

Антончук Александр. Педагогическое общение как фактор взаимодействия преподавателя и студентов. Цель исследования. Учитывая развитие образования в современных условиях весомое значение приобретает воспитание личностей, способных к саморазвитию и самореализации морально-этических, эстетических и культурноязыковых качеств. Целью статьи является проанализировать особенности педагогического общения в условиях мощного воздействия виртуального мира на сознание участников учебно-воспитательного процесса, роль коммуникативной компетентности в профессиональной подготовке современного специалиста. Отмечается, что коммуникативная компетентность – это обобщенное коммуникативное свойство личности, включая развитые коммуникативные способности, сформированные умения и навыки межличностного общения, знания об основных его закономерностях и правилах. Для решения поставленных задач в процессе работы использовались следующие **методы исследования**: теоретические: анализ и синтез при обработке лингвистической, психологической, педагогической и методической литературы по исследуемой проблеме; эмпирические: проведение и анализ занятий по украинскому языку по профессиональному направлению, в частности с использованием интернет-ресурсов, дискуссий, задач по культуре устной и письменной речи. **В результате** анализа проблемы пришли к выводу о том, что негативное влияние виртуального мира в ходе педагогического общения можно минимизировать рационально используя интернет-ресурсы с учебной целью, соблюдая правила культуры речи, с учетом духовных потребностей коммуникантов и формирования их коммуникативной компетентности.

Ключевые слова: педагогическое общение, культура общения, коммуникативная компетентность, языковая личность.

Antonchuk Oleksander. Pedagogical communication as a factor of interaction between a teacher and students. The purpose of the study. The bringing up of individuals capable to self-development and self-realization of moralethical, aesthetic and cultural qualities becomes more and more important in modern education nowadays. The aim of this article is to analyze the peculiarities of pedagogical communication in the process of powerful influence of the virtual world on the consciousness of the participants in the educational process, the role of communicative competence in the professional training of a modern specialist. It is stressed that the communicative competence is generalized communicative property of an individual, which includes developed communicative skills and abilities of interpersonal communication and knowledge about its main regularities and rules. **Research methods.** The following research methods were used to solve the problems. The first method is theoretical. It's analysis and synthesis during the processing of linguistic, psychological, pedagogical and methodological literature. Another method is empirical which includes conducting and analyzing of classes in Ukrainian in a professional way, using the Internet resources, discussions, tasks in culture of speaking and writing. **Result.** As a result of the analysis of this problem we came to conclusion that the negative influence of the virtual world during the pedagogical communication can be minimized by rationally using of Internet resources for educational purposes, keeping the rules of culture of speech, paying attention to spiritual needs of persons and the formation of their communicative competence.

Key words: pedagogical communication, culture of communication, communicative competence, linguistic personality.

Стаття надійшла до редколегії 01.06.2018 р.

УДК 373.3.016.091.33:004

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Володимир Антонюк,

кандидат педагогічних наук, доцент

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна
antoniuk.vladimir@gmail.com

Надія Алєндарь,

кандидат педагогічних наук, доцент

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна
n.alendar@bigmir.net

DOI: <https://doi.org/10.29038/2415-8143-2019-01-39-46>

Мета дослідження. В умовах інформаційного суспільства стає обов'язковим отримання знань упродовж усього життя людини. Тому перед сучасною освітою постає досить масштабне завдання: сформувати в учнів такі вміння, які б надали їм змогу вільно орієнтуватися в інформаційних потоках,

здійснювати пошук та семантичне опрацювання даних і відомостей, самостійно конструювати раціональні алгоритми в роботі з інформацією, застосовувати ці алгоритми й прийоми в самостійній діяльності та продуктивно використовувати набуті знання і вміння як в особистих, так і в соціально значущих цілях. Метою статті є аналіз особливостей використання технологій ситуативного моделювання для підвищення мотивації навчання учнів початкової школи на уроках інформатики. Детальну увагу приділено рольовим та діловим іграм. У статті наголошується, що технології ситуативного моделювання дозволяють більш повно відтворювати практичну діяльність на уроках інформатики. **Методи дослідження.** У процесі роботи ми використовували такі методи дослідження: теоретичні: аналіз і синтез, індукцію та дедукцію, моделювання; емпіричні: спостереження на уроках інформатики, порівняння. **Результат.** Використання технологій ситуативного моделювання на уроках інформатики сприяє одержанню нових знань, передачі накопиченого досвіду, правильній оцінці вчинків, допомагає спілкуванню, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уваги, емоцій, таких рис, як уважність, активність.

