

УДК 378.147.227

ФОРМУВАННЯ ОРГАНІЗАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНЬОГО КОРЕКЦІЙНОГО ПЕДАГОГА ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Яцинік А. В.

Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

Харківської обласної ради

У статті висвітлені питання виникнення та розвитку гри як провідного виду діяльності, дефініції понять «ігрова технологія», «педагогічна технологія», «ігрова педагогічна технологія», здійснено їх порівняльний аналіз, надана характеристика поняття організаційна культура, сформульовані її структурні компоненти, доведена доцільність використання ігрових педагогічних технологій у вищих навчальних закладах під час підготовки майбутніх корекційних педагогів. У процесі аналізу роботи автор доходить висновку, що використання ігрових педагогічних технологій для вирішення конкретних навчальних завдань надає можливість підвищити освітній рівень студентів, а також адаптувати майбутніх корекційних педагогів до особливостей подальшої професійної діяльності.

Ключові слова: гра, структура гри, ігрова технологія, ігрова педагогічна технологія, організаційна культура, структурні компоненти організаційної культури.

ФОРМИРОВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ БУДУЩИХ КОРРЕКЦИОННЫХ ПЕДАГОГОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Яцинік А. В.

Коммунальное учреждение «Харьковская гуманитарно-педагогическая академия»

Харьковского областного совета

В статье освещены вопросы возникновения и развития игры как ведущего вида деятельности, раскрыты дефиниции понятий «игровая технология», «педагогическая технология», «игровая педагогическая технология», осуществлен их сравнительный анализ, дана характеристика понятия организационная культура, сформулированы ее структурные компоненты, доказана целесообразность использования игровых технологий при подготовке будущих коррекционных педагогов в высших учебных заведениях.

Ключевые слова: игра, структура игры, игровая технология, педагогическая технология, организационная культура, структурные компоненты организационной культуры.

**FORMING ORGANIZATIONAL CULTURE THE FUTURE CORRECTIONAL
TEACHERS BY GAMING PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES**

Yatsynik A. V.

*Municipal establishment «Kharkiv humanitarian-pedagogical academy»
of Kharkiv regional council*

The current state of Ukrainian society requires significant changes in all spheres of public life, not only in economic, but also in the system of spiritual values. While the education system is being reformed, democratization of education, the transformation of views on the modern teacher are carried out. Particular attention should be paid to those changes that occur in the organization of teaching children with special educational needs, namely the introduction of inclusive education. Improving the quality of education requires some changes in the professional training of teaching staff. The modernization of the teacher training system is specified not only by changes in the legislation of Ukraine, but also by selected civilizational priorities, commitment to approach European standards.

Professional development of the future correctional teacher is provided through the game teaching technologies, based on the game as a kind of students' activity. During the game the student carries out quasi-professional activity, i.e. the activity which is professional in the form, but the training is based on its results and content.

The article deals with the issues of the game emergence and development as one of the leading activities, a comparative analysis of the game and game technology is covered, the characteristic concept of organizational culture is given, the structural components of organizational culture are determined, the feasibility of using gaming technologies in the training of future correctional teachers in higher educational institutions, the necessity of introducing innovative pedagogical technologies into the educational process of a higher educational institution are singled out. Prospects for improving the work of educational institutions within the implementation of inclusive education are outlined.

Key words: Game, game structure, teaching technology, gaming technology, organizational culture, components of the organizational culture.

Постановка проблеми. Сучасний стан українського суспільства вимагає суттєвих змін у всіх сферах громадського життя, не тільки економічних, але й системи його духовних цінностей. Під час реформування системи освіти відбувається демократизація освітнього простору, трансформація поглядів на сучасного педагога. Стаття 8 Закону України «Про освіту» № 2145 – VIII від 05.09.2017 визначає такий вид освіти, як інформальна, що передбачає необхідність формування творчої особистості, якій притаманні вміння приймати нестандартні рішення, здатність до самовиховання, саморозвитку та самовдосконалення, усвідомлення важливості саморозвитку у професійній педагогічній діяльності. Особливої уваги заслуговують і ті зміни, які відбуваються в організації навчання дітей з особливими освітніми потребами, зокрема впровадження інклюзивної освіти. Поліпшення якості освіти,

