в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин.

Цель – определить условия и пути формирования профессиональной компетентности студентов в применении игровых технологий.

Методы и материал исследования

Методы исследования. Для решения поставленных задач применялся комплекс методов исследования: теоретический анализ психолого-педагогической

и методической литературы; описательный метод, методы наблюдения, педагогического эксперимента, анкетирование, беседа, метод математической обработки полученных результатов.

Результаты и их обсуждение

В настоящее время возникла научная отрасль педагогики «Педагогические технологии», которая занимается исследованием наиболее рациональных путей обучения и воспитания, конструированием и проектированием педагогических процессов. Помимо *научного аспекта* понятие «педагогическая технология» представлено *процессуально-описательным* (алгоритм процесса, совокупность целей, принципов, содержания, методов, средств) и *процессуально-действенным* (непосредственное осуществление педагогического процесса) аспектами. Важнейшей чертой технологии выступает четкое планирование ожидаемого результата деятельности и ориентация на его достижение.

Педагогические (образовательные) технологии – это совокупность способов (методов, приемов, операций) педагогического взаимодействия, создающих условия развития участников педагогического процесса и предполагающих определенный результат этого развития. Непосредственно проблема педагогических технологий обучения раскрывалась в работах И. И. Ильина, А. С. Дербицкого, А. М. Доронина, В. В. Жузеева и др. Технология обучения определяется как совокупность действий по отбору и определению порядка и последовательности использования дидактических средств, организации форм и методов обучения. Любая педагогическая технология предполагает определенный набор способов, операций, процедур, действий, методов, приемов, отдельных шагов, осуществление, использование которых в педагогическом процессе происходит в определенной последовательности и взаимосвязи, т. е. по совокупности способов. Так как одной из сущностных характеристик педагогического процесса является взаимная деятельность педагога и воспитанника, то и, ведя речь о педагогических технологиях, необходимо думать о совокупности способов взаимодействия педагога и воспитанника.

Эффективность (результативность) используемых в педагогическом процессе способов взаимодействия зависит от многих факторов: индивидуальных и половозрастных особенностей педагога и воспитанников; владения педагогом педагогической техникой; содержания педагогического процесса; смены видов деятельности; психофизиологического и эмоционального состояния учителя и ученика; ситуативности; уникальности педагогического процесса и т. д. В этой связи можно говорить о том, что применение в педагогическом процессе совокупности способов взаимодействия не гарантирует решения педагогических задач, а дает возможность продвижения к результатам, создает условия для их решения. Технологизация педагогического процесса, которая позволяет решать проблемы обучения и воспитания на качественно новом уровне, является объективным явлением в образовании и выступает не данью моде, а стилем современного научно-практического мышления. Перед педагогом встаёт проблема, связанная с пересмотром своей позиции в учебном процессе, разработкой различных вариантов его содержания, поиском новых идей. Такая научная отрасль, как педагогическая технология, изучает закономерности технологизации системы образования в целом и её отдельных подсистем, занимается исследованием наиболее рациональных путей обучения и воспитания, проектированием и конструированием педагогических процессов. Поэтому сегодня быть

педагогически грамотным специалистом нельзя без изучения всего обширного арсенала образовательных технологий.

Причинами технологизации образовательного процесса являются: недостаточный уровень результативности образовательного процесса и педагогической деятельности; необходимость повышения мотивации и активизации учебно-познавательной и исследовательской деятельности обучающихся; быстрые темпы информатизации образования; обеспечение здоровьесбережения учащихся и учителей и др. Технологизация – это комплекс конкретных действий, основанных на объективных законах педагогики и поэтому обеспечивающих достижения результата, соответствующего предварительно поставленным целям. Таким образом, внедрение в образовательный процесс современных образовательных технологий, направленных на повышение качества образования через снижение доли репродуктивной деятельности обучающихся и самореализацию их познавательной и творческой активности, обусловлено требованиями нового образовательного стандарта, основанного на компетентностном подходе, является объективной необходимостью.

