

References

1. Andreev, V. I. Dialektika vospitaniya i samovospitaniya tvorcheskoy lichnosti : Osnovy pedagogiki tvorchestva / V. I. Andreev. – Kazan' : Izd-vo Kazan. un-ta, 1988. – 236 s.
2. Belorusskaja pedagogicheskaja jenciklopedija : v 2 t. – Minsk : Adukacyja i vyhavanne, 2015. – T. 1 / nauch. red.: S. P. Samujel', Z. I. Malejko, A. P. Chernjakova. – 735 s.
3. Vygotskij, L. S. Voobrazhenie i tvorchestvo v detskom vozraste / L. S. Vygotskij. – SPb. : Sojuz, 1997. – 91 s.
4. Kolosova O.V. Formi vzaemodii doshkil'nogo zakladu z sim'eju u konteksti formuvannja social'noi kompetentnosti ditej starshogo doshkil'nogo viku // Visnik Priкарпатського університету. – Івано-Франківськ, 2013. – Вип. XLVI. – С.73-77. – (Серія „Педагогіка”).
5. Mitrosh, O. I. Ispol'zovanie produktivnyh tehnologij v processe prepodavaniya pedagogicheskikh disciplin / O. I. Mitrosh // Aktual'nye problemy i tendencii sovremennogo doshkol'nogo obrazovaniya : sb. nauch. st. / Bel. gos. ped. un-t im. M. Tanka ; red. kol. L. N. Voroneckaja, T. V. Pozdeeva, D. N. Dubinina i dr. ; pod obshh. red. L. N. Voroneckoj, T. V. Pozdeevoj. – Minsk : BGPU, 2011. – S. 188–191.
6. Mitrosh, O.I. Proektnaja dejatel'nost' kak sredstvo razvitija tvorcheskoy lichnosti budushhih pedagogov doshkol'nogo obrazovaniya / O. I. Mitrosh, E. I. Varaneckaja-Losik // Aktual'ni problemi formuvannja tvorchoi osobistosti pedagoga v konteksti nastupnosti doshkil'noi ta pochatkovoї osviti : zb. materialiv II Mizhnarodnoї naukovo-praktichnoї Internet-konferencii (Vinnicja, VDPU imeni Mihajla Kocjubins'kogo, 17-18 kvitnja 2019 r.) / za red. O.A. Goljuk ; Vinnic'kij derzhavnij pedagogichnij universitet imeni Mihajla Kocjubins'kogo, fakul'tet doshkil'noi, pochatkovoї osviti ta mistectv. – Vinnicja: TOV «Merk'juri-Podillja», 2019. – Vip. 8. – S. 56–59.
7. Novye pedagogicheskie informacionnye tehnologii v sisteme obrazovaniya : ucheb. posobie dlja stud. ped. vuzov i sistemy povyshenija kvalifikacii ped. kadrov / pod red. E. S. Polat. – M. : Izdatel'skij centr «Akademija», 2000. – 272 s.
8. Postanovlenie Ministerstva obrazovaniya Respubliki Belarus' ot 30 avgusta 2013 g. №88 «Obrazovatel'nyj standart vysshego obrazovaniya. Vysshee obrazovanie. Pervaja stupen'. Special'nost' 1-01 01 01 Doshkol'noe obrazovanie. Kvalifikacija Pedagog» // Nacional'nyj reestr pravovyh aktov Respubliki Belarus'. – 2013. – 14 nojabrja. – №8/28044.
9. Kolosova Olena, Khilya Anna, Sarancha Irina. Подготовка воспитателей дошкольных учреждений к работе с детьми с особыми образовательными потребностями // SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION : Proceedings of the International Scientific Conference. Volume III, May 24th -25th, 2019. 83-93.

