

О МЕТОДИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ СРЕДСТВАМИ ИННОВАЦИОННЫХ ИГР

Сергеева Л.А.

Россия, Псковский государственный университет

larek60@yandex.ru

Аннотация. Статья посвящена актуальной проблеме методической подготовки студентов к будущей профессиональной деятельности. Автор обосновывает важность формирования мотивационного компонента методической подготовки студентов. В статье раскрывается возможность использования инновационных игр для формирования мотивационного компонента методической культуры будущих учителей начальной школы.

Ключевые слова: методическая подготовка, мотивация, игропрактика, инновационные игры, будущие педагоги.

Основной целью обучения будущих педагогов в высших учебных заведениях является подготовка учителя-профессионала. Современный учитель должен не только иметь глубокие знания по целому ряду дисциплин, но и уметь пользоваться собственными оригинальными методиками преподавания предметов в школе.

Важную роль в профессиональном становлении будущего педагога играет методическая подготовка студента в вузе. Г.И. Саранцев, говоря о важности методической подготовки будущего учителя, пишет: «методическая подготовка будущего учителя заключается в том, чтобы он овладел деятельностью, которая обусловлена структурой и функциями методики обучения предмету как самостоятельной научной области» [1, с. 63].

В методической подготовке «сама методика исполняет роль цеха, позволяющего собрать воедино все общекультурные, общепрофессиональные психолого-педагогические, языковые, математические знания и умения, полученные студентами, в конкретные профессиональные знания, умения, в педагогические действия, которые будут обеспечивать успешность ребенка в процессе обучения» [2, с. 68].

Методическая подготовка студентов должна характеризоваться осознанием каждым студентом собственной потребности, заключающейся в овладении знаниями и навыками, которые необходимы им при обучении учащихся, а также мотивацией студентов на достижение высокого уровня педагогической компетентности и успеха в своей будущей профессиональной деятельности. Этим объясняется тот факт, что мотивационный компонент является основополагающим компонентом методической подготовки, который предполагает развитие у студентов положительной мотивации к будущей профессионально-педагогической деятельности, ценностных ориентаций, включающий студентов в деятельность по профессиональному самосовершенствованию. Мы считаем данный компонент системообразующим, поскольку от отношения студентов к своей будущей профессионально-педагогической деятельности зависит успех всех остальных компонентов методической подготовки.

Мотивационный компонент методической подготовки предполагает формирование у будущих учителей профессиональных мотивов и установок; стимулирование к учебно-познавательной деятельности; развитие у будущих педагогов потребности в профессионально-педагогической деятельности, а также стремлении внести свой вклад в решение педагогических проблем [3].

В условиях снижения мотивации студентов к учебно-познавательной деятельности остро встает вопрос поиска ресурсов и средств, которые помогут студентам не только усвоить необходимый учебный материал, но и одновременно повысить мотивацию к обучению, помогут в развитии самостоятельности, креативности студентов в рамках будущей профессиональной деятельности.

В течение последних лет в образовании большую популярность набирает геймификация учебного процесса. В русскоязычной литературе данное явление чаще всего называют игропрактикой.

Игропрактика представляет собой использование элементов и технологий для создания игр в неигровом контексте [4]. Следует сказать, что игропрактика представляет собой систему определенных инструментов, которая учитывает эмоции и мотивацию человека, с целью создания вовлеченности в учебный или производственный процесс. В данном определении игровые

элементы следует понимать как набор определенных инструментов (очки, уровни, награды, миссии и т.д.), которые позволяют создать у обучающихся ощущение игры.

Включение игропрактики в процесс изучения методических дисциплин в вузе будет особенно эффективна, если соблюдать следующие условия:

- наличие методической цели в игре;
- соответствие игровой деятельности уровню подготовки студентов, видам осваиваемой педагогической деятельности;
- направленность игровых практик на развитие у студентов комплекса методических умений;
- возможность рефлексии и обсуждения, посредством чего формируется иное отношение студентов к возможным ошибкам;
- наличие в игре видимых и фиксируемых с помощью индикаторов успехов студентов;
- влияние успеха каждого студента в игре на его личный рейтинг, а также на общий рейтинг всей группы;
- осведомленность студентов о вознаграждении, которое получают в финале игры;
- формирование умения осуществлять эффективную коммуникацию, применять принципы командной работы в ходе совместного решения поставленных задач.