Ключові слова: технології ситуативного моделювання, ділові ігри, рольові ігри, інформатика, початкова школа.

Вступ

Постановка проблеми у загальному вигляді. Метою навчання інформатики та інформаційно-комунікаційних технологій у школі визначається формування в учнів теоретичної бази знань з основ інформатики, умінь і навичок використання сучасних інформаційних технологій у своїй діяльності, що має забезпечити формування у дітей основ інформаційної культури та ІКТ-комунікативної компетентності.

Розвиток ІКТ-компетентності учнів можливий лише при системному застосуванні активних методів навчання на уроках інформатики. Ефективний розвиток ІКТ-компетентності учнів забезпечується шляхом використання різних видів ділових та рольових ігор як елементів уроку або як форм проведення уроків інформатики.

Теоретичним, нормативним забезпеченням нашого дослідження є головні положення щодо розвитку загальної середньої освіти в Україні, викладені в Законах України «Про освіту», «Про загальну середню освіту», Державній національній програмі «Освіта» (Україна ХХІ століття), Державному стандарті початкової, базової і повної середньої освіти; наукові положення про ігрову діяльність дитини, рольові та ділові ігри.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опираються автори. Проблему ігрової діяльності молодшого школяра з точки зору її розвивального впливу на особистість дитини молодшого шкільного віку представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л.Виготський, О.Запорожець); культурологічній теорії гри (И.Гейзінга); теорії навчально-пізнавальної діяльності (Н.Бібік, Г.Костюк, В.Сухомлинський, О.Савченко та ін.); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н.Анікеєва, Л.Артемова, Н.Кудикіна, Г.Люблінська, В.Сухомлинський, А.Усова); теорії зміни провідних видів діяльності (Л.Божович, Л.Виготський, Б.Ельконін, О.Запорожець, В.Шадриков); теорії системного підходу до явищ педагогічної дійсності (Г.Щедровицький); педагогіці гри школярів, що будується на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш.Амонашвілі, Г.Балл, С.Русова, В.Сухомлинський); теорії особистісно зорієнтованого виховання (І.Бех, О.Кононко).

Технології ситуативного моделювання ґрунтовно описані в працях Г.Коберник, О. Комар, І. Осадченко, О. Пометун. Сутність, призначення, теоретичні питання застосування ділових та рольових ігор на уроках інформатики відображені в роботах А. Додукіна, А. Забарної, С. Зінченко.

Метою статті є аналіз особливостей використання технологій ситуативного моделювання для підвищення мотивації навчання учнів початкової школи на уроках інформатики..

Матеріал і методи дослідження. Інтерактивна діяльність на уроках припускає організацію і розвиток діалогового спілкування, яке веде до взаєморозуміння, взаємодії, до сумісного вирішення загальних, але значущих для кожного учасника завдань. Для цього на уроках організуються індивідуальна, парна і групова робота, застосовуються дослідницькі проекти, ролеві ігри, йде робота з документами і різними джерелами інформації,

використовуються творчі роботи. [1]

Модель (англ. – model, франц. – modele, лат.– modulus) – міра, взіреть, норма, пристрій, еталон, макет. Під моделлю слід розуміти штучну систему елементів, яка з певною точністю відображає деякі властивості, сторони, зв'язки об'єкта, що досліджується.