вимагає певних змін у професійній підготовці педагогічних кадрів. Модернізація системи навчання майбутніх педагогів зумовлена не тільки змінами у законодавстві України, а й обраними цивілізаційними пріоритетами, прагненням наближення до європейських стандартів. На особливу увагу заслуговує питання реформування навчально-виховного процесу ЗВО і впровадження інноваційних педагогічних технологій. Формування організаційної культури майбутніх корекційних педагогів у процесі магістерської підготовки є одним із перспективних напрямів удосконалення роботи освітніх установ у межах упровадження інклюзивної освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питаннями розвитку організаційної культури у різних сферах, зокрема й у сфері освіти, опікувалися як українські так і зарубіжні науковці. Це знайшло відображення у працях В. Базелюка, Б. Гаєвського, Н. Гончарової, М. Дороніної, К. Камерон, О. Мармази, К. Наумчик, У. Оучі, Ю. Палеха, О. Родіна, Р. Хувейка, Т. Чернікової, Є. Шейна.

Проблемам формування та розвитку організаційної культури вчителів присвячені дослідження С. Бацмай, М. Гедієвої, І. Блохіної, В. Луначека, С. Пільової, Л. Рибалко, І. Романухи, Г. Тимошко, Р. Черновол-Ткаченко.

Висвітленням питань особливості організації педагогічного процесу вищої школи займалися Є. Барбін, В. Бугенко, М. Васильєва, В. Гриньова, В. Кулешова, В. Лозова та ін., використанням педагогічних технологій у навчальному процесі – В. Євдокімов, О. Пехота, І. Прокопенко, Г. Селевко та ін.

Праці А. Андрасян, Н. Анікєєвої, І. Будас, Л. Виготського, К. Гроса, М. Кларіна, О. Леонтьєва, А. Макаренко, С. Рубінштейна, Л. Сергієнко, Г. Сухобської та ін. присвячені процесу підготовки вчителів із використанням різноманітних ігор.

У педагогічних дослідженнях М. Гедієвої, С. Пільової, Г. Тимошко організаційна культура вчителя розглядається як особистісне новоутворення, яке позитивно впливає на працездатність, згуртованість педагогічного колективу, організацію навчально-виховного процесу.

Однак проблема використання ігрових педагогічних технологій, спрямованих на формування організаційної культури майбутнього корекційного педагога, недостатньо досліджена, що погіршує професійні якості таких фахівців.

Формулювання цілей статті. Метою статті є теоретичне обґрунтування ефективності використання ігрових педагогічних технологій у навчальному процесі вищої школи для формування організаційної культури майбутнього корекційного педагога.

Виклад основного матеріалу з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Поняття «гра» визначається як сукупності правил і прийомів заняття, які розкривають її зміст. Ігрова діяльність покликана розвивати, виховувати, збагачувати знання, формувати й удосконалювати вміння, допомагати соціалізувати особистість. Усе це і складає основу поняття «навчання» [1, с. 706]. Використання ігор у навчанні вперше було застосовано під час навчальних занять у Древній Греції.

У працях учених зустрічаємо різне тлумачення поняття «гра»: засіб виховання (М. Болдирев, Г. Шукіна), форма організації суспільної діяльності (Л. Іванова, З. Леонтьєва), форма спілкування (Л. Варзацька, Н. Скрипченко). Для розуміння сутності поняття «ігрова педагогічна технологія» важливо усвідомлювати різницю між грою та ігровою технологією. Ці поняття дуже схожі, але водночас вони мають суттєві відмінності: гра виконує розважальну функцію, сприяє отриманню позитивних емоцій, а ігрова технологія передбачає наявність навчальної мети, сприяє формуванню й закріпленню знань, узагальненню матеріалу. Складниками поняття «ігрова технологія» є гра та технологія.

Деякі науковці розглядають технологію як комплекс засобів, що сприяють поліпшенню якості професійної діяльності педагога й обов'язково гарантують результат (С. Гончаренко, І. Лернер, П. Сікорський та ін.). Ураховуючи зазначене, ігрова технологія розуміється нами як система конкретних дій, спрямованих на ефективне формування та розвиток знань.

Поняття «ігрова педагогічна технологія» Г. Селевко визначає як групу методів і прийомів організації педагогічного процесу із застосуванням різних видів ігор. Науковець вважає, що педагогічна гра має конкретну мету навчання і передбачає наявність педагогічного результату [9, с. 52].

