

РЕЗУЛЬТАТИ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

RESULTS OF EXPERIMENTAL RESEARCH ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVE SKILLS OF FUTURE ART TEACHERS USING GAME TECHNOLOGIES

У статті висвітлено результати експериментального наукового дослідження розвитку творчих здібностей майбутніх учителів мистецьких дисциплін. У статті представлено методику проведення та основні результати констатувального та формульовального етапів експерименту, під час якого було досліджено критерії, показники розвитку творчих здібностей майбутніх учителів мистецьких дисциплін. Здійснено аналіз, а також статистичну перевірку достовірності отриманих експериментальних даних наукового експерименту. Наукова новизна отриманих результатів експерименту полягає в доведенні дієвості запровадження в освітній процес таких умов, які передбачають мотивування студентів мистецьких дисциплін до розвитку творчих здібностей, запровадження інтерактивних тренінгів та ігрових технологій в освітній процес. Отримані результати дослідження засвідчили значний позитивний потенціал ігрового компоненту та підтвердили вплив на розвиток творчих здібностей студентів не випадкових чинників, а запропонованих ігрових технологій.

У статті розглянуто сучасні підходи до використання активних методів навчання в освітньому процесі закладів вищої освіти. Висвітлено досвід впровадження ігрових технологій (рольові, дидактичні ігри) у процес професійної підготовки майбутніх учителів мистецьких дисциплін. Акцентовано увагу на організації практичних занять щодо розвитку творчих здібностей майбутніх учителів мистецьких дисциплін.

Доказано, що успішна реалізація змісту курсу з мистецьких дисциплін ґрунтується на використанні інтерактивних методів навчання. Це участь студентів у навчально-педагогічних та дидактичних іграх, тренінгах, у ході яких формуються професійні якості майбутнього вчителя, культура педагогічного спілкування.

Зазначено, що різні види дидактичних та рольових ігор сприяють включенню студентів у самостійну пошукову роботу. Саме рольові та дидактичні ігри впливають на особистість, її діяльність та особистісні стосунки; виконують навчально-стимульовальну функцію у виявленні студентами пізнавальної активності; формують професійні якості майбутнього вчителя; сприяють розвитку інтелектуальної рефлексії.

Ключові слова: рольова гра, дидактична гра, інтерактивні методи, творчі здібності,

майбутні вчителі мистецьких дисциплін, експеримент.

The article highlights the results of an experimental scientific study of the development of creative abilities of future teachers of art disciplines. The article presents the methodology and main results of the ascertaining and formative stages of the experiment, during which the criteria and indicators of the development of creative abilities of future teachers of art disciplines were investigated. An analysis was carried out, as well as a statistical verification of the reliability of the obtained experimental data of the scientific experiment. The scientific novelty of the obtained results of the experiment consists in proving the effectiveness of introducing such conditions into the educational process, which involve motivating students of art disciplines to develop creative abilities, introducing interactive training and game technologies into the educational process. The obtained results of the study proved the significant positive potential of the game component and confirmed the impact on the development of creative abilities of students not by random factors, but by the proposed game technologies.

The article discusses modern approaches to the use of active learning methods in the educational process of higher education institutions. The experience of introducing game technologies (role-playing, didactic games) into the process of professional training of future teachers of art disciplines is highlighted. Attention is focused on the organization of practical classes on the development of creative abilities of future teachers of art disciplines.

It has been proven that the successful implementation of the content of the course in artistic disciplines is based on the use of interactive teaching methods. This is the participation of students in educational-pedagogical and didactic games, trainings, during which the professional qualities of the future teacher and the culture of pedagogical communication are formed.

It is noted that various types of didactic and role-playing games contribute to the inclusion of students in independent research work. It is the role-playing and didactic games that influence the personality, its activities and personal relationships; perform an educational and stimulating function in students' discovery of cognitive activity; form the professional qualities of the future teacher; contribute to the development of intellectual reflection.

Key words: role play, didactic game, interactive methods, creative abilities, future teachers of art disciplines, experiment.

УДК 378:37.011.3-051:7:37.091.33
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/52.2.16>

Ноздрова О.П.,

канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки
Державного закладу
«Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені
К.Д. Ушинського»

Бартенєва І.О.,

канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки
Державного закладу
«Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені
К.Д. Ушинського»

Постановка проблеми в загальному вигляді.

Актуальність цього дослідження зумовлена тим, що головним завданням сьогодення є модернізація сучасної освіти в системі підготовки майбутніх фахівців мистецьких дисциплін до творчого

вирішення завдань, які виникають у різних сферах їхнього життя.

Сучасний стан мистецької освіти спрямований до активних пошуків новітніх методів, засобів, прийомів, технологій мистецької освіти, які

впливають на розвиток креативних здібностей особистості.

