

Коломієць А. М. Інноваційна діяльність педагога з дітьми дошкільного та молодшого шкільного віку / Коломієць А. М. // Наукові записки Вінницького державного педагогічного ун-ту. Серія: Педагогіка і психологія. Вінниця. – №28, 2009. – С. 341-345.

Коломієць А.М.

ІННОВАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ ПЕДАГОГА З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

Постановка проблеми. Для сучасного етапу розвитку українського суспільства характерною є тенденція до інноваційних процесів в усіх галузях людського життя, що зумовлено докорінними перетвореннями суспільного устрою: зміцненням державності, демократизацією соціальних інституцій, переходом до ринкової економіки. Не залишилась осторонь інноваційних процесів і система освіти. В процесі творчої діяльності педагогів модернізуються зміст, форми і методи навчання та виховання дітей, розробляються та апробуються нові освітні технології, з'являються різні моделі навчальних закладів, що потребує належної підготовки педагогічних кадрів.

Науковці і практики часто звертають увагу на тісний зв'язок професійно-педагогічної культури вчителя з його інноваційною культурою. У той самий час О.Осаволюк зазначає, що значну частину випускників педагогічних ВНЗ характеризують нестійкість професійної позиції, автократизм у спілкуванні, низький рівень рефлексії, організаторських, комунікативних, прогностичних умінь, наслідування, боязнь приймати самостійні творчі рішення. Походження цих явищ безпосередньо пов'язано з прорахунками у формуванні у фахівців професійної готовності до педагогічної діяльності, до взаємодії з суб'єктами освітнього процесу [8, с.310].

Аналіз наявних досліджень з проблеми. Інноваційній діяльності педагога присвячені праці О.Коберника, Л.Машкіної, В.Стрельникова та ін.

Науковці наголошують, що „в умовах становлення особистісно орієнтованої парадигми в галузі освіти для реалізації активності вчителя та його інноваційної діяльності існують певні можливості” [2, с.104]. Теоретичні та методичні засади фахової підготовки педагогічних кадрів до використання

інновацій в галузі дошкільної освіти розкрито в монографії Л.Машкіної [5].

Невирішені аспекти проблеми. Аналіз наявних досліджень з проблем інноваційної діяльності педагога показав, що в Україні значна увага даному питанню приділяється у вищих навчальних закладах. У той самий час залишаються мало дослідженими питання впровадження інноваційних педагогічних технологій у дошкільних закладах та початковій школі. Крім того, мало вивченими є можливості впровадження інформаційних технологій у практику дитячих садків і початкової школи.

Мета статті – окреслити можливості одного із напрямів інноваційної діяльності педагогів – застосування інформаційних технологій у навчально-виховному процесі дошкільних садків і початкової школи.

Виклад основного матеріалу дослідження. Збільшення уваги до інноваційної діяльності педагогів пояснюємо тим, що екстенсивний шлях розвитку освіти змінює курс на інтенсифікацію навчання. Якщо колись наголос робився на розширення знань та інформованості учнів, то сьогодні головним стає формування умінь і здібностей учитися, умінь ставити проблеми і вирішувати їх. Замість традиційного завдання виховання високоерудованого фахівця на перший план висувається розвиток нестандартно мислячої особистості. А це означає, що інноваційний процес передбачає відновлення методів, створення і використання креативних освітніх технологій. Налаштованість педагогів лише на зміну змісту й обсягу навчальних дисциплін не дає бажаного результату. Подолання століттями сформованої дидактичної трансляційності готових знань – неодмінне завдання модернізації освіти.

Проблема модернізації освіти, на нашу думку, не може бути вирішена, якщо робити ставку на окремих творчих, інноваційно налаштованих людей. Необхідно налагодити процес управління формуванням і розвитком інноваційної культури педагогів, створити відповідний соціально-професійний і психологічний механізм.

Професійними якостями, що сприяють внесенню в освітній процес нововведень високого рівня ефективності, безсумнівно, є знання предмета,

методологічна культура, технологічна культура, психологічна культура. Однак під час проведення дослідження ми переконались, що вихідною базою інноваційної культури педагога є його інформаційна культура.

Регулятором інноваційної діяльності, на думку науковців [1; 7], виступає інноваційна свідомість, яку характеризують такі параметри: переважна спрямованість свідомості на інноваційну, а не стандартну діяльність; наявність внутрішньої, суб'єктивної шкали інноваційності, що відображає наявні та прогнозовані співвідношення старого й нового; фіксовані інноваційні потреби; наявність стійкої мотивації; широкі інноваційні задуми.