Моделювання ситуації (симуляція, імітування) є моделлю реальності. Цей метод передбачає тренування поведінки при використанні вміння учасника та аналізуванні явищ у безпечних умовах. Симуляція хоча й повинна стосуватися реальності, але не простим її відображенням, а тільки спрощенням процесів, які відбуваються в реальності. [2, с.123]

На відміну від методу, який полягає в тому, що учасники грають певні ролі, в симуляції вони повинні поводитись в природний спосіб, фіктивною є лише створювана ними реальність, а не поведінка учасників. Завдяки участі у симулюванні учасники можуть відчувати свою природну поведінку в різних ситуаціях. Технологію ситуативного моделювання варто застосовувати:

- коли навчаємо конкретних умінь, які щоденно використовуються учнями;
- під час занять при роботі в групі, плануванні, прийманні рішень;
- коли група вже інтегрована;
- коли в заняттях бере участь не більше 25-30 осіб.

Переваги технології ситуативного моделювання:

- учні можуть спостерігати й аналізувати реальну поведінку;
- учні при підтримці учителя мають змогу створити модель ідеальної поведінки в даній ситуації;
- учні вчаться через власну (самостійну) дію;
- всі учасники навчального процесу залучені до дії.

Труднощі при використанні :

- симуляція вимагає надзвичайної активності, (це вимагає від учителя вмілого мотивування групи);
- учні часто трактують симуляцію як гру, в котрій вони грають ролі;
- часто для проведення симуляції виникає потреба в значній кількості реквізитів та відповідній реорганізації навчального приміщення. [2, с.124]

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмету;
- елемент системної педагогічної технології;
- окремих урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи [6, с.86].

Н. Кудикіна запропонувала модель структури ігрової діяльності, що представляє собою системно упорядковану сукупність взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів: мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контроль-оцінний і результативний.

Мотиваційно-цільовий компонент передбачає інтерес до подій у навколишньому середовищі, емоційну зацікавленість діяльністю дорослого, бажання наслідувати. Процесуально-операційний компонент уключає задіяння розумових процесів, предметно-практичних ігрових дій з урахуванням матеріальних умов гри, міжособистісну комунікацію. Змістовий компонент є відображенням впливів навколишнього середовища, інформації з літературних та інших джерел. Контрольно-оцінний компонент передбачає встановлення відповідності між уявною роллю та своїм умінням відтворити власне уявлення, задоволення або незадоволення від перевтілення, бажання внести корективи в подальші ігри. Результативний компонент формує чуттєво-практичний досвід особистості, уточнює уявлення та збагачує знаннями, досвідом колективної взаємодії, передбачає набуття навичок розв'язування конфліктів, умінь перетворювати матеріальне середовище тощо [4, с.128].

Необхідно відзначити, що рольова гра служить важливим джерелом формування соціальної свідомості дитини. Рольові ігри дітей усіх віків не просто копіюють навколишнє

життя, вони є виявом вільної діяльності дітей, у якій, фантазуючи й наслідуючи, вони розкривають свій характер, своє розуміння життя. Рольова гра сильна тим, що є заснованою на трудовому зусиллі, русі, інтелектуальній напрузі.

Рольові ігри мають чотири головні риси:

- 1) вільна розвиваюча діяльність, що починається лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності (процедурне задоволення);
- 2) творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- 3) емоційна піднесеність діяльності, емоційна напруга;
- 4) наявність прямих чи непрямих правил, що відбивають зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Формулюючи вимоги до рольової гри на уроках інформатики, потрібно зазначити, що гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати в школярів інтерес і бажання добре виконати завдання.

Її варто проводити на основі ситуації, адекватної реальній ситуації, яка може скластися в житті, де потрібні будуть знання з інформатики. Окрім того, рольову гру потрібно добре підготувати і чітко організувати з погляду як змісту, так і форми. Для успішності реалізації рольова гра повинна бути прийнята всією групою, вона неодмінно проводиться в доброзичливій, творчій атмосфері, викликає в школярів почуття задоволення, радості; гра організовується таким чином, щоб учні могли в активно спілкуватися, з максимальною ефективністю використовуючи матеріал уроку інформатики, що відпрацьовується [5, с. 31].