Образовательная технология – это целостная педагогическая деятельность педагога и обучающегося, основанная на конкретной идее, принципах организации, взаимосвязи целей, содержания и методов образования и содержащая в себе ряд функций: индивидуально-групповую, информационно-диагностирующую, организационно развивающую, деятельностно-эвристическую, духовно-гуманитарную, мотивационно-управленческую. Она должна соответствовать *критериям технологичности*, которые основаны на методологических требованиях, а именно: *концептуальность* – основана на конкретной научной теории, которая включает психологическое, философское, дидактическое и социально-педагогическое подтверждение достижения образовательных целей; *управляемость* – механизм, позволяющий гарантировать достижения запланированных результатов, через проведение многоэтапной диагностической проверки текущих результатов образовательного процесса.

Необходимость использования технологий в образовательной практике не вызывает сомнения, но существует проблема *готовности педагога* к их творческому применению. То есть необходима профессионально-педагогическая культура, или *компетентность*. Технологическая компетентность учителя является важнейшей составляющей профессиональной компетентности педагога и условием повышения эффективности и качества педагогической деятельности.

Технологическая компетентность (ТК) – это комплекс умений применять педагогические технологии в учебном процессе, осуществлять проектирование педагогического процесса как целенаправленной последовательности операций, действий. Согласно исследованию Е. В. Козиной [1], существуют следующие уровни развития технологической компетентности учителя.

1. *Эмпирический уровень* сформированности ТК учителя, который характеризуется несистематизированностью, часто ошибочностью знаний о педтехнологиях. Действия педагога представляют отдельные операции. Не связанные логикой целостного учебного процесса, не носят творческого характера.

2. *Теоретический уровень* сформированности компонентов ТК, представленный поверхностными знаниями о педтехнологиях вообще и конкретной технологии в частности. Педагог проявляет интерес к отдельным приемам педтехники, особенно применительно к обучению. Интерес этот носит ситуативный, неустой-

чивый характер. Педагог может воспроизводить ранее увиденные технологии, т. е. работать по образцу.

3. *Алгоритмический уровень* сформированности ТК, характеризующийся знаниями теории педагогических технологий, умениями применять эти знания. Педагог может самостоятельно овладеть методом, технологией, применить их в педдеятельности, но при этом испытывает затруднения в их выборе, неуверенно реализует ее. Отличает данный уровень умение педагога творчески преобразовать алгоритм деятельности применительно к предмету, адекватно прогнозировать и оценивать результат.

4. *Креативный уровень* отличается от предыдущих качеством знаний по теории и практике технологического подхода, ценностно-смысловыми ориентациями. Учитель рассматривает ПТ как эффективное средство обучения, воспитания и развития, умеет творчески преобразовать структурные компоненты технологий, творчески применять отдельные методы и приемы, способен создать авторскую технологию, умеет анализировать и оценивать внешние и внутренние связи процесса и результата в комплексе. Прогнозирует развитие ситуации.

Уровень ТК определяется на основе следующих критериев: целесообразность, творчество, технологичность, оптимальность выбора эффективных средств, продуктивность (по результату). Чем выше ТК педагога, тем выше уровень его мастерства.

Наибольший интерес в нашем исследовании представляют игровые педагогические технологии. В XX в. произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В. В. Петрусинский, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, С. А. Шмаков, М. В. Кларин, А. С. Пругченков и др.). В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка, и относятся игровые технологии. Игровые технологии в профессионально ориентированном обучении выполняют развивающую, познавательную функции и являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка. Игровые технологии не подменяют традиционные методы обучения, расширяя педагогический арсенал преподавателя, позволяют более эффективно достигать поставленной цели конкретного занятия и всего учебного курса. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Нам кажется логичной классификация игр, основанная на тематическом принципе, когда игры распределены по разделам лингвистики; при этом в каждом из них есть игры, помогающие отрабатывать коммуникативный аспект, например, фонетические игры: фонемное различение слов («убери одну фонему», «замени фонему», метаграммы, анаграммы, логогрифы и др.; коммуникативно-фонетические игры: на опознавание, различение, характеристику и воспроизведение тембра голоса; на расширение звуковысотного диапазона; на выбор адекватной громкости; на развитие силы, «полетности» голоса; на отработку правильной мелодики, умения ставить логическое ударение,