УДК 378.091:378.147

DOI 10.31652/2415-7872-2020-63-138-143

НАВЧАЛЬНІ ІГРИ У ПІДГОТОВЦІ МАГІСТРІВ ОСВІТНІХ, ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК

Н. В. Наumenko, orcid.org/0000-0003-0658-1769

У статті розглянуто проблему використання навчальних ігор у професійній підготовці магістрів освітніх, педагогічних наук під час вивчення навчальної дисципліни «Дидактичні системи та педагогічні технології у вищій освіті». Визначено можливості навчальних ігор у професійній підготовці викладачів, які передбачають навчання професійній діяльності в умовних ситуаціях, що імітують різні аспекти людської активності та соціальної взаємодії. Доведено, що навчальні ігри доречно використовувати під час практичних занять для стимулювання здобувачів освіти до активних розумових дій, спрямованих на засвоєння інформації.

Ключові слова: навчальні ігри, рольові ігри, інноваційні методи навчання, інтерактивне навчання, сучасні педагогічні технології, дидактичні системи, професійна підготовка, магістри освітніх, педагогічних наук.

EDUCATIONAL GAMES WHEN TRAINING MASTERS OF EDUCATIONAL, PEDAGOGY SCIENCES

N. Naumenko

The article considers the problem of using educational games at professional training of masters of educational, pedagogy sciences when studying educational subject “Didactical systems and pedagogical technologies in higher education”. It is noted that modern world standards in the field of education foresee training of highly qualified competitive specialists. Such requirements define training of instructors who master innovation technologies and modern methods of teaching, are able to plan and organize educational process in accordance with modern requirements of the society and the state, are able to implement modern innovation projects into educational process of higher education institutions. Peculiarities of innovation methods of teaching were characterized which suggest organization of comfortable acmeological educational environment where all the obtainers of higher education actively interact with each other and the instructor, using everyday life and professional situation modelling, educational games and methods that enable them to create situations of search, discrepancies, analysis and self-assessment of their action and which are directed at mutual problem solution. Possibilities of educational games were defined for professional training of masters of educational, pedagogy sciences that foresee training of

professional activities under conditional situations that imitate different aspects of human activities and social interaction. Educational games enable to recreate a specific situation, having analyzed it in direct activities, design ways of actions under conditions of a certain model, to demonstrate an ability to apply theoretical knowledge to solve a certain professional problem. Using of educational games "Court at interaction", "Solving professional issues", "Choose a card" were considered at the practical classes of the subject "Didactical systems and pedagogy technologies in education". It is proved that educational games is an interesting and productive kind of game activity which can be used during practical classes for knowledge actualization, for reviewing and revising the knowledge, as a current and contents modular control.

Keywords: *educational games, role play, innovation methods of teaching, interactive teaching, modern pedagogy technologies, didactical systems, professional training, masters of educational, pedagogy sciences.*

Соціально-економічні перетворення, що відбуваються в Україні, висувають нові вимоги до підготовки фахівців. Вхідження вищої освіти України у світовий освітній простір привело до зміни цілей, задач та умов здійснення навчання у закладах вищої освіти (ЗВО). Сучасні світові стандарти в галузі освіти передбачають підготовку висококваліфікованих фахівців, здатних інтегрувати теоретичні знання і практичні уміння в цілісну систему та володіти новими технологіями; творчо мислити, приймати нестандартні рішення та здійснювати обробку інформації. В свою чергу, відбувається переоцінка характеру знань та умінь, якими має володіти майбутній фахівець, для того щоб ефективно здійснювати професійну діяльність та досягати в певному напрямку значних успіхів. Головним у навчанні такого фахівця є не оволодіння певним об'ємом конкретних знань і навичок, а виховання культури професійного мислення та інтуїції.

Такі вимоги визначають зміни у підходах і методах навчання. Відповідно до цього відбувається пошук шляхів вдосконалення професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук, які б володіли інноваційними технологіями та сучасними методами навчання; були здатними прогнозувати, висувати гіпотези, планувати та організовувати освітній процес відповідно до сучасних вимог суспільства, обирати альтернативні обґрунтовані рішення; мали змогу упроваджувати сучасні інноваційні проекти в освітній процес ЗВО; володіли навичками застосування раніше засвоєної інформації у нових ситуаціях; розвивали в собі професійно актуальні та особистісні якості сучасного викладача; комунікативні навички, уміння виступати публічно, працювати в команді, керувати часом; бути гнучкими та адаптованими до нових умов професійної діяльності.