Якщо на початковій стадії роботи вчитель інформатики активно контролює діяльність учнів, то поступово він стає лише спостерігачем, особливо якщо врахувати, що більшість авторів вважає за доцільне проводити гру на заключному етапі роботи над темою з інформатики, оскільки не всі учні можуть вільно імпровізувати в рольовій грі без попередньої підготовки. Так, Т.Олейник вважає, що: «У процесі рольової гри відбувається одночасне удосконалення і розвиток навичок у використанні вивченого матеріалу, але це на даному етапі периферійна задача, головне – це спілкування, мотивоване ситуацією і роллю. Тому рольовій грі варто відводити місце на завершальному етапі роботи над темою» [6]. Педагогу, що включив рольову гру в практику своєї роботи, варто віддати перевагу таким видам роботи, як діалоги (драматизація, подання нового матеріалу у формі мікродіалогів), зображення (один учасник за допомогою жестів зображує певний пристрій, яке-небудь слово, вираження чи дію, а інші повинні угадати і прокоментувати його дії). Зображення сприяє руйнуванню психологічних бар'єрів, що внаслідок цього позитивно позначиться на проведенні рольових ігор [5, с.15].

Ефективність рольової гри як методичного прийому навчання інформатиці підвищується, якщо вчитель правильно визначає тривалість спілкування учасників. За даними досліджень, тривалість оптимальної працездатності у спілкуванні для дітей молодшого шкільного віку – до десяти хвилин.

Недоцільно проводити аналіз помилок відразу по закінченні гри. Коли гра закінчиться, бажано провести обговорення, з'ясувати, що учні вважають удалим, а що – ні. Обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь у ній школярів, учителю варто бути дуже тактовним, особливо при оцінці результатів першої рольової гри. Негативна оцінка діяльності її учасників неминуче приведе до зниження активності. Бажано почати обговорення результатів гри з удалих моментів і лише потім перейти до недоліків.

Прикладом рольових ігор в початковій школі можуть бути «Робот в лабіринті», яку можна використати, коли діти роблять перші кроки в алгоритмізації; «Суд над Інтернетом» тощо.

Ділова гра – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації.

Традиційні ділові ігри мають заздалегідь розроблений сценарій, орієнтовані на

вирішення типових проблемних ситуацій, мають на меті навчити учасників гри оптимально розв'язувати ці проблеми.

У навчальному процесі ділову гру використовують з метою закріплення знань в учнів.

Характерними ознаками ділових ігор є: отримання результатів, спрямованих на розв'язання проблем за короткий проміжок часу; зацікавленість учасників гри, а отже, її підвищена, порівняно з традиційними методами, ефективність навчання; науково-педагогічний працівник безпосередньо перевіряє знання учнів, їхню підготовку, уміння розв'язувати проблеми.

Ділова гра, імітуючи окрему ситуацію, дає змогу розв'язувати конкретно сформульовані завдання та проблеми, розробляти методи розв'язання проблем. Вона має жорстку структуру і правила, її головною функцією є вироблення навичок та вмінь діяти у стандартних ситуаціях. Ділову гру використовують для засвоєння нового та закріплення старого матеріалу, вона дає можливість учням зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

Технологічна схема ділової гри представлена в таблиці 1.

Таблиця 1.

Технологічна схема ділової гри

Етапи підготовки	Розробка гри	<ul style="list-style-type: none"> розробка сценарію; план ділової гри; загальний опис гри; зміст інструктажу; підготовка матеріального забезпечення
	Введення в гру	<ul style="list-style-type: none"> постановка проблеми, ідей; умови, інструктаж; регламент, правила; розподіл ролей; формування груп; консультації
Етап проведення	Групова робота над завданням	<ul style="list-style-type: none"> робота з джерелами; тренінг; мозковий штурм; робота з ігротехніком
	Міжгрупова дискусія	<ul style="list-style-type: none"> виступи груп; захист результатів; правила дискусії; розробка експертів
Етап аналізу й узагальнення		<ul style="list-style-type: none"> висновок гри; аналіз, рефлексія; оцінка й самооцінка роботи; висновки й узагальнення; рекомендації

Ділова гра – це засіб розвитку професійного творчого мислення; в ході неї учень на уроці інформатики набуває здатності аналізувати специфічні ситуації та вирішувати нові для себе завдання. Модель використання ділових ігор на уроках інформатики представлена на рис.1.

