

СУЧАСНАЯ ИНФАРМАЦЫЙНА-АДУКАЦЫЙНАЯ ПРАСТОРА: ПСІХАЛАГІЧНЫ І ПЕДАГАГІЧНЫ АСПЕКТЫ

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ В СФЕРЕ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Т.И. Татарина

доцент, кандидат филологических наук, доцент кафедры белорусской и русской филологии Мозырского государственного педагогического университета имени И.П. Шамякина (г. Мозырь, Республика Беларусь)

Н.Ф. Перепечина

директор государственного учреждения образования «Средняя школа №1 г. Мозыря» (г. Мозырь, Республика Беларусь)

Сегодня традиционный подход к специалисту оказывается недостаточным, поскольку социуму нужны выпускники, способные практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Попадая в проблемную ситуацию, они выбирают рациональный способ решения, обосновав его. А это во многом зависит не от полученных знаний, умений, навыков, а от неких дополнительных качеств, для обозначения которых и употребляется понятия «компетенция» и «компетентности». Одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности – применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения. Спектр данных методов достаточно разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям.

Профессиональная компетентность как приоритетная характеристика специалиста находится в фокусе пристального внимания педагогической науки последних десятилетий. Формированию базовой профессиональной компетенции осуществлять процессы обучения и воспитания на рефлексивной основе способствует изучение учебной дисциплины «Педагогические технологии», в рамках которой будущие педагоги не только приобретают теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развивают свой ценностно-личностный, духовный потенциал, что способствует формированию профессиональной компетенции применения игровых технологий.

Актуальность исследования определяется недостаточной научно-теоретической и практической разработанностью содержания понятия «компетентность» как интегративного качества педагога, модели формирования профессиональной компетентности будущего учителя в применении игровых технологий.

Объект исследования – профессиональная компетентность как интегративное качество педагога. *Предмет* – формирование профессиональной компетентности будущих педагогов в применении игровых технологий в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин.

Цель – выявить условия и определить эффективные пути формирования профессиональной компетентности будущих педагогов в применении игровых технологий в образовательном процессе. Для достижения поставленной цели нами применялись *методы*: теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы; описательный метод, методы наблюдения, педагогический эксперимент, анкетирование, беседа, метод математической обработки полученных результатов. *Базами* исследования

послужили учреждение образования «Мозырский государственный педагогический университет им. И.П. Шамякина» и ГУО «Средняя школа № 1 г. Мозыря».

Анализ исследований, посвященных профессиональной компетентности учителя, показывает, что они нацелены на разработку основ формирования его педагогической направленности (А.А. Орлов, С.Т. Каргин и др.); развитие профессиональных и личностных качеств (И.А. Колесникова, И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин, В.А. Сластенин и др.); определение сущности истоков педагогического творчества (В.И. Андреев, М.М. Поташник и др.). Следует отметить, что ученые неоднозначно толкуют понятие «профессиональная компетентность». Так, акцентируется внимание на вопросах организации поэтапного процесса самовоспитания профессиональной компетентности будущего учителя, доказывается приоритетность совокупности профессионально значимых качеств личности учителя в составе его психолого-педагогической компетентности, обращается внимание на функциональную роль школьного психолога в ее повышении, анализируется сущность психолого-педагогической компетентности учителя, которая определяется через совокупность профессиональных качеств педагога, являющихся основой для повышения педагогической культуры. Все более очевидным становится дефицит научных знаний, раскрывающих закономерности формирования профессиональной компетентности в период прохождения студентами педагогической практики. Образовательный процесс по формированию профессиональной компетентности будущих педагогов в применении игровых технологий имеет свою специфику:

1. Внедрение в образовательный процесс современных образовательных технологий, направленных на повышение качества образования через снижение доли репродуктивной деятельности обучающихся и самореализацию их познавательной и творческой активности, обусловлено требованиями нового образовательного стандарта, основанного на компетентностном подходе.