На сьогодні не існує єдиного підходу визначення змісту гри, її структурних компонентів, хоча маємо можливість, вивчаючи різні підходи, виокремити багато спільних структурних елементів. Так, Г. Селевко до структури гри як діяльності включає: постановку мети, планування, реалізацію мети, аналіз результатів, до структури гри як процесу: сюжет (зміст), ролі, ігрове використання предметів, відносини між гравцями [9, с. 52].

За твердженнями Ф. Хміля, організаційна культура є одним із елементів культури організації, вона відображає ступінь організаційного упорядкування процесу менеджменту організації. Культура організації існує за будь-якого рівня організаційної культури [11, с. 476].

Аналіз названих вище праць науковців дозволяє визначити термін «організаційна культура» як сукупність певних норм, цінностей, традицій, позицій, які притаманні організації й підтримуються її керівництвом і співробітниками для забезпечення ефективної

роботи. Важливим для розвитку організаційної культури є свідоме розуміння необхідності дотримання компонентів цієї культури всіма членами колективу. Лише наявність цих умов дозволяє організації пристосуватися до правил навколишнього середовища, розвиватися, підтримувати творчі ідеї, починання, стимулювати прагнення людей будувати власну кар'єру.

Дослідник М. Молочко [6, с. 11–15] називає урівноваженість, витримку найбільш значущими якостями педагога, оскільки професійна діяльність його пов'язана із значними психофізичними навантаженнями. Не меншого значення у визначенні пріоритетних якостей педагогічного працівника набуває рівень професійної майстерності, прагнення до оволодіння сучасними методиками, підходами, здатність до творчості, самовдосконалення й експериментування.

Робота з дітьми повинна будуватися на професійних гуманістичних підходах. Відомий український педагог І. Зязюн зазначає, що «педагогічна майстерність – це комплекс властивостей особистості, що забезпечує самоорганізацію високого рівня професійної діяльності на рефлексивній основі» [7, с. 25]. Враховуючи це визначення, значущою складовою організаційної культури корекційного педагога вважаємо педагогічну майстерність вчителя, логопеда, дефектолога.

Аналіз науково-педагогічної літератури дозволяє виділити структурні компоненти організаційної культури педагогів: мотиваційно-ціннісний, знаннєво-діяльнісний, особистісно-регулятивний, які будуть притаманні й організаційній культурі корекційного педагога, а усвідомлення необхідності формування особистісної організаційної культури, говорить про становлення майбутнього педагога як професіонала.

Формування організаційної культури майбутнього корекційного педагога забезпечується ігровими педагогічними технологіями. Використання ігрових педагогічних технологій у підготовці майбутнього педагога дозволяє студенту ознайомитися з особливостями професійної діяльності у навчальному процесі, а також надає можливість імітувати професійні дії, прогнозувати результати й стимулювати до пошуку нових форм і методів навчання.

Поняття «ігрова педагогічна технологія» розглядається як група методів та прийомів організації навчального процесу засобами гри, яка має певну мету та передбачає наявність обґрунтованого результату, який характеризується навчальною спрямованістю (Г. Селевко).

Використання ігрової педагогічної технології повинно здійснювати за таким алгоритмом: формулювання дидактичної мети у формі ігрового завдання, визначення правил гри, добір навчального матеріалу, прогнозування ігрового результату. Під час застосування

ігрових технологій у навчальному процесі ЗВО необхідно пам'ятати, що саме за їх допомогою студенти мають можливість моделювати, усвідомлювати помилки та коригувати майбутню професійну діяльність, тому особливого значення набуває необхідність залучення студентів до участі, стимулювання прагнення досягти ігрового результату, формування усвідомлення важливості застосування ігрових технологій у навчальному процесі.

Науковці та практики наголошують на ефективності використання у формуванні організаційної культури майбутнього корекційного педагога таких видів ігрових технологій, як ігрові ситуації, ігри-вправи, ігри-дискусії, рольові та ділові ігри. В останні роки особлива увага в організації навчального процесу надається застосуванню інформаційних комп'ютерних технологій, тому акцентуємо увагу на необхідності використання комп'ютерних ділових ігор.

