

здатності ефективно соціалізуватися й реалізовувати себе в складному та мінливому світі.

Список використаних джерел

1. Альохін М. М. Тьюторський супровід соціального розвитку учнів початкової ланки приватної школи як інноваційна соціально-педагогічна технологія. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського* = *Scientific bulletin of South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky*: наук. журнал. Одеса : ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 2020. № 2 (131). С. 87–94.
2. Гармаш О. М. Тьюторська компетентність як феномен теорії та практики професійної підготовки майбутніх учителів іноземних мов. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. Вип. 65. С. 26–31.
3. Іващенко М. В. Формування готовності студентів вищих педагогічних навчальних закладів до діяльності тьютора : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 ; Харківський нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. Харків, 2011. 20 с.
4. Кравцова Т. О. Тьюторська компетентність як складова професійної компетентності майбутнього викладача закладів вищої освіти. *Наукові записки. Серія «Педагогічні науки»*. 2019. Вип. 182. С. 86–90.
5. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 р. No 2145-VIII / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
6. Швець Т. Е. Професійні компетентності вчителя-тьютора закладу загальної середньої освіти. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка*. 2023. № 2. С. 40–48.

Раїса Шулигіна,

кандидат педагогічних наук, професор,
доцент кафедри дошкільної освіти,
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДОШКІЛЬНОЇ ГАЛУЗІ: АНАЛІЗ ЗАРУБІЖНОГО ДОСВІДУ

В умовах трансформації освітньої галузі актуальним стає вивчення зарубіжного досвіду цивілізованих країн, особливо в аспекті науково-освітнього розвитку суспільства. Характерною тенденцією розвитку освіти у більшості країн світу на сучасному етапі є розгортання процесів демократизації, які охоплюють організаційно-управлінські та психолого-педагогічні сфери, пов'язані з удосконаленням освітнього процесу, зокрема в царині підготовки фахівців для дошкільної галузі.

Одним із важливих чинників активізації процесу підготовки фахівців у вищій школі є інтерактивне навчання з використанням ділових ігор. (під терміном «ігрова форма навчання» розуміємо ділові ігри та елементи ділових

ігор (рольова, навчально-ситуативна, ситуативно-імітаційна тощо), які вбудовані у методику інших інтерактивних технологій), тому що ігрова діяльність виконує комунікативну, ігротерапевтичну, діагностичну, соціалізаційну та інші функції.

В останні роки порушена проблема у висвітлюється у публікаціях багатьох зарубіжних та вітчизняних вчених, серед яких В. Авз, Д. Бетерідж, Ж. Брюєль, О. Вишневський, А. Деркач, К. Лівінгстоун, Б. Лежандр, А. Малей, Т. Олійник, Дж. Оулмен, П. Тансі, Г. Тер-Саакянц, Д. Хандфільд, С. Щербак та ін. У наукових колах поки що не існує єдиного визначення поняття «рольова гра», більш того можуть зустрічатися різні назви цього виду діяльності, серед яких: навчально-ситуативна гра (М. Стронін), ситуативно-імітаційна (Ш. Драгомирецький), ділова (О. Краснянська), рольова гра (О. Штепа, Т. Олійник). Одні автори описують рольову гру як активний метод навчання, інші – як методичний прийом [1, с. 150], а також як засіб пізнавального розвитку особистості (Дж. Беррел, Дж. Еріксон) та професійного становлення (Д. Сіск, Т. Тансей) та інші.

В системі вищої освіти багатьох західних країн з'явилися нові, своєрідні форми підготовки здобувачів вищої освіти до організації та здійснення освітньо-виховного процесу в умовах безпосереднього навчання й практичної діяльності. До таких форм належать рольові ігри, які вимагають використання різноманітних педагогічних знань (теоретична підготовка) та практичних умінь (сформованість відповідних компетентностей). У зв'язку з цим, такий тип ігор, імітуючих різні життєві та професійні ситуації, набув на Заході неабиякої популяризації та розповсюдження. Їх впровадження аргументується педагогами, як діючий засіб подолання традиційного педагогічного навчання. Для нашого дослідження рольова гра у площині освіти є різновидом інтерактивного навчання, під яким розуміється здатність взаємодіяти або знаходитись у форматі діалогу з кимось (людиною) або чимось (наприклад, комп'ютером).

У багатьох вишах Сполучених Штатів Америки (далі – США), що готують педагогів та безпосередньо вихователів, студенти беруть участь в імітаційних іграх, що вимагають від них виконання різноманітних ролей з послідовним аналізом і самоаналізом. Така форма навчання вважається дієвою, тому останнім часом зростає кількість виникнення нових видів рольових ігор на педагогічному «ринку». У коледжах, університетах США найбільш інтенсивно розробляються рольові ігри для підготовки педагогів і вихователів, а також військовослужбовців, що сьогодні є актуальним і для нашої країни, яка перебуває під впливом агресивних військових дій росії. Особливо широке застосування рольові ігри, за зразком ділових, навчальних, знаходять своє місце й у вишах Великій Британії (далі – Англія), де у певний час були створені великі об'єднання з дослідження імітаційного моделювання, які проводились в педагогічному середовищі.