2. Необходимость использования технологий в образовательной практике не вызывает сомнения, но существует проблема *готовности педагога* к их творческому применению. То есть необходима профессионально-педагогическая культура, или *компетентность*, которая является важнейшей составляющей профессиональной компетентности педагога и условием повышения эффективности и качества педагогической деятельности. *Технологическая компетентность (ТК)* – это комплекс умений применять педагогические технологии в учебном процессе, осуществлять проектирование педагогического процесса как целенаправленной последовательности операций, действий. Данное понятие включает идеи *эффективности, результативности и высокопроизводительности деятельности педагога*, необходимость *единства теоретической и практической подготовки учителя*. Это часть профессиональной компетентности, интегративное профессиональное качество современного педагога, которое характеризуется *знаниями о технологиях и знаниями технологий, а также методов, средств, форм их применения, организации*, в ней проявляются творческие умения и рефлексивное позиционирование по отношению к результатам своей деятельности.

Согласно исследованию Е.В. Козиной [2], существуют следующие уровни развития технологической компетентности учителя:

1. *Эмпирический уровень* сформированности ТК учителя характеризуется несистематизированностью, часто ошибочностью знаний о педтехнологиях. Действия педагога представляют отдельные операции, которые не связаны логикой целостного учебного процесса, не носят творческого характера.

2. *Теоретический уровень* сформированности компонентов ТК представлен поверхностными знаниями о педтехнологиях вообще и конкретной технологии

в частности. Педагог проявляет интерес к отдельным приемам педтехники, особенно в процессе обучения. Интерес этот носит ситуативный, неустойчивый характер. Педагог может воспроизводить ранее увиденные технологии, т. е. работать по образцу.

3. *Алгоритмический уровень* сформированности ТК характеризуется знаниями теории педагогических технологий, умения применять эти знания. Он может самостоятельно овладеть методом, технологией, применить их в педагогической деятельности, но при этом испытывает затруднения в их выборе, неуверенно реализует ее. Отличает данный уровень умение педагога творчески преобразовать алгоритм деятельности применительно к предмету, адекватно прогнозировать и оценивать результат.

4. *Креативный уровень* отличается от предыдущих качеством знаний по теории и практике технологического подхода, ценностно-смысловыми ориентациями. Учитель рассматривает ПТ как эффективное средство обучения, воспитания и развития, умеет творчески преобразовать структурные компоненты технологий, творчески применять отдельные методы и приемы, способен создать авторскую технологию, умеет анализировать и оценивать внешние и внутренние связи процесса и результата в комплексе. Прогнозирует развитие ситуации.

Уровень ТК определяется на основе следующих критериев: *целесообразность, творчество, технологичность, оптимальность выбора эффективных средств, продуктивность* (по результату). Чем выше ТК педагога, тем выше уровень его мастерства. Но компетентность имеет смысл только в *диалоге с учащимися*: проявляется в диалоге с учащимися; *зависит* от диалога с учащимися; *формируется* в диалоге с учащимися; *оценивается* по диалогу с учащимися. Таким образом, компетентность учителя и учащихся – неразрывное единство и чем выше компетентность учителя, тем выше будет качество образования.

Объектом нашего исследования является профессиональная компетентность студентов в применении игровых технологий, формируемая в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин. Цель эмпирического исследования заключалась в изучении сформированности игровой компетентности у студентов-будущих учителей. На этапе диагностики было проведено анкетирование 24 студентов филологического факультета (специальность «Иностранные языки. Английский язык. Немецкий язык») с целью определения понимания ими целей и возможностей использования игровых технологий, владения этими технологиями. Студентам было предложено ответить на вопросы разработанной нами анкеты. Проанализируем полученные результаты.

Вопросы анкеты:

1. Какие задачи может решить учитель, используя игровые формы, методы и приемы на уроках?

- повысить интерес школьников к изучению определённого предмета,
- создать положительную мотивацию в обучении,
- активизировать мыслительную деятельность,
- развивать высшие психические функции,
- повысить коммуникативную направленность уроков и вовлечь учеников в активную деятельность,
- предоставить возможность для самореализации каждому школьнику,
- создать условия для его развития и самосовершенствования.

2. Как могут быть использованы игровые технологии на уроках английского языка?