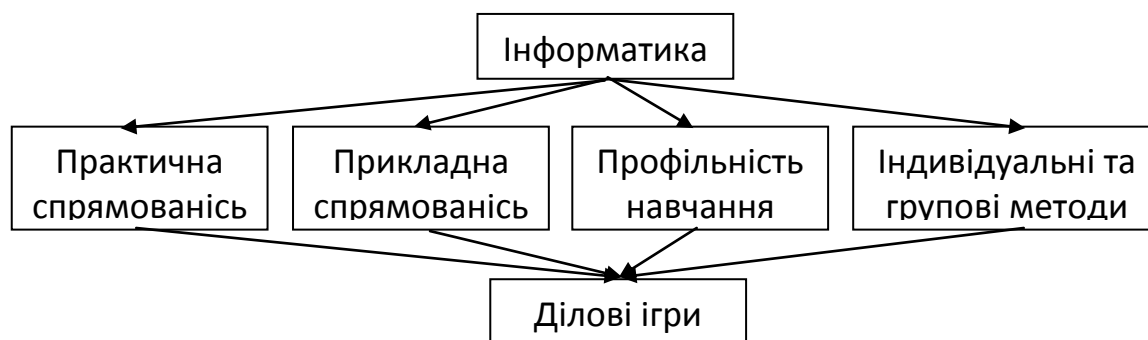


Рис.1. Модель використання ділових ігор на уроках інформатики.

Ділові ігри, на відміну від інших традиційних методів навчання, дозволяють більш повно відтворювати практичну діяльність на уроках інформатики, виявляти проблеми й причини їх появи, розробляти варіанти розв'язання задач, оцінювати кожен із варіантів, приймати рішення й визначати механізм його реалізації. Учня надається можливість ознайомитися з різними професіями: менеджера, банкіра, бухгалтера, оператора, розробника програмного забезпечення, дизайнера, редактора, маркетолога, рекламного агента, дослідника, керівника відділу (підприємства) тощо.

Одним із найважливіших засобів мотивації є забезпечення проблемного характеру ділових ігор, коли спілкування ведеться з метою розв'язання якоїсь професійної проблеми. Але справжня проблемність досягається тоді, коли проблема приймається учнями, тобто є значущою для них як для особистостей, цікавою, такою, що має позитивний вплив на їхні почуття й емоції. Саме виходячи з цього міркування, слід організовувати та проводити конкретні ділові ігри.

Гра на уроках інформатики може бути успішною, якщо вчителеві вдається:

- 1) створити атмосферу, вільну від тривожності та остраху;
- 2) показати учасникам гри, що його цікавить насамперед сама гра, зміст того, що кажуть учні;
- 3) довести учасникам, що він повністю довіряє їхній самостійності та готовий передати їм усю роботу з організації та контролю за ходом гри;
- 4) показати учасникам гри, що у її ході він або консультант, або рівноправний учасник, а не авторитарна сила, яка контролює та регулює все;
- 5) бути максимально стриманим і тактовним, особливо під час виникнення конфліктних ситуацій у ході гри;
- 6) забезпечувати максимальну різноманітність ділових ігор за формою, змістом та організацією проведення при забезпеченні регулярності їх проведення на уроках інформатики.

Що ж стосується методичних закономірностей та особливостей, то вони, перш за все, залежать від основних принципів розробки та проведення ділових ігор засобами інформатики у навчальному процесі. Прикладами ділових ігор на уроці інформатики можуть бути ігри «Комівояжер», «Фірма по збору комп'ютерів», «Випуск газети» тощо.

Висновки. Аналіз наукових джерел означеної проблеми дозволив нам зробити такі висновки:

1. Загальна мета використання технологій ситуативного моделювання – активізація процесу навчання та прискорення формування в учнів комплексу знань, навичок і вмінь, необхідних для підвищення ефективності проведення уроків з інформатики. Ці технології підтримують мотивацію навчання учнів.

2. Рольова гра на уроках інформатики сприяє одержанню нових знань, передачі накопиченого досвіду, правильній оцінці вчинків, допомагає спілкуванню, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як уважність, активність.

3. Ділова гра належить до активних методів навчання, що забезпечують активну творчу діяльність особистості, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності,

розвивають критичне мислення. Ігрове моделювання використовується тоді, коли необхідно вирішити проблемну ситуацію, сформулювати множинність та пріоритетність завдань, визначити критерії вибору.