Застосування ігор-вправ дозволяє закріпити отримані знання, перевірити якість їх засвоєння, сприяє набуттю навичок та активізації вищих психічних функцій. Основу ігрової ситуації складає наявність проблемної ситуації, вирішення якої вимагає від студента наявності певних знань, умінь та навичок. Цей метод стимулює прагнення до навчання, активізує пізнавальний інтерес, запускає внутрішні стимули, мобілізує, а також звільняє від втоми та напруги. Головною відзнакою гри-дискусії є наявність спірного питання, вирішення якого передбачає колективне обговорення між учасниками, обмін думками, виокремлення відмінностей і добір оптимального варіанту рішення визначеної проблеми в процесі доброзичливої суперечки. За допомогою рольової гри можливо відтворити будь-яку ситуацію в «ролях», «приміряти» на себе модель поведінки особи, яка опинилася в тих чи інших обставинах, спрогнозувати подальші дії та наслідки. Ділова навчальна гра є заняттям як навчального, так і практичного спрямування. Воно передбачає створення і розв'язання проблемних ситуацій, які можуть виникати у майбутній професійній діяльності. Заняття з використанням рольових та ділових ігор завжди проходять за високої активності студентів, жваво, емоційно, насичено.

Результатом використання ігрових педагогічних технологій при підготовці майбутніх спеціалістів із корекційної освіти є розвиток професійних компетенцій, які будуть використовуватися в педагогічній діяльності, формування задоволеності процесом навчання, усвідомлення важливості саморозвитку. Сьогодення вимагає змін в організації навчального процесу ЗВО, підвищення його ефективності та якості. Усе це можливе за умови змін підходів до викладання матеріалу, застосування ігрових педагогічних технологій під час лекційних, семінарських і практичних занять, усвідомлення необхідності самостійного опанування матеріалу.

Висновки та перспективи подальших досліджень. На підставі теоретичних узагальнень із досліджуваної проблеми можна зробити такі висновки: при формування організаційної культури майбутнього корекційного педагога доцільно використовувати ігрові педагогічні технології, основу яких складає гра як вид діяльності студента. Використання ігрових педагогічних технологій для вирішення конкретних навчальних завдань надає можливість визначитися з найбільш ефективними варіантами педагогічних технологій, які сприятимуть підвищенню освітнього рівня студентів, а також адаптуватимуть майбутніх корекційних педагогів до особливостей подальшої професійної діяльності. Пропонуємо звернути увагу на застосування ігрових технологій у підготовці педагогічних кадрів і на необхідність переорієнтування навчально-педагогічного процесу.

Перспективи подальших досліджень окресленої проблеми ми бачимо у необхідності теоретичного обґрунтування та розробці методичного супроводу використання різних ігрових педагогічних технологій у підготовці майбутнього корекційного педагога, які сприятимуть усвідомленню важливості формування та розвитку організаційної культури педагогічного працівника.

Список використаних джерел:

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. : В. Т. Бусел. Київ : ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
2. Галіцина Л. Ігри дорослих : інтерактивні методи навчання / упоряд. Л. Галіцина. Київ : Ред. загальнопед. газ., 2005. 128 с.
3. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
4. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців. *Наука і освіта*. 2005. № 3–4. С. 61–65.
5. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. *Наукові праці*. Вип. 146. Т. 158. URL : <http://www.chito.in.ua/machinseka-n-i.html>. (дата звернення 24.09.2017)
6. Молочко М. В. Вивчення професійної компетентності вихователя ДНЗ. *Дитячий садок. Управління : Всеукраїнська газета для керівників із дошкільної освіти різних рівнів*. № 11 (45), листопад 2014. С. 11–15.
7. Зязюн І. А. Педагогічна майстерність : підручник / за заг. ред. Київ : Вища школа, 1997. 349 с.
8. Про освіту : закон України: станом на 10 жовтня 2017 року: відповідає офіц. тексту. URL : <http://osvita.ua/legislation/law/2231>. (дата звернення 24.09.2017)
9. Селевко Г. К. Игровые технологии. Школьные технологии. 2006. № 4. С. 23–42.
10. Топчий Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Харківський нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2011. 20 с.
11. Хміль Ф. І. Основи менеджменту: підручник. Київ : Академвидав, 2003. 608 с.
12. Яцинік А. В. Розвиток організаційної культури керівників дошкільних навчальних закладів у системі післядипломної освіти : автореф. дис. канд. пед. наук : 13.00.04 / Харківський нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2016. 20 с.