Наблизити до формування зазначених компетентностей та якостей викладачів ЗВО дозволяють навчальні ігри, що створюють сприятливі умови для підвищення творчого потенціалу особистості та розвитку пізнавального інтересу до процесу професійної підготовки.

Проблема інновацій в освіті була предметом вивчення багатьох педагогів-науковців, які визначали їх як застосування нових, більш продуктивних технологій, що суттєво змінюють якість життєдіяльності людини. Нам видається, що для професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук необхідно використовувати технології, які б активізували їхню пізнавальну діяльність та спонукали до творчості.

Одним з найбільш ефективних методів професійної підготовки майбутніх викладачів ЗВО, на нашу думку, стають навчальні ігри. Аналіз наукових джерел із зазначеної проблеми показав вагомий досвід використання навчальних ігор у професійній підготовці фахівців. Використанню ділових ігор у процесі професійної підготовки фахівців економічного спрямування, менеджерів маркетингових комунікацій, підвищенні кваліфікації управлінських кадрів приділяли увагу І. Белкін, Т. Вахрушева, В. Вонсович, М. Кларін, В. Чупрасова та ін. [1;2;3;4;7;9]. Питання сутності, методики побудови та впровадженню ділових ігор у фаховій підготовці досліджували А. Вербицький, М. Кадемія [6], А. Коломієць, В. Круглікова, Л. Рибалко, В. Ягупова та ін. Л. Виготський, Д. Ельконін, М. Козяр, А. Смолкін описували психологічні аспекти використання ділових ігор.

Розглядаючи підходи науковців щодо розуміння сутності навчальних ігор та методики їх застосування в освітньому процесі, ми дійшли висновку, що на сьогодні не існує загальноприйнятого уявлення про структуру гри, хоча багато структурних елементів є спільними при різних підходах.

Нам імпонує технологічна схема навчальної гри, яку пропонує Л. Галіцина: етап підготовки, який включає в себе розробку гри (сценарій, план, опис, зміст інструктажу, підготовка матеріального забезпечення гри) та вступ до гри (постановка проблеми, умови, правила, розподіл ролей, формування груп, консультації); етап проведення: групова робота над завданнями (робота з джерелами, тренінг, мозковий штурм, робота з ігротехніками) і міжгрупова дискусія (виступ групи, захист результатів, правила дискусії, робота експертів); етап аналізу й узагальнення (вихід із гри, аналіз, рефлексія, оцінювання та самооцінювання роботи, висновки й узагальнення, рекомендації) [5].

Як зазначає Л. Савчук, ділова гра базується на саморегулюванні. Викладач активізує учасників перед грою, під час аналізу гри та на завершальному етапі. Відповідно це вимагає значної підготовчої роботи, теоретичних і практичних навичок конструювання гри [8].

У науковій літературі існує велика кількість класифікацій навчальних ігор, які можна використовувати в освітньому процесі професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук. Науковці розрізняють ділові, рольові, дидактичні, імітаційні, операційні, дослідницькі навчальні ігри.

Спільною ознакою навчальних ігор, яку визначають науковці, є можливість майбутнім фахівцям моделювати типові професійні ситуації, в ході яких учасники ведуть напружену розумову діяльність, шукають та обговорюють колективні рішення, використовуючи набуті знання та практичний досвід.

Як зазначає І. Белкін, навчальна гра є інтенсивним засобом підвищення результативності навчання й самостійної роботи здобувачів освіти, не внаслідок збільшення обсягу інформації, що опрацьовується, а завдячуючи глибині та швидкості її опрацювання [1].