выдерживать паузу, соблюдать темп речи, чувствовать ритм и др.; лексико-фразеологические игры: на значение слов (кроссворды, сканворды, чайнворды); системные отношения в лексике («пропорции», «третий (четвертый) лишний», «ассоциации», «гибриды», лото, домино, карты, игры с мячом, с юлой); игры на развитие навыков устной монологической и диалогической речи, расширение словарного запаса («ищи свою половину»; «соберите поговорки»; «кто догадливей?»; «кто наблюдательнее?») и мн. др.). Подобным образом подбираются также игры, помогающие осваивать морфемику, словообразование, орфографию, морфологию, синтаксис.

Вот примеры дидактических игр, которые учителя часто используют на практике.

1. Игра-упражнение. Игровая деятельность может быть организована в коллективной и групповой формах, но еще более индивидуализирована. Применяется при фиксации материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «пятый лишний». На уроке ученикам предлагается найти в определенном наборе названий (растения одной семьи, животные единицы и т. д.) случайное слово из этого списка.

2. Игра-поиск. Ученикам предлагается самостоятельно найти решения и прийти к ответу на поставленное задание в новом материале или закрепляя пройденное. Для этих игр не нужно специальное оборудование, они требуют мало времени, но дают хорошие результаты.

3. Игра-конкуренция. Эти игры можно проводить как в классе, так и во внеклассной работе.

4. Сюжетно-ролевые игры. Их особенность заключается в том, что ученики играют определенные роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, которое соответствует определенным задачам учителя. Это «пресс-конференция», круглый стол, где ученики могут играть роль специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и другие роли, которые ставят учеников в положение исследователя, которому необходимо продолжить когнитивные цели, но и профессионально ориентируют его. В ходе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения разнообразных интересов, желаний и творческих устремлений учащихся.

5. Игры-путешествия. В предлагаемой игре ученики могут «путешествовать» по континентам, по разным географическим районам, климатам и т. д. Игра может предоставить учащимся новую информацию и проверить существующие знания. Обучающая игра обычно проводится после изучения одного предмета или нескольких предметов в разделе для определения уровня знаний обучающихся.

Игровые технологии выполняют 3 основные функции: *инструментальные*: формирование определенных навыков и способностей; *гностические*: формирование знаний и развитие мышления учащихся; *социально-психологические*: развитие навыков общения. Игра имеет ценность только в том случае, если она способствует лучшему пониманию природы проблемы, уточнению знаний учащихся. Игровые технологии стимулируют общение между учениками и учителями, поскольку отношения становятся более расслабленными и эмоциональными во время игр. Теоретический анализ методологической литературы показал, что игровые технологии используются на разных *этапах обучения*, но их

использование оправдано только в том случае, если они тесно связаны с учебным предметом и органично сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям обучения.

Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени, – одна из важнейших задач профессионального образования. Задачей нашего исследования было определить условия и пути формирования профессиональной компетентности студентов через организацию игровых технологий. Объектом нашего исследования является профессиональная компетентность студентов в применении игровых технологий, формируемая в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин.