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеучебной работы.

3. Основными направлениями использования игровых технологий могут стать:

- в форме игровой задачи ставится дидактическая цель урока перед обучающимися;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

4. Как Вы оцениваете готовность использовать игровые технологии в своей будущей профессиональной деятельности? Определите уровень владения Вами данной технологией по классификации Е.В. Козиной [2]:

5. Считаете ли Вы, что можете повысить уровень владения данной технологией в процессе изучения педагогических дисциплин?

- да;
- нет.

По результатам анкетирования было установлено следующее:

1. Отвечая на 1-ый вопрос, большинство студентов (38 %) считают, что игровые технологии активизируют мыслительную деятельность; позволяют повысить интерес к изучению предмета (28 %); 24 % назвали создание положительной мотивации; 8 % студентов отметили способность игровых технологий повысить коммуникативную направленность уроков и только 2 % отметили предоставление с помощью игровых технологий возможности к самореализации, развитию и самосовершенствованию.

2. Отвечая на вопрос о возможностях использовании игровых технологий на уроках английского языка, студенты распределились следующим образом:

– как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии – 38 %; в качестве фрагмента урока (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля) – 28%; как технология внеучебной работы – 24 %; как самостоятельная технология – 8 %; 2 % студентов не дали ответа.

3. Студенты считают, что: 1) игра вносит в учебную деятельность элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую (42 %); 2) в форме игровой задачи ставится дидактическая цель урока (24 %); 3) учебная деятельность подчиняется правилам игры (12 %); 4) учебный игровой материал используется в качестве средства обучения (12 %); 5) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом (8 %).

4. Отвечая на вопрос о готовности использовать игровые технологии в своей будущей профессиональной деятельности по классификации Е.В. Козиной [2], большинство студентов отметили у себя *теоретический* уровень сформированности компонентов ТК – 48 %; *алгоритмический* уровень – 32 %; 20 % студентов назвали *эмпирический* уровень сформированности; *креативный* уровень не отметил у себя никто из студентов.

5. На вопрос о возможности повысить уровень владения данной технологией в процессе изучения педагогических дисциплин 100 % студентов ответили положительно.

Резюмируя результаты диагностики, можно сказать, что студенты имеют весьма поверхностные знания об игровых технологиях и возможностях их эффективного

использования в образовательном процессе. Однако все они хотели бы повысить свой уровень знаний технологий и умений по их эффективному применению.

Исходя из этого, нами была разработана организационно-управленческая модель по формированию профессиональной компетентности будущих педагогов по применению игровой технологии, включающая в себя пять компонентов: *целевой, методологический* (принципы управления образовательным процессом с применением игровых технологий); *содержательный, процессуальный, результативный* (контрольно-оценочный). Модель реализовывалась в форме проекта.

Любой проект предполагает прежде всего определение его цели. *Целью* стало определение условий и путей формирования профессиональной компетентности студентов через применение игровых технологий. Выбор в пользу интерактивных образовательных технологий, в том числе игровых, объясняется направленностью на создание комфортных условий обучения, при которых ученик почувствует свою успешность, интеллектуальную самостоятельность, что будет способствовать формированию положительной мотивации в учении. Сформулировав цель, мы определили и *содержательный* компонент модели – *формирование профессиональной компетентности* будущих педагогов через применение игровых технологий в ходе изучения дисциплины «*Педагогические технологии*». После изучения дисциплины студенты представили проект «*Дидактические игры на уроках английского языка*» (*результативный* компонент модели). Основным *условием подготовки и реализации учебного проекта* было внедрение игровых технологий как способ достижения метапредметных результатов на этапах уроков английского языка разных типов. За основу будущие педагоги взяли игры на английском языке, которые можно проводить как в онлайн-режиме, так и в оффлайн-режиме для учащихся различных возрастов на всех типах урока и на всех его этапах.