Більшість авторів виокремлюють такі особистісні риси педагогів-інноваторів:

- 1) незалежність: коли особистісні стандарти важливіші стандартів групи, коли в наявності нонконформізм оцінок і суджень;
- 2) відкритість розуму: готовність охоче повірити своїм і чужим фантазіям;
- 3) висока толерантність до невизначених і нерозв'язних ситуацій, конструктивна активність у цих ситуаціях;
- 4) розвинуте естетичне почуття, прагнення до краси як до зовсім невмотивованого задоволення;
- 5) впевненість у своїх творчих здібностях, у своїй обдарованості і силі характеру;

Інноваційне мислення, що генерує нові знання, прямо залежить від рівня професіоналізму інноватора, його здатності до систематичного одержання нової інформації, психологічної і діяльної спрямованості не на адаптацію, а на розвиток, на пошук нового.

Проблема полягає в тому, що вчительська професія, будучи за своєю суттю творчою, в реальному масовому втіленні набула репутації однієї з найбільш рутинних. Це пояснюється, по-перше, консерватизмом традиційного способу навчання, пов'язаного лише з трансляційною педагогікою – передаванням і засвоєнням готових знань. По-друге, – специфічними

соціальними умовами виховання: тривалий час необхідність формування активної життєвої позиції підрастаючого покоління розуміли скоріше, як процес активної адаптації, пристосування особистості до умов соціального буття, як готовність до виконання будь-яких вимог держави.

Такий підхід неминуче призводив до формування пасивної, індеферентної особистості – і самих педагогів, і їхніх вихованців, які ставали не стільки творчими суб'єктами, скільки об'єктами впливу, які терплять на собі різного роду педагогічні та ідеологічні маніпуляції. Диктат зовнішніх обставин був сильнішим усіх протидій людини і тому майже не залишав місця для вільного самовираження і самореалізації особистості, розвитку творчого потенціалу.

Процеси перетворення та інтенсивне проникнення інноваційних педагогічних технологій, в т.ч. й інформаційних, у сферу освіти й педагогічну науку дали можливість педагогам вибирати і використовувати в своїй діяльності не тільки пропоновані навчальні програми, а й створювати власні (авторські) програми і застосовувати на практиці різноманітні методи, засоби і форми навчання, шукати ефективні шляхи оптимізації навчального процесу. Тому в контексті професійної підготовки майбутніх вихователів і вчителів початкової школи до організації навчально-виховного процесу набуває особливої актуальності проблема його готовності до використання комп'ютерних ігрових технологій у навчальному процесі. Комп'ютер знаходить усе ширше використання не лише у вищій, середній і початковій школі, а й у дошкільних закладах освіти [3; 6; 9].

Психологи [4, с.67] розглядають комп'ютер як засіб розвитку дитини. Тому розв'язання проблеми впровадження інформаційних технологій (ІТ) у навчальний процес вимагає врахування низки психолого-педагогічних чинників, оскільки вплив комп'ютера на дитину, в тому числі на її емоційну, розумову діяльність може бути непередбачуваним (виникнення страху перед машиною, пригнічення інтуїтивного мислення тощо). Одним із способів, що формують позитивну мотивацію в дитини до комп'ютера і допомагають

перебороти психологічний бар'єр, є використання комп'ютерних ігор.

Тому перед педагогами постало завдання щодо відбору ігор, побудованих на певному навчальному матеріалі, які переслідували б конкретні педагогічні цілі. Такі ігри можна назвати комп'ютерними дидактичними іграми. Серед усіх можливостей ІТ, як показали наші дослідження, саме комп'ютерні дидактичні ігри є найбільш ефективними в навчальному процесі дитячого садка і початкової школи.

Комп'ютерна дидактична гра є однією з найефективніших організаційних форм проведення занять з дошкільниками й учнями в початковій школі для досягнення найближчих цілей навчання, а також для загального розвитку та виховання учнів. За допомогою комп'ютерних ігор можна засвоювати знання з різних розділів програми, розвивати просторову уяву, пам'ять, творче продуктивне мислення.