Ми погоджуємося з думкою Ж. Яворської, яка виділяє вісім основних якостей, що формуються в навчальній грі та які виражаються в вміннях: спілкуватися на формальній та неформальній основах і ефективно взаємодіяти на рівних, проявляти якості лідера, орієнтуватися в конфліктних ситуаціях і правильно їх вирішувати, отримувати і обробляти потрібну інформацію, оцінювати, порівнювати та засвоювати її, ухвалювати рішення у невизначених ситуаціях, розпоряджатися своїм часом, оперативно ухвалювати організаційні рішення, ставити перспективні цілі, практично оцінювати наслідки своїх рішень, вчитися на своїх помилках [10]. Саме такі вміння та якості є визначальними у професійній підготовці сучасного викладача ЗВО.

Таким чином, аналіз наукових досліджень дозволив визначити, що проблема застосування навчальних ігор в освітньому процесі закладів вищої освіти є актуальною, але поряд з цим не достатньо висвітлене питання їх застосування у професійній підготовці магістрів освітніх, педагогічних наук.

Метою статті є висвітлення особливостей та методики застосування навчальних ігор у професійній підготовці магістрів освітніх, педагогічних наук під час вивчення навчальної дисципліни «Дидактичні системи та педагогічні технології у вищій освіті».

Професійна підготовка магістрів освітніх, педагогічних наук у Національному фармацевтичному університеті спрямована на оволодіння теорією і практикою вищої освіти, сучасними педагогічними технологіями на основі розвитку інноваційного та творчого мислення; формування особистості сучасного викладача ЗВО, його професійних компетентностей; розвиток професійно-важливих та особистісних якостей викладача, формування гнучких навичок.

На нашу думку, формування зазначених умінь та якостей можливе за рахунок інтенсивного впровадження інноваційних форм, методів та технологій навчання в освітній процес ЗВО. Саме планування, організація та проведення інноваційних навчальних занять, в основі яких лежать інтерактивні методи навчання, в процесі професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук, дозволяє реалізувати завдання освіти щодо підготовки сучасного викладача для освітніх закладів.

Відповідно до професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук із врахуванням можливостей інноваційних методів найбільш ефективними інтерактивними методами навчання вважаємо навчальні ігри.

Запорукою якісної професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук на кафедрі педагогіки та психології Національного фармацевтичного університету виступає оптимально організований освітній процес при викладанні навчальної дисципліни «Дидактичні системи та педагогічні технології у вищій освіті» (ДС та ПТЗВО), який передбачає тенденцію руху від пізнання до самопізнання та творчості. Предметом вивчення зазначеної дисципліни є вивчення магістрантами специфіки планування та організації освітнього процесу у ЗВО як сучасної дидактичної системи; особливостей сучасних форм, методів і засобів навчання; можливостей застосування інноваційних педагогічних технологій в освітньому процесі вищої школи та на цій основі формування особистості конкурентоспроможного викладача.

Провідна роль у цьому процесі надається навчальним іграм – *діловим, рольовим іграм, іграм-змаганням*. Саме вони спрямовані на навчання професійній діяльності в умовних ситуаціях, які імітують різні аспекти людської активності та соціальної взаємодії.

Для розробки навчальної гри принциповими моментами є визначення мети та цілей. В темі можуть бути відображені: характер діяльності, масштаб управління та умови ситуації. При визначенні цілей навчальної гри важливо визначити: мету навчальної гри, категорію здобувачів освіти, яких умінь та навичок слід навчати та які результати мають бути досягнуті.

Застосування ділових та рольових ігор в освітньому процесі професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук дозволяє реалізувати не лише діагностичні функції, а й тренінгові. Розігруючи ролі, здобувачі освіти виконують певні функції, приймають та аналізуються власні рішення, в процесі чого формуються навички професійної поведінки в колективі.