Игровые технологии, занимая важное место в образовательном процессе, не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и способствуют формированию общих и профессиональных компетенций, а именно: тренируют память, помогают обучающимся выработать речевые умения и навыки; учат работать в команде, коллективе, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами, в процессе выполнения заданий группового характера; учат организовывать собственную деятельность, определять методы решения игровых задач, оценивать их эффективность и качество; стимулируют умственную деятельность обучающихся, развивают внимание и познавательный интерес к будущей профессии; учат устанавливать связи между различными сферами профессиональной деятельности и параметрами, которые в конкретной деятельности в явном виде не проявляются; стимулируют к принятию решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценка эффективности принимаемых решений. Будущему учителю необходимо помнить, что игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Знание игровых приемов является важным компонентом педагогической компетентности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
- Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
- Учебный материал используется в качестве ее средства.
- В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
- Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. *Цель игры* – сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии. Игровая деятельность в обучении английскому языку может применяться как *самостоятельная технология* для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как *элементы более обширной технологии*; в качестве занятия или его части; как технология *внеклассной работы*. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игровые технологии представляют огромный интерес, поскольку имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции обучающегося в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Применение игровых технологий способствует оптимизации образовательного процесса по изучению английского языка: открывает новые возможности для проектного обучения; позволяет управлять педагогическими процессами и с большей достоверностью прогнозировать их результаты, анализировать и систематизировать имеющийся практический опыт и использовать его на научной основе; комплексно решать воспитательные и социально-воспитательные задачи; обеспечивает благоприятные условия для развития учебно-воспитательного процесса обучения английскому языку.

Игры можно классифицировать следующим образом: по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические); по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические); по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, игры-драматизации); по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др. Нам кажется также логичной классификация игр, основанная на тематическом принципе: фонетические игры: фонемное различение слов («убери одну фонему», «замени фонему», метаграммы, анаграммы, логогрифы и др.); коммуникативно-фонетические игры: на опознавание, различение, характеристику и воспроизведение тембра голоса; на расширение звуковысотного диапазона; на выбор адекватной громкости; на развитие силы, «полетности» голоса; на отработку правильной мелодики, умения ставить логическое ударение, выдерживать паузу, соблюдать темп речи, чувствовать ритм и др.; лексико-фразеологические игры: значения слов (кроссворды, сканворды, чайнворды), системные отношения в лексике («пропорции», «третий (четвертый) лишний», «ассоциации», «гибриды», лото, домино, карты, игры с мячом, с юлой); игры на развитие навыков устной монологической и диалогической речи, расширение словарного запаса («ищи свою половину»; «кто догадливее?»; «кто наблюдательнее?» и др.); игры, помогающие осваивать морфемiku, словообразование, орфографию, морфологию, синтаксис иностранного языка. По характеру педагогического процесса выделяются игры: обучающие, тренинговые, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические; по игровой среде –

с предметами и без предметов, настольные, комнатные и уличные, компьютерные и телевизионные и, наконец, технические, со средствами передвижения.

Итак, будущие учителя английского языка в ходе изучения дисциплины «Педагогические технологии» находили информацию по проведению уроков английского языка с помощью игровых технологий. В конце изучения дисциплины на вопрос: *почему стоит применять игры в обучении?* студенты отметили: игры позволяют учащимся самим решать трудные проблемы; позволяют «сжимать» время; психологически привлекательны для учащихся; повышают мотивацию, привлекательность учебного предмета.

За основу проекта студенты взяли игры на английском языке, которые можно проводить как в онлайн-режиме, так и в офлайн-режиме для учащихся различных возрастов на всех типах урока и на всех его этапах. Проект был реализован в ГУО «Средняя школа № 1 г. Мозыря» и включал несколько этапов:

1. *Организационно-мотивационный*, целью которого являлось введение в атмосферу иноязычного общения. На данном этапе предлагалось сыграть в игру «Break the code». Для начала нужно разделить класс на команды, группу на пары; для индивидуальных уроков задание также подходит. Затем на электронном носителе появляется специальный шифр, каждая команда получает код, который нужно расшифровать, чтобы разгадать предложение. Команда, которая первая выполнит задание, побеждает. Также можно в качестве домашнего задания попросить учеников зашифровать собственное послание, которое на следующем уроке будут разгадывать их одноклассники.