Психолого-педагогічними дослідженнями вже давно доведено, що ігри позитивно впливають на психічний розвиток дитини, завдяки грі в дитини розвивається й удосконалюється процес сприймання, емоційний розвиток, логічне мислення тощо. Граючись в ігри для тренування образного та логічного мислення, дитина легко і непомітно для себе засвоює такі складні для неї мислительні операції як порівняння, узагальнення, класифікація, систематизація, змістове співвідношення. Внаслідок успішного проведення ігрових занять дитина набуває і цілої низки практичних, дуже потрібних у щоденному житті навичок, таких, як орієнтація в просторі, читання простих схематичних зображень різноманітних об'єктів, планування своїх дій тощо. Отже, дидактична гра є засобом розумового розвитку, оскільки в процесі гри активізується різні розумові процеси.

Ігрові технології розвиваються шаленими темпами, до їхнього арсеналу за останні кілька десятиріч додався широкий спектр комп'ютерних ігор, серед яких, на жаль, не всі можна вважати корисними для розвитку дитини.

Узагальнюючи зміни, що відбуваються в ігровій індустрії, можна визначити низку тенденцій:

- зміна кількісного та якісного складу ігор та ігрових форм;
- зростаючі темпи змін ігрового середовища;
- зміна співвідношення між різними типами ігор, а також зміна системи соціальних і особистісних уявлень про гру;
- порушення вікової динаміки ігрової активності, адресованості іграшок та ігор, стереотипів ігрової поведінки і т.п.;
- наростання кількості маніпулятивних технологій, інноваційних іграшок, рекламно-ігрових, телекомунікаційних ігрових форм, що впливають на поведінку дітей.

Організаційний, управлінський і власне психолого-педагогічний аспект розглянутої проблеми включає:

- неготовність системи освіти, родини й інших інститутів суспільства до характеру і темпів змін ігросфери;
- суперечливий характер психолого-педагогічних оцінок стану й перспектив розвитку ігросфери;
- відсутність науково вивіrenих і організаційно реальних стратегій розвитку ігрової культури сучасного світу дитинства.

Значна частина учнів різного віку, зваблюючись мультимедійними можливостями комп'ютерних ігор, багато часу проводить за комп'ютером, псуючи зір, осанку, своє психічне здоров'я. Тому виникла проблема формування в школярів культури використання комп'ютерних технологій, розуміння впливу комп'ютера на здоров'я, орієнтування в різних видах комп'ютерних ігор, знання розвивальних і виховних функцій комп'ютерних ігор тощо. Йдеться про формування в учнів ігрової культури, починаючи з молодшого шкільного віку. А для цього вчитель початкових класів має сам володіти такою культурою.

Дорослі мають створювати умови, за яких діти могли б вільно гратися, тактовно спрямовувати гру дітей у корисний для них бік та навчати їх новим іграм. Щоб процес організації ігрової діяльності був ефективним, педагог повинен бути досвідченим психологом, який добре обізнаний в індивідуальних

властивостях виховання, природних нахилах і здібностях дітей.

На практиці у початковій школі ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, котрі виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до пізнавальної діяльності. Реалізація ігрових прийомів і ситуацій в урочній формі занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у вигляді ігрового завдання, навчальна діяльність учнів підпорядковується правилам гри, навчальний матеріал використовується як засіб гри, в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове, успішність виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Завдяки своїй специфіці комп'ютерні ігри забезпечують індивідуалізацію навчання, сприяють загальному розвитку дитини, дають їй новий інструмент сучасного пізнання світу, що перетворює, оновлює і збагачує особистий світ, а тому можуть бути віднесені до найбільш ефективних форм розвивального навчання. Звичайні навчальні комп'ютерні програми допомагають перебороти один із основних недоліків: пасивне сприйняття нового матеріалу, але при цьому зберігається слабка мотивація. Комп'ютерна гра має викликати в учнів зовнішні мотиви: прагнення виграти в змаганні з машиною, досягти престижу переможця, заслужити схвалення вчителів, однолітків. У процесі гри зовнішні мотиви будуть переростати у внутрішні, пізнавальні, тобто прагнення перевірити й уточнити свої знання, встановити закономірності, вникнути в суть питання.

В умовах реального різноманіття реалізованих у системі освіти ігрових програм особливо актуальною є проблема визначення їхньої ефективності і психолого-педагогічної спрямованості. Нами були спеціально проаналізовані понад сто освітніх програм як спеціально орієнтованих на ігровий розвиток, так і створених на основі застосування ігрових технологій у різних предметних галузях знань. Були проаналізовані також ряд дисертаційних робіт з педагогіки і педагогічної психології, в основі яких було проведення порівняльного

формувального експерименту.