З метою з'ясування недоліків у викладанні навчальної дисципліни «Дидактичні системи та педагогічні технології у вищій освіті» майбутніми фахівцям денної, вечірньої та заочної форми навчання (42 особи) було запропоновано анкету «Ваше ставлення до освітнього процесу та до використання інтерактивних

методів під час навчання». Аналіз результатів анкети засвідчив, що 13 % опитаних здобувачів освіти повністю влаштовує рівень організації освітнього процесу під час вивчення навчальної дисципліни «ДС та ПТУВО», 32 % звернули увагу на те, що під час семінарських занять рідко використовуються інтерактивні методи навчання, тільки під час вивчення окремих тем, 55 % зазначили, що використання інтерактивних методів навчання під час практичних та семінарських занять, на їхню думку, суттєво б вплинуло на рівень професійної підготовки майбутніх фахівців, тому як сучасна освіта потребує нових методів і форм навчання, які підвищують інтерес до вивчення навчального матеріалу, надають можливість проявити самостійність, спонукають до активності.

Для визначення фактичного рівня успішності здобувачів освіти перед вивченням дисципліни ДС та ПТУВО нами було проведено тестування рівня базових знань магістрантів. Результати тестування показали середній рівень успішності (3,6 за 5-ти бальною шкалою).

Як зазначалося раніше, впровадження навчальних ігор (ділових, рольових, дидактичних) в освітній процес професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук нами здійснювалося на практичних заняттях під час вивчення дисципліни «ДС та ПТУВО». Під час проведення практичного заняття за допомогою ігрового методу важливо окреслити його зміст, який включає систему навчальних проблем та підпроблем, проектування діяльності здобувача освіти, навчальні завдання, які модулюють професійну діяльність, результатом при цьому є розвиток професійних знань та вмінь.

Рольові та ділові ігри під час занять реалізувалися наступним чином: дидактична мета формулюється перед здобувачами освіти у вигляді ігрової задачі; навчальна діяльність відбувалась відповідно до правил гри; навчальний матеріал розглядався як ігровий засіб; навчальна діяльність супроводжувалася елементом змагання, який сприяв переводу дидактичного завдання в ігрову задачу; ігровий результат свідчив про успішне виконання дидактичної задачі. Важливим є також те, що взяті на себе ролі слухачами дійсно виконувалися і сприймалися серйозно. Правила гри можуть відрізнятися в різних навчальних іграх. Так, для проведення практичного заняття з теми «Технології інтерактивного навчання» нами була розроблена рольова гра «Суд над інтеракцією». Така рольова гра є універсальною та може проводитися під час вивчення будь-якої теми навчальної дисципліни «Дидактичні системи та педагогічні технології у вищій освіті», якщо необхідно проаналізувати будь-яку категорію освітнього процесу та визначити її особливості та характеристики. Як приклад, ми пропонуємо провести судове засідання над інтеракцією.

Метою гри було спонукати здобувачів освіти поглянути на інтеракцію з різних позицій та аспектів та визначити її значення в освітньому процесі; узагальнити знання про сутність технологій інтерактивного навчання; визначити, що являє собою інтеракція та навіщо вона потрібна в навчанні, максимально ефективні педагогічні умови реалізації інтерактивного навчання; розвивати критичне мислення, пам'ять, уважність, пізнавальний інтерес, творчу активність здобувачів освіти, уміння висловлювати думки, моделювати ситуацію; виховувати пошану до опонентів, уміння гідно вести суперечку, стійкість, волю до перемоги, винахідливість, уміння працювати в команді.

Проведення рольової гри вимагає попередньої підготовки здобувачів освіти, тому як їм необхідно відшукати матеріал, потім презентувати його як аргумент «за» або «проти» інтеракції.

Викладач перед початком підготовки до гри розподіляє ролі відповідно до судового засідання: суддя, прокурор, підсудний, сторона звинувачення, адвокат, свідок звинувачення (їх може бути декілька), свідок захисту (їх може бути декілька) та секретар. Кожен учасник має підготувати інформацію, яка передбачена специфікою тієї чи іншої ролі, наводячи сильні аргументи, щоб вплинути на думку своїх опонентів та судді. Під час аудиторного заняття імітується хід судового засідання.