26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

_ _ _ _ _ / _ _ _ _ _
 7 - 19 - 22 - 9 - 22 - 8 / 26 / 8 - 4 - 18 - 14 - 14 -
 _ _ _ _ _ / _ _ _ _ _ / _ _ _ _ _ /
 18 - 13 - 20 / 11 - 12 - 12 - 15 / 13 - 22 - 3 - 7 / 7 -
 12 / 7 - 19 - 22 / 24 - 18 - 13 - 22 - 14 - 26

2. *Целеполагание*, то есть определение цели урока. По мнению студентов, с этой задачей справится самый классический способ – игра «Answer, please». Суть данной игры заключается в том, что учитель показывает заранее заготовленную картинку с предметами, непосредственно связанными с темой урока, и задает наводящие вопросы учащимся, а те в свою очередь отвечают на них, тем самым определяют тему предстоящего урока. Например:

– So look at the pictures on the blackboard and answer my questions, please. What do you see in these pictures? What are they? Let’s guess “What’s the theme of our lesson?” ... – Yes, our theme is “Going by appearance” – Today we are going to work with a new grammar rule “Articles a\an\the”.

3. *Речевая разминка и проверка домашнего задания*. Для разминки хорошо подойдут игры «Roll the Dice, Make a question» и «Ask me». Для первой игры необходим игральный кубик, бросить кубик можно при помощи сервиса Kubik nurk, также он может быть как настоящим, так и сделанным из бумаги или картона. Заранее на отдельном слайде презентации или на доске записаны в столбик цифры от 1 до 6. Потом рядом с каждой

цифрой пишется вопросительное слово (Who, What, Why, Where, When, How). Затем ученик бросает кубик, составляет вопрос с помощью соответствующего вопросительного слова и выбирает того, кто на этот вопрос будет отвечать.

4. Для следующей игры также существует онлайн- и оффлайн-версии. Для этой игры на слайде презентации или на доске рисуется человечек (stick man / woman) и под ним учитель пишет свое имя. Ученикам предлагается вокруг нарисованного человечка написать ответы (только ответы!) на вопросы, которые они задумали. Вот несколько вопросов для примера:

Age: How old are you?

Hometown: Where are you from?

Pets: What pet do you have?

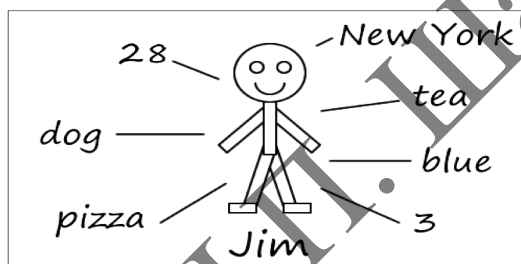
Food: What is your favorite food?

Drink: What is your favorite drink?

Color: What is your favorite color?

Brothers / Sisters: How many brothers and sisters do you have?

Задача заключается в том, чтобы ребята подобрали вопросы к каждому из ответов. В качестве примера спросим «What is your name?» и укажем на свое имя, написанное под человечком на доске.



5. Для проверки домашнего задания можно подготовить *обобщающую презентацию по домашнему заданию*, а затем *викторину «Quiz» для проверки домашнего задания*, например с помощью онлайн-сервиса Kahoot.

6. Для основного этапа урока отлично подойдет игра под названием «Puzzles», сделанная при помощи онлайн-сервиса Midjourney. На этом сайте можно составить игру «Puzzles» на любую тему.

7. Неотъемлемым элементом урока является физкультминутка, особенно в начальной и средней школе. Для этого мы предлагаем использовать различные видеоролики, но не только для разминки учащегося, а также для актуализации и изучения новых слов.