Науковці одностайно стверджують, що застосування ІТ у навчально-виховному процесі, а особливо комп'ютерних навчальних ігор, дає значний дидактичний ефект, а тому майбутнього вчителя треба націлювати на їх широке використання, формуючи в нього високий рівень ігрової культури і готуючи до формування такої культури в дітей.

З метою формування інноваційно-ігрової культури в майбутнього вчителя початкових класів, окрім вивчення психолого-педагогічних основ застосування ігрових технологій, знайомимо студентів із досягненнями ігрової комп'ютерної індустрії, аналізуємо види комп'ютерних ігор, можливості їхнього застосування в навчальному процесі початкової школи. На практичних заняттях з методик викладання окремих предметів демонструються ігрові програми з фонетики, графіки, морфології, правопису української мови; арифметики, геометрії, логічних вправ тощо, аналізуються переваги і недоліки комп'ютерних ігрових технологій у викладанні конкретних тем.

Спостереження показали, що в експериментальних групах, де вивчалися методичні прийоми застосування комп'ютерних ігор, у студентів підвищилася мотивація до вивчення методик, поліпшилися методичні знання і розуміння впливу гри на психіку дитини, розширилися уявлення про можливості інформаційних технологій.

Висновки. Інформаційні технології навчання на сучасному етапі розвитку суспільства можна віднести до найменш досліджених інноваційних технологій, що використовуються в навчально-виховному процесі дошкільних закладів і початкової школи. Ефективність їхнього застосування безпосередньо залежить від готовності педагогів до інноваційної діяльності, а тому підготовка майбутніх педагогів у цьому напрямі має бути стратегічним напрямом реформування професійної освіти.

Література

1. Балл Г.О. Категорія „культура особистості” в аналізі гуманізації загальної та професійної освіти // Педагогіка і психологія професійної освіти: результати досліджень і перспективи: Зб.наук.пр. / За ред.І.А.Зязюна та

- Н.Г.Ничкало. – Київ, 2003. – 680 с.
2. Коберник О.М. Формування у студентів готовності до впровадження інноваційних педагогічних технологій / Олександр Коберник // Педагогіка і психологія професійної освіти : Науково-методичний журнал. – 2002. – №4. – С.104-110.
 3. Кореганова О.І. Комп'ютер у дошкільному закладі // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2000. – №3. – С. 40.
 4. Лаврентьєва Г.П., Іванова С.М. Вплив комп'ютерно орієнтованих засобів навчання на розвиток особистості дитини в підготовці до школи // Нові технології навчання: Наук.-метод.зб. / Кол.авт. – К.: Наук.-метод. центр вищої освіти, 2004. – Вип.39. – С.67-77.
 5. Машкіна Л.А. Підготовка студентів до впровадження педагогічних інновацій в дошкільних закладах: Монографія (За науковою редакцією Т.І.Поніманської). – Хмельницький: ТОВ НВП „Еврика”, 2004. – 204 с.
 6. Новоселова С.Л. Психолого-педагогические аспекты обоснования использования компьютерно-игрового комплекса в системе дошкольного воспитания // Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. Серия 9. Экономика и системы управления. – М.: ЦНИИ “Электроника”, 1989. – Вып. 2 (229). – С. 8–11.
 7. Носков В.І, Кальянов А.В., Єфросиніна О.В. Соціально-психологічні детермінанти інноваційної культури в гуманітарному ВНЗ // Соціальна психологія. - 2005. - № 4 (12). - С.69-83
 8. Осаволук О.А. Формування особистості педагога в умовах особистісно-орієнтованого навчання // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді: Збірник наукових праць. – Київ. – 2006. – Вип.9. – С.307-312.
 9. Петку Ф.П. Компьютерные игры – особенности использования в дошкольном возрасте // Разнообразие форм воспитания и обучения дошкольников в психолого-педагогическом аспекте: Сб. науч. тр. – М.: Изд. АПН СССР, 1990. – С.113–119.
 10. Стрельніков В.Ю. Педагогічні основи забезпечення особистісного і професійного розвитку студентів засобами інноваційних технологій навчання. - Полтава: РВВ ПУСКУ, 2002. – Кн.2. – 230 с.