На першому етапі, або вступі до гри, здобувачам освіти роз'яснюється мета і завдання гри. Мета гри – прийняти групове рішення з питання застосування інтеракції в освітньому процесі. Важлива умова – прийняття рішення, за яке висловились б усі учасники дискусії. В процесі цього необхідно зберегти такий психологічний клімат, щоб не виявилось жодного «невдоволеного». На це необхідно 10-15 хвилин. Потім учасники гри дають згоду на пропозицію провести судове засідання (його доцільність), а також підтверджують свою готовність обговорювати зазначену проблему. В процесі підготовки до гри викладач має розробити чіткі критерії оцінки, з якими він має перед початком гри ознайомити групу. Враховуючи те, що рольова гра являє собою метод інтерактивного навчання, який передбачає взаємодію всіх учасників освітнього процесу, варто встановити й прийняти правила такої діяльності. Гра має завершитись винесенням вироку. Якщо «підсудний» не згодний, він має право подати апеляцію, яка буде розглядатися новими гравцями відразу, якщо вони готові, або на наступному занятті.

На завершальному етапі під час обговорення гри важливим елементом є зворотній зв'язок. Майбутні фахівці мають проаналізувати свої виступи та визначити недоліки в презентаціях осіб, яких вони представляли. В процесі загальної дискусії учасники дають один одному оцінку щодо якості підготовленого матеріалу (цікавість, актуальність, фактичність).

Таким чином, здобувачі освіти в процесі гри набували навичок ефективної взаємодії, комунікативні навички, навички виступати публічно, аргументувати свою позицію, застосовувати набуті знання у нестандартних ситуаціях та ін. На практичному занятті з контролю засвоєння змістового модуля 2 «Сучасні педагогічні технології» нами була проведена рольова гра «Значення сучасних освітніх технологій».

Метою рольової гри було: в умовах максимально наближених до реальної професійної діяльності (робочий контакт досвідченого та молодого педагогів, де старший, більш досвідчений, не підтримує сучасних технологій навчання в освітньому процесі вищої школи: навчальні ігри, тренінги, аналіз кейсів та ін.) навчитися вирішувати професійні задачі, які пов'язані з викладацькою практикою.

Для проведення гри магістранти були розподілені на пари. Кожен учасник пари мав за жеребкуванням обрати собі роль і відповідно до неї підготуватися до ігрової ситуації, використовуючи при цьому знання та вміння, якими оволодів під час засвоєння змістового модуля.

Завданням було змодельовати ситуацію, спираючись на досвід педагогічного спілкування, розіграти її, використовуючи техніки та прийоми встановлення контакту. Молодий педагог має залучити досвідченого педагога до впровадження в освітній процес інноваційних технологій, з цією метою повинен встановити емоційний контакт, провести бесіду з досвідченим, але не розуміючим педагогом, наводячи аргументи на підтвердження своєї позиції.

Для вирішення цих задач майбутні фахівці повинні використовувати знання та вміння, яких набули не тільки під час вивчення дисципліни «Дидактичні системи та педагогічні технології у вищій освіті», але й інших спеціальних дисциплін.

В процесі підготовки до рольової гри майбутні фахівці мали повторити та творчо переосмислити до 70% навчального матеріалу; провести глибокий самостійний аналіз висунутої проблеми; закріпити вміння вирішувати професійні задачі, пов'язані з питаннями планування та організації освітнього процесу ЗВО та знаходити комплексні шляхи вирішення проблем, а також підвищити мотивацію до самостійної практичної роботи.

Ігри-змагання займають також особливе місце під час вивчення дисципліни «ДС та ПТЗВО», оскільки можуть застосовуватись в процесі вивчення будь-якої теми. В більшості випадків тривалість проведення ігор-змагань не велика, що дозволяє використовувати їх практично на кожному занятті, або в якості вхідного контролю, або для закріплення знань раніше вивченого навчального матеріалу.

Так, під час вхідного контролю на заняттях ми застосовували гру-змагання «Обери картку». Ця гра надає можливість перевірити знання здобувачів освіти термінології, яка є необхідною для конкретного заняття або засвоєння ними певних блоків матеріалу. Викладач заздалегідь виготовляє картки, на яких записуються номери завдань.