Англійські педагоги, зокрема Т. Тансей та Д. Сіск вважають, що «... використання імітаційно-моделюючих ігор, як засіб упровадження у свідомість тих, хто навчається ідеї соціального середовища у ході такої ігрової діяльності,

у який вони навчаються змагання, але, що найбільш вразливіше, – співробітництву: впливає на їх подальше професійне становлення» [5]. Варто зазначити, що не всі фахівці за кордоном поділяють точку зору стосовно змагання у грі. Зокрема автори книги «Грати, щоб змінюватись» Ж. Брюель та Б. Лежандр вважають, що дух змагання у грі згубно впливає на психіку людини. Грі змагання, в котрій завжди хтось перемагає, а хтось зазнає поразки, автори протиставляють гру заради гри, в якій кожна людина отримувала б задоволення не тільки від кінцевого результату, скільки від самого ігрового процесу.

Для педагогіки США важливим є використання ігрової діяльності з залученням моделей, які відтворюють структурні аспекти імітуючих реалій, впровадження яких у рольову гру надає їм цілеспрямований пізнавальний характер. У цьому відношенні рольова гра подається як «система комунікації», в яких інформація передається від викладача до студентів крізь сценарій та правила гри, а також через взаємодію з іншими учасниками освітнього процесу.

Значний вплив на проблематику сучасних досліджень рольової гри здійснює теорія когнітивного розвитку, представники якої розглядають гру як засіб пізнавального розвитку – «гра сприяє розумовому розвитку, оскільки спонукає особистість оцінювати, фантазувати, розглядати альтернативу, вирішувати проблеми інтелектуального розвитку» [4].

У доробках та практиці використання ігрової діяльності у вітчизняних вишах, головною метою навчальних ігор (за Н. Кардаш) є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій [2, с. 218].

За нашим переконанням, рольову і ділову гру можна віднести до активних методів навчання, що забезпечує активну творчу діяльність студентів, створює умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення. Ділова гра як засіб навчання відрізняється від пасивних методів, оскільки має можливість продемонструвати в короткі терміни динаміку ситуаційних змін та багатоваріантність розв'язання поставлених задач. Результати, одержані під час ділової гри, можуть бути узагальнені, проаналізовані та співставлені, що значно підвищує рівень підготовки [3, с. 265].

В результаті участі у діловій грі студенти краще засвоюють предмет; усвідомлюють необхідність теоретичної підготовки для практичної роботи; знайомляться з проблемами, які можуть виникнути в реальній діяльності; навчаються техніки прийняття рішень; розвивають навички взаємодії з іншими; навчаються виконувати різні ролі [3, с. 266].

Таким чином, як зарубіжні, так й вітчизняні вчені виявляються однастайними в питанні про ефективність гри як засобу навчання і практичної підготовки майбутнього педагога-вихователя. Саме ігрові форми взаємодії зі

студентами створюють атмосферу емоційно забарвленої навчальної діяльності та мотивацію до творчості й самопізнання.

Список використаних джерел

1. Цареградська К. В. Використання навчально-рольових ігор для розвитку іншомовної комунікативної компетенції студентів-магістрів економічних спеціальностей. *Вісник НТУУ «КПІ». Філософія. Психологія. Педагогіка*. 2012. Випуск 1. С. 150–153.

2. Шулигіна Р. А. Ділова гра в структурі формування професійної компетентності майбутніх вихователів. *Наукові студії : зб. наук. праць. За матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції «Практична психологія : від фундаментальних досліджень до інновацій»* (23 листопада 2018 р.) / за заг. ред. Е. А. Панасенко. Слов'янськ : ТОВ «Видавництво «Друкарський двір», 2018. Вип. 4. С. 217–221. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/12217/1/komun_komp.pdf.

3. Шулигіна Р. А., Довбня С. О. Формування професійної компетентності майбутнього вихователя : організація навчання через ділову гру. *Теоретичні і технологічні засади професійної підготовки здобувача вищої освіти до формування соціально успішної особистості у дитинстві : колективна монографія* / В. П. Андрущенко та ін. ; за заг. ред. акад. В. П. Андрущенка. Київ : Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова, 2023. С. 263–289.

4. Erickson R. Y. Play Contributes to the Full Emotional Development of the Child. *Education*. 1984. V. 105. N 3. Pp. 261–263.

5. Tansey P. Y. A primer for simulation. Vol. 1. 1981.

Miroslav Kopnický,

Associate Professor, Doctor of Pedagogy,
Master of Arts, Philosophiae Doctor,
Faculty of Theology, Theological Institute,
Catholic University in Ružomberok

INOVATÍVNE PRÍSTUPY V PEDAGOGIKE K CELOŽIVOTNÉMU VZDELÁVANIU

Abstrakt. V súčasnom dynamicky sa meniacom svete, kde technologický pokrok a globálne výzvy vyžadujú neustálu adaptáciu, sa celoživotné vzdelávanie stáva nevyhnutnosťou pre každého jednotlivca. Tradičné vzdelávacie modely už nedokážu dostatočne reagovať na potreby modernej spoločnosti, preto je nevyhnutné implementovať inovatívne prístupy v pedagogike. Príspevok sa zaoberá rôznymi inovatívnymi metódami a technológiami, ktoré podporujú efektívne celoživotné vzdelávanie. Analyzuje využitie moderných technológií, personalizovaného učenia, gamifikácie a ďalších progresívnych metód, ktoré môžu zásadne ovplyvniť spôsob, akým sa učíme počas celého života.

V 21. storočí sme svedkami rýchlych technologických inovácií, globalizácie a neustále sa meniacich pracovných trhov. Tradičné vzdelávacie systémy, ktoré sú často založené na memorovaní faktov a jednorazovom získaní titulu, už nedokážu uspokojiť potreby jednotlivcov ani spoločnosti. Stáva sa zřejmým, že vzdelávanie