Джерела та література

1. Антонюк В.З. Сучасні інформаційні технології в системі інтерактивного навчання. // Науковий вісник Волинського національного університету ім. Лесі Українки. Серія: Педагогічні науки, №20. – Луцьк, 2009. – с.15-19.
2. Інтерактивні методи навчання: Навч. посібник. /За заг. ред. П.Шевчука і П.Фенриха. – Щецин: Вид-во WSAP, 2005. – 170 с.
3. Інтерактивні технології навчання в початковій школі : посібник для студ. вищих пед. навч. закл. та вчителів загальноосвіт. шк. / О. А. Біда [та ін.]; Уманський держ. пед. ун-т ім. Павла Тичини. - Умань : Софія, 2007. – 209 с.
4. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: Монографія./ Н.В.Кудикіна – К.: КМПУ, 2008. – 272 с.
5. Осадченко І. І. Теорія і практика ситуаційного навчання у підготовці майбутніх учителів початкової школи : монографія / І. І. Осадченко; Уман. держ. пед. ун-т ім. Павла Тичини. - Умань : Жовий О. О., 2011. - 414 с.
6. Пометун О.І. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання: Науково-методичний посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко; За заг. ред. О.І. Пометун. - К. : А.С.К., 2005, 2006. - 192 с.

References

1. Antonyuk V.Z. Suchasni informacijni tehnologiyi v sy`stemi interakty`vnogo navchannya. // Naukovy`j visny`k Voly`ns`kogo nacional`nogo universy`tetu im. Lesi Ukrayinky`. Seriya: Pedagogichni nauky`, #20. – Lucz`k, 2009. – s.15-19.
2. Interakty`vni metody` navchannya: Navch. posibny`k. /Za zag. red. P.Shevchuka i P.Fenry`xa. – Shhecin: Vy`d-vo WSAP, 2005. – 170 s.
3. Interakty`vni tehnologiyi navchannya v pochatkovij shkoli : posibny`k dlya stud. vy`shhy`x ped. navch. zakl. ta vchy`teliv zagal`noosvit. shk. / O. A. Bida [ta in.]; Umans`ky`j derzh. ped. un-t im. Pavla Ty`chy`ny`. - Uman` : Sofiya, 2007.- 209s.
4. Kudy`kina N.V. Igrova diyal`nist` molodshy`x shkolyariv u pozaurochnomu navchal`no-vy`hovnomu procesi: Monografiya./ N.V.Kudy`kina – K.: KMPU, 2008. – 272 s.
5. Osadchenko I. I. Teoriya i prakty`ka sy`tuacijnogo navchannya u pidgotovci majbutnix uchy`teliv pochatkovoyi shkoly` : monografiya / I. I. Osadchenko; Uman. derzh. ped. un-t im. Pavla Ty`chy`ny`. - Uman` : Zhovy`j O. O., 2011. - 414 s.
6. Pometun O.I. Suchasny`j urok: Interakty`vni tehnologiyi navchannya: Naukovo-metody`chny`j posibny`k / O. I. Pometun, L. V. Py`rozhenko; Za zag. red. O.I. Pometun. - K. : A.S.K., 2005, 2006. - 192 s.

Volodymyr Antoniuk, Nadiia Alendar. Use of technologies of situational modeling at computer science lessons in the elementary school. *The purpose of the study.* In the conditions of the information society it becomes compulsory to acquire knowledge throughout the life of a person. Therefore, today's education faces a rather large-scale task: to form students with skills that would enable them to freely navigate in information flows, to search and semantic processing of data and information, to independently construct rational algorithms in working with information, to apply these algorithms and techniques in independent work and productively use acquired knowledge and skills in both personal and socially meaningful purposes. The purpose of the article is to analyze the peculiarities of the use of situational modelling technologies to increase the motivation of teaching elementary school students in computer science classes. Detailed attention is paid to role-playing and business games. The article emphasizes that technology of situational modelling, in contrast to other traditional methods of teaching, allows to more fully reproduce practical activities in computer science classes. *Research methods.* In the process of work, the following methodological research is used: theoretical: analysis and synthesis, induction and deduction, modeling; empirical: observation in computer science classes, comparisons. *Result.* The use of situational modeling technologies at computer science classes helps to acquire new knowledge, transfer experience, correct assessment of deeds, helps to communicate, develop communication skills of a person, his perception, memory, thinking, imagination, emotions, such features as attentiveness, activity.