Мы считаем необходимым для реализации сформулированных выше условий использовать в методической подготовке студентов инновационные игры. Использование инновационных игр направлено, прежде всего, на обучение студентов – будущих учителей нестандартному, творческому мышлению, специальным методам и приемам ориентирования в нестандартных ситуациях.

Назовем некоторые особенности инновационных игр, которые могут положительно повлиять на формирование мотивационного компонента методической подготовки будущего учителя.

1. Перед обучающимися стоит «размытая», а не структурированная задача с жестко определенным условием и алгоритмом решения.

2. В основе инновационных игр лежит групповая работа обучающихся, целью которой является интеллектуальный непредсказуемый продукт.

3. В группах постоянно формируется установка на инновационное поведение, возникает феномен сплоченности, ориентация на совместные ценности.

4. Инновационная игра предполагает, что в ходе работы над проектом растет интерес студентов к решению возникающих методических проблемам, возникает потребность в деловом и межличностном общении.

В целях повышения мотивации студентов – будущих учителей начальной школы к дальнейшей педагогической деятельности, нами была разработана игра в форме конкурса «Учитель года».

В ходе игры студенты разбиваются на группы, каждая из которых выбирает студента (Учителя), который от лица всей группы будет представлять разработанные задания. Остальные участники становятся группой поддержки, которая будет помогать выбранному студенту – претенденту на звание «Учитель года» при подготовке конкурсных заданий.

Само конкурсное задание презентуется только Учителем. За конкурсное испытание он приносит своей группе определенное количество баллов, исходя из критериев оценки по данному испытанию.

В конце игры подсчитывается общее количество баллов, набранное каждой группой за все конкурсные испытания. Победителем (Учителем года) становится группа, набравшая наибольшее количество баллов за все этапы игры.

Первое конкурсное задание – видео «Я – учитель». Данное задание студенты готовили и представляли в виде скрайбинга, небольшого видеоролика, позволяющего донести информацию через иллюстрирование ключевых моментов самопрезентации претендента на звание «Учитель года».

В ходе презентации студенты представляли и аргументировали свое мнение о современном положении учителя, отразили ведущие педагогические идеи, жизненные приоритеты, свое отношение к детям, коллегам, профессии.

Второе конкурсное задание – «Урок». Каждая группа студентов готовила урок по одной из тем раздела дисциплины «Формирование вычислительной культуры младших школьников». Урок

записывался на видео, что давало возможность обсудить со студентами достоинства урока, обратить внимание на некоторые ошибки.

Третье конкурсное задание - внеклассное занятие «Старинные способы вычислений». Студентами были проведены занятия, посвященные индийскому, китайскому и славянскому способу умножения. Студенты готовили внеклассное занятие с использованием метода проектов, элементов театрализации.

Четвертое испытание «Мастер-класс» по созданию скрайбинг-видео.

С целью выявления влияния включения в учебный процесс инновационных игр на мотивационный компонент методической подготовки студентов - будущих учителей были проведены методики изучения мотивации обучения в вузе Т.И. Ильиной, диагностики учебной мотивации студентов (А.А. Реан и В.А. Акунин, модификация Н.Ц. Бадмаевой). Большая часть студентов (67%) обладает средним уровнем мотивации, у 29% респондентов наблюдается высокий уровень и лишь у 4% – низкий. Возросло число студентов, имеющих высокий (с 21% до 50% респондентов) уровень мотивации к профессиональной деятельности. Увеличилось и число респондентов, у которых наблюдается высокий (с 21% до 46%) уровень мотивации к учебно-познавательной деятельности. Низкий уровень мотивации к профессиональной и учебно-познавательной деятельности не был зафиксирован.

Результаты апробации показали целесообразность и эффективность применения инновационных игр для развития мотивационного компонента методической подготовки будущих учителей.

Литература

1. Саранцев Г.И. Методическая подготовка будущего учителя в современных условиях. Минск: Белорусская цифровая библиотека LIBRARY.BY, 2007.С. 61-68. URL: https://library.by/portalus/modules/shkola/readme.php?subaction=showfull&id=1194354591&archive=1194448667&start_from=&ucat=&.

2. Царёва С.Е. Роль и место методической составляющей в профессиональной подготовке учителя к обучению математике учащихся начальных классов // Вестник педагогических инноваций. 2006. № 3 (7). С. 67–76.

3. Попова Р.И. Аспекты методической подготовки магистров педагогического образования в области безопасности жизнедеятельности// Вестник Томского государственного педагогического университета. Томск, 2012. С. 54-57.

4. Вербих К. Курс «Игрофикация»: [сайт]. 2021. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification>.