Освітній процес у закладах вищої освіти необхідно будувати з урахуванням різних видів ділових, рольових ігор, проблемних ситуацій, які будуть розраховані на включення студентів у самостійну пошукову роботу [3]. Необхідно, щоб запорукою ефективності освітньої діяльності у закладах вищої освіти була пізнавальна активність, від якої залежить цілеспрямованість освітньої траєкторії студентів, розвиток інтелектуальної рефлексії. Саме інтерактивні тренінги впливають на особистість, її діяльність та особистісні стосунки; виконують навчально-стимулювальну функцію у виявленні студентами пізнавальної активності, формують професійні якості майбутнього вчителя.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Вивченню питання творчого розвитку майбутніх фахівців мистецьких дисциплін у закладах вищої освіти присвячено численні праці М. Костіної, Н. Ветлугіної, В. Медушевського. Про креативні мистецькі, педагогічні технології щодо розвитку творчої особистості зазначено в роботах Е. Абдуліна, Ю. Алієвої, О. Апраксиної, Б. Астаф'єва, Л. Баренбойма, О. Блоха, Н. Гродзенської, К. Орфа, В. Шацької, Л. Школяр [3].

Формування творчої особистості майбутнього вчителя розглядали у своїх працях О. Савченко, С. Сисоєва; потенціал різноманітних інтерактивних ігрових методів навчання доводили дослідження В. Кан-Каліка, Н. Ключєвої, О. Сидоренко, Л. Петровського [6].

Особливу увагу у дослідженні надано питанням удосконалення освітнього процесу у закладах вищої освіти на підставі застосування ігрових технологій (рольові, дидактичні ігри) та впровадження на практичних заняттях з мистецької та педагогічної освіти цього потенціалу для розвитку креативних здібностей майбутніх фахівців мистецьких дисциплін.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Наявність значного інтересу до розвитку творчих здібностей майбутніх учителів мистецьких дисциплін в умовах реформування вищої освіти та недостатня кількість фундаментальних досліджень вказаного напрямку зумовили необхідність організації експериментально-дослідної діяльності.

Мета статті – проаналізувати результати дослідження з використання ігрових технологій у закладах вищої освіти, які забезпечують розвиток творчих здібностей майбутніх самореалізаційних можливостей особистості, активізацію творчого потенціалу студентів.

Завданням дослідження є створення методичного комплексу ігрових технологій, спрямованих на розвиток творчого потенціалу майбутнього вчителя мистецьких дисциплін; формування основ

професійної компетентності студентів педагогічного вишу.

Виклад основного матеріалу. Експериментальне дослідження проводилося на етапах констатувального та формувального експериментів у період із 2018 по 2022 роки на базі Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського» (м. Одеса).

У ході дослідження застосовувалися такі методи науково-педагогічного дослідження: а) педагогічне спостереження (загальне та вибіркове), яке передбачало: вивчення вікових та психологічних особливостей студентської молоді; визначення рівня сформованості знань студентів з музичного мистецтва або художньої культури; виявлення музичних або художніх інтересів студентів; дисциплінованості; наполегливості в навчанні; з'ясування рівня сформованості творчого потенціалу; б) метод бесіди: зі студентами з метою уточнення розуміння музично-слухових уявлень, чуття ритму, ладу або художніх образів; з викладачами для оцінки рівня сформованості у студентів музичної або художньої культури, творчих здібностей; д) анкетування майбутніх учителів з метою: виявлення причин позитивного або негативного ставлення їх до музичної або художньої діяльності; е) тестування студентів з метою діагностики рівня їх музичних або художніх інтересів, творчих здібностей; є) методи математичної статистики для обробки одержаних експериментальних даних [2].

Для визначення рівнів сформованості творчих музичних або художніх здібностей студентів було визначено такі критерії і показники:

1) *інтерес до творчо-музичної або художньої діяльності* із показниками: прояви допитливості до нової трансляції смислу музичної або художньої культури; захоплення творчо-музичною або художньою діяльністю під час проведення рольових, дидактичних ігор; звертання із запитаннями пізнавального характеру; бажання виконати завдання, не зважаючи на будь-які труднощі;

2) *характер засвоєння музичного або художнього матеріалу* із показниками: якість застосування теоретичного матеріалу у практичній творчій діяльності; ступінь потреби у постійному контролі; використання у відповідях додаткової інформації; володіння необхідними розумовими прийомами для засвоєння музичного або художнього матеріалу.

3) *ставлення студентів до дисципліни «Музичне мистецтво» або «Художня культура»* (індиферентне, неіндиферентне) із показниками: ставлення до своєї успішності в музичній або художній діяльності; характер психофізичних реакцій на пропозицію до