У грі беруть участь дві команди, які мають обрати собі назву та девіз. Команда, яка розпочинає гру, визначається за згодою або жеребкуванням. Один з гравців в команді, який розпочинає гру, обирає картку з номером завдання. Якщо здобувач освіти дав правильну відповідь на питання, то він знімає забирає картку, а інший член його команди вступає в гру – може обрати собі картку з завданням. Якщо учасник помилився, хід переходить до представника іншої команди. Виграє та команда, яка зібрала більшу кількість карток.

Варіанти завдань можуть бути такими: гравцю називають термін, а він має дати точне визначення; надається опис категорії, гравець називає цю категорію; питання завдання відповідають питанням теми – надати класифікацію та ін.

Гру «Обери картку» доречно застосовувати, якщо здобувачам освіти необхідно запам'ятати певні схеми та алгоритми. В цьому випадку виконання кожного завдання передбачає відображення відповідної схеми або розповідь про послідовність певних процедур (алгоритму).

В процесі вивчення дисципліни на різних етапах практичних занять відповідно до цілей та результатів навчання ми застосовували рольові, ділові та навчальні ігри. Після вивчення навчальної дисципліни було проведено повторне тестування рівня успішності магістрантів з метою визначення змін, які відбулися в процесі оволодіння теоретичними знаннями, практичними вміннями та навичками. За результатами тестування показник рівня успішності підвищився на 0,5 балів. Для визначення доцільності застосування інтерактивних навчальних ігор під час занять ми запропонували здобувачам освіти дати відповіді на запитання. Анкета була анонімною, що дало можливість об'єктивно оцінити результати анкетування.

На перше запитання 100% опитаних здобувачів освіти висловилися щодо актуальності обраних тем. Відповідаючи на друге запитання всі 100% опитаних віддали перевагу на користь проведення ігрових занять. Третє і четверте запитання дали можливість оцінити особисту активність кожного здобувача освіти при вирішенні поставлених завдань – 8% майбутніх фахівців зазначили, що працювали пасивно та були не задоволені своєю роботою на занятті. 100% опитувальних зазначили, що під час гри у них були сформовані практичні навички, які вони зможуть використовувати в процесі професійної діяльності. 100% опитуваних зазначили, що участь в ігровому занятті дозволила набути «нові вміння» такі, як прийняття групових рішень, взаємодопомога, взаємоконтроль та ін.

Атмосфера змагальності дозволяє зацікавити в результатах роботи, розвиває творчість і доброзичливе суперництво. Також, ігрові методи допомагають зрозуміти учасникам свої «сильні» та «слабкі» сторони і своєчасно скорегувати навчальну та пізнавальну діяльність. Загалом під час бесіди, майбутні фахівці зазначили, що навчальні ігри якісно впливають на рівень засвоєння знань під час практичних та семінарських занять. Використання ігрових методів дає змогу реалізувати ідею співпраці тих, хто навчає, і тих, хто навчається, вчить їх конструктивно взаємодіяти, сприяє оздоровленню психологічного клімату на заняттях, створює доброзичливу атмосферу, підвищує мотивацію здобувачів освіти до навчання.

Висновки. Таким чином, навчальні ігри являють собою цікавий та продуктивний вид ігрової діяльності, який можна використовувати під час практичних занять для актуалізації знань, для повторення та закріплення знань, в якості поточного та змістового модульного контролю. Використання навчальних ігор у професійній підготовці магістрів освітніх, педагогічних наук створює умови для інтелектуального розвитку та самореалізації особистості, дозволяє моделювати професійні ситуації, оцінювати дії колег та свою власну поведінку, занурюватися в реальну атмосферу колегіального співробітництва з розв'язання низки проблем відповідно до інтересів, потреб і запитів. Ігрові методи навчання можна застосовувати в професійній підготовці майбутніх викладачів для вирішення складних міжпрофесійних комплексних проблем. Результати дослідження підтверджують ефективність застосування ігрових методів в освітньому процесі професійної підготовки магістрів освітніх, педагогічних наук, проте не є вичерпними і потребують подальших розвідок у даному напрямку.