На этапе диагностики было проведено анкетирование 24 студентов филологического факультета с целью определения понимания ими целей и возможностей использования игровых технологий, владения этими технологиями. Студенты отметили, что игровая деятельность на уроках может быть использована как часть урока для обобщения и закрепления знаний, для развития мышления учащихся, их познавательной активности. Но большинство студентов (20) отметили в качестве цели использования игры на уроках – создание благоприятной атмосферы, установление коммуникации, формирование положительной мотивации к обучению. С целью формирования компетенции использования игровых технологий нами был подготовлен проект «Дидактические игры на уроках». Обсуждая его результаты, на вопрос: Какую цель преследует учитель, применяя дидактические игры? студенты дали следующие ответы: привести в урок что-то новое; активизировать деятельность учащихся; развивать творческую активность учащихся; повысить эффективность урока. Студенты пришли к выводу, что технологическая компетентность учителя является важнейшей составляющей профессиональной компетентности педагога и условием повышения эффективности и качества педагогической деятельности и одним из компонентов компетентности является умение применять игровые технологии. Формированию игровой компетенции и призвано изучение учебной дисциплины «Педагогические технологии». Учебная дисциплина по содержанию имеет практико-ориентированную направленность, предполагает овладение будущими учителями образовательными инновациями на основе освоенных знаний и умений в области педагогических технологий. В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине «Педагогические технологии» студенты должны не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развить свой ценностно-личностный, духовный потенциал. Языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений. Игры помогают сделать однообразную деятельность более интересной. Так, например, на уроках русского языка лексические игры способствуют расширению словарного запаса учеников, закладывая «фундамент» речи, фонетические игры корректируют произношение, орфографические – способствуют овладению правописанием. В рамках учебной дисциплины «Педагогические технологии» студенты знакомятся с технологией проведения игры, основными правилами проведения игры, методиками проведения игр, учатся применять элементы игровой деятельности на каждом уроке. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контроля

и обобщения. Наиболее эффективными будут игры по фонетике, развивающие речевой аппарат у детей и выявляющие степень усвоения лингвистического материала. «Фонетическую разминку» предлагаем ввести наряду с орфографической в привычку. Так, например, при изучении в 5 классе темы «Звонкие и глухие согласные» можно проводить игры «эхо», «выключи голос», «найди пару», «поймай мяч», «Чья команда победит?» Все они основаны на делении согласных на парные и непарные звонкие и глухие. При знакомстве с понятием *тембр* голоса, уместно будет проверить задание, поиграв в конкурс пародистов. При отработке правописания слов с непроверяемыми орфограммами – путем обращения к их этимологии в игре «Откуда слово к нам пришло?» На уроках по морфологии увлекательной формой игры может стать разгадывание кроссвордов.

Выводы

Проведённое исследование позволяет нам говорить о том, что одним из путей повышения интереса к изучению русского языка может стать дидактическая игра, с помощью которой можно стимулировать деятельность школьников. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Если использовать игры на протяжении всего процесса обучения, они, несомненно, будут способствовать повышению интереса к русскому языку, учащиеся будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для школы, использовать их надо систематически, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Исследование показало, что дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала при использовании возможностей всех других методических приемов, направленных на изучение русского языка.

Список использованных источников

1. Козина, Е. В. Технологическая компетентность учителя. Современные исследования социальных проблем [Электронный ресурс] / Е. В. Козина. – Режим доступа: //cyberleninka. ru: информ.-справочный портал. 2013.
2. Коновалова, Е. И. Нестандартные уроки / Е. И. Коновалова. – М. : Дрофа, 2002.
3. Слостенин, В. А. Педагогика : учеб. для студентов учреждений высш. проф. образования / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов ; под. ред. В. А. Слостенина. – 10-е изд., перераб. – М. : Изд. центр «Академия», 2011. – 608 с.
4. Педагогические системы и технологии: лабораторный практикум : учеб.-метод. пособие / И. И. Цыркун [и др.] ; под ред. И. И. Цыркуна, М. В. Дубовик. – Минск : ТетраСистемс, 2010. – 224 с.
5. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый. – М., 1996.
6. Подласый, И. П. Педагогика : учеб. для студентов высших пед. учебных заведений / И. П. Подласый. – М. : ВЛАДОС, 2007. – 463 с.
7. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Нар. образование, 1998.