Key words: situational modelling technologies, business games, role games, computer science, elementary school.

Владимир Антонюк, Надежда Алendarь. Использование технологий ситуационного моделирования на уроках информатики в начальной школе. *Цель исследования.* В условиях информационного общества становится обязательным получение знаний на протяжении всей жизни человека. Поэтому перед современным образованием стоит достаточно масштабная задача: сформировать у учащихся такие умения, которые предоставили им возможность свободно ориентироваться в информационных потоках, осуществлять поиск и семантическую обработку данных и сведений,

самостоятельно конструировать рациональные алгоритмы в работе с информацией, применять эти методы и приемы в самостоятельной деятельности и продуктивно использовать приобретенные знания и умения как в личных, так и в социально значимых целях. Целью статьи является анализ особенностей использования технологий ситуационного моделирования для повышения мотивации обучения учащихся начальной школы на уроках информатики. Подробное внимание уделено ролевым и деловым играм. В статье отмечается, что технологии ситуационного моделирования позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность на уроках информатики. **Методы исследования.** В процессе работы мы использовали следующие методы исследования: теоретические: анализ и синтез, индукция и дедукция, моделирование; эмпирические: наблюдение на уроках информатики, сравнения. **Результат.** Использование технологий ситуационного моделирования на уроках информатики в начальной школе способствует получению новых знаний, передаче накопленного опыта, правильной оценке поступков, помогает общению, развитию коммуникативных навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций.

Ключевые слова: технологии ситуационного моделирования, деловые игры, ролевые игры, информатика, начальная школа.

Стаття надійшла до редколегії 07.03.2019 р.

УДК 378.02

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Анна Лякішева,

доктор педагогічних наук, професор,

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна, annamatsyuk@ukr.net

Тетяна Потапчук,

доктор педагогічних наук, професор,

ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», м. Івано-Франківськ, Україна, tatvolod@ukr.net

DOI: <https://doi.org/10.29038/2415-8143-2019-01-46-52>

Мета дослідження. У статті розглядаються актуальні проблеми готовності майбутніх вихователів до професійної діяльності.

Результат. Зазначено, що є основою їх професійної майстерності та взаємодії з дітьми дошкільного віку. Саме від ступеня готовності студентів до подальшої професійної діяльності залежить успішність та ефективність їх самореалізації в обраній професії вихователя закладу дошкільної освіти.

Ключові слова: професійна майстерність, готовність до професійної діяльності, самореалізація, вихователь закладу дошкільної освіти.

Вступ

Постановка проблеми. Освіта особливо чутливо реагує на всі зміни у країні та світі, які як ускладнюють навчально-виховний процес ЗДО, так і дозволяють оновити систему форм, методів і засобів підготовки педагогів. Відтак важливим завданням закладів вищої освіти педагогічного профілю є підвищення рівня професійної і методичної підготовки майбутніх вихователів, формування готовності студентів до використання сучасних виховних і навчальних технологій в дошкільній освіті, які постійно удосконалюються.

Аналіз наукових досліджень з даної проблеми. Окремі аспекти формування готовності й підготовки до педагогічної діяльності досліджували науковці: С. Будакевич (до навчання іноземної мови), К. Волинець (інтеграція загальнопедагогічної підготовки), Н. Грама (до економічного виховання), Н. Ємельянова (до роботи над засвоєнням дітьми народознавчої лексики), Н. Ковальова (до навчання техніки читання дітей 6-7 років), О. Кучерявий (організація професійного самовиховання майбутніх вихователів), Л. Машкіна (до використання інноваційних технологій), Т. Танько (до музично-педагогічної діяльності), О. Поліщук (до естетичного виховання дошкільників засобами українського народного декоративного