8. И в завершение урока был проведен *этап рефлексии и подведения итогов урока*. По мнению студентов, для этих двух этапов идеально подойдут следующие игры: «I Spy» и классический «Crossword» для подведения итогов урока и обобщения полученных знаний. Смысл игры «I Spy» заключается в том, чтобы, используя фразу «I spy with my little eye something beginning with», назвать букву предмета, который есть в аудитории/кабинете (для оффлайн-версии). Задание для остальных учеников – угадать слово. Угадавший первым, загадывает следующее слово. Игра отлично развивает когнитивные функции, словарный запас и навыки восприятия и понимания речи на слух у учащихся. Чтобы провести эту игру онлайн, нужно подготовить картинку, которая лучше всего подойдет под тему занятия. После этого ученик выбирает какой-нибудь предмет на картинке, а все остальные его отгадывают.

9. Одним из самых любимых учениками и самых результативным по дидактическим задачам игровым методом является *крессворд*. Крессворды могут быть

использованы на любом этапе урока. Например, с помощью центрального слова кроссворда можно назвать тему урока или его основную цель, определить тематическую группу лексики, с которой предстоит познакомиться на уроке. Кроссворд может быть использован на этапе повторения или обобщения изученного. Кроссворды не являются незнакомой учащимся игрой, они часто решаются в кругу семьи. Основная цель этого вида игровой деятельности – расширение словарного запаса школьников, в том числе и в области иноязычной лексики. Разгадывая «Crossword», учащиеся смогут не только повторить, но и, возможно, узнать новые слова, выражения, идиомы, а также развить грамматические навыки. Студентами было подготовлено несколько кроссвордов разной степени сложности, которые могут быть использованы в разных классах на уроках разных типов, на разных этапах урока и с разными дидактическими целями.

Подводя итоги реализации организационно-управленческой модели в форме проекта (*контрольный этап*), мы еще раз задали студентам вопрос из анкеты: «*Как Вы оцениваете свою готовность использовать игровые технологии в своей будущей профессиональной деятельности?*». По классификации Е.В. Козиной, мы получили следующие результаты:

– *теоретический* уровень своей готовности к применению технологий отметили 32 % (было 48 %); *алгоритмический* – 48 % (было 32 %); свое повышение до *креативного уровня* отметили 20 % (ранее 0 %), *эмпирический* уровень готовности отмечен не был.

Таким образом, *самооценка студентами уровня своей готовности к применению игровой технологии* значительно повысилась, что говорит о том, что цель нашего исследования реализована.

Список использованных источников

1. Кашлев, С.С. Современные технологии педагогического процесса: пособие для педагогов / С.С. Кашлев. – Минск : Вышэйшая школа, 2002. – 93, [2] с.
2. Козина, Е.В. Технологическая компетентность учителя. Современные исследования социальных проблем // Е.В. Козина [Электронный ресурс] // cyberleninka.ru: информ.-справочный портал. 2013. URL: [https:// cyberleninka. ru/ article](https://cyberleninka.ru/article).
3. Левитес, Д.Г. Педагогические технологии : учебник / Д.Г. Левитес ; Российская академия образования. – М. : Инфра-М, 2017.
4. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / В.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.В. Петров ; под ред. В.С. Полат. – 4-е изд., стер. – М. : Изд. центр Академия, 2009. – 272 с.

КОМПЬЮТЕРИЗАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ОПТИМИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Т.И. Татарина

доцент кафедры педагогики УО «Мозырский государственный педагогический университет им. И.П. Шамякина» (г. Мозырь, Республика Беларусь)

Актуальность данного исследования состоит в том, что осознание людьми роли и значения информации и информационных процессов в социальном прогрессе, появление новых технологий обработки информации и телекоммуникации на основе компьютерной техники с необходимостью привело к изменению заказа системе образования со стороны общества. Данный социальный заказ требует отхода от существующей парадигмы, ориентированной на усвоение некоторой суммы знаний и стереотипов поведения и замены ее гуманистической парадигмой, которая считает главной задачей развитие личности человека.

Цель и задачи исследования. *Цель* – определить условия, обосновать и доказать возможность оптимизации образовательного процесса с помощью информационных технологий.

Задачи:

1. Представить сущностные характеристики компьютерных технологий и подходы к проблеме оптимизации школьного образовательного процесса с их применением.
2. Определить цели, содержание, этапы и методы применения информационных технологий в обучении.