Література

1. Белкін І. В. Педагогічні умови використання ділових ігор у вищих навчальних закладах України / І. В. Белкін // Вісник науковця. – 2010. – № 2. – С. 71–75.
2. Белкін І. В. Ділові ігри у підготовці майбутніх менеджерів маркетингових комунікацій : навч. посіб. / І. В. Белкін. – Вінниця : ДонНУ, 2016. – 252 с.
3. Вахрушева Т. Ю. Теоретичні аспекти активних методів навчання / Т. Ю. Вахрушева // Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. – 2008. – № 3. – С. 46–49.
4. Вонсович В. П. Використання імітаційних технологій і прийомів у навчально-професійній діяльності студентів / В. П. Вонсович // URL : http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchu,
5. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / упоряд. Л. Галіцина. – Київ : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
6. Кадемія М. Ю. Використання ділових ігор в навчальній діяльності / М. Ю. Кадемія // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн (голова) та ін. – Київ ; Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2008. – Вип. 20. – С. 213–217.
7. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии / М. В. Кларин. – Рига : Эксперимент, 2007. 327 с.
8. Савчук Л. Навчання педагогів за допомогою інтерактивних методів / Л. Савчук. – Електронний ресурс – URL : http://navigator.rv.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=1221&Itemid=33
9. Чупрасова В. И. Деловая игра как средство формирования психологического климата в студенческой группе : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / В. И. Чупрасова. – Ленинград, 1991. – 224 с.
10. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського університету. – 2005 – №19 – с. 241–246.

References

1. Bielkin I. V. Pedagogichni umovy vykorystannia dilovykh ihor u vyshchych navchalnykh zakladakh Ukrainy / I. V. Bielkin // Visnyk naukovtsia. – 2010. – # 2. – S. 71–75.
2. Bielkin I. V. Dilovi ihry u pidhotovtsi maibutnykh menedzheriv marketynhovykh komunikatsii : navch. posib. / I. V. Bielkin. – Vinnytsia : DonNU, 2016. – 252 s.
3. Vakhrusheva T. Yu. Teoretychni aspekty aktyvnykh metodiv navchannia / T. Yu. Vakhrusheva // Pedagogika, psykholohiia ta medyko-biologichni problemy fizychnoho vykhovannia i sportu. – 2008. – # 3. – S. 46–49.
4. Vonsovykh V. P. Vykorystannia imitatsiinykh tekhnolohii i pryiomiv u navchalno-profesiinii diialnosti studentiv / V. P. Vonsovykh // URL : http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchu,
5. Ihry doroslykh. Interaktyvni metody navchannia / uporiad. L. Halitsyna. – Kyiv : Red. zahalnoped. haz., 2005. – 128 s.
6. Kademiiia M. Yu. Vykorystannia dilovykh ihor v navchalnii diialnosti / M. Yu. Kademiiia // Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, dosvid, problemy : zb. nauk. pr. / redkol. : I. A. Ziazium (holova) ta in. – Kyiv ; Vinnytsia : DOV «Vinnytsia», 2008. – Vyp. 20. – S. 213–217.
7. Klarin M. V. Innovacii v mirovoj pedagogike: obuchenie na osnove issledovanija igry i diskussii / M. V. Klarin. – Riga : Jeksperiment, 2007. 327 s.
8. Savchuk L. Navchannia pedahohiv za dopomohoiu interaktyvnykh metodiv / L. Savchuk. – Elektronnyi resurs – URL : http://navigator.rv.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=1221&Itemid=33
9. Chuprasova V. I. Delovaja igra kak sredstvo formirovanija psihologicheskogo klimata v studencheskoj gruppe : dis. ... kand. ped. nauk : 13.00.01 / V. I. Chuprasova. – Leningrad, 1991. – 224 s.
10. Yavorska Zh. Dilovi ihry ta yikh rol u pidhotovtsi suchasnykh fakhivtsiv / Zh. Yavorska // Visnyk Lvivskoho universytetu. – 2005 – #19 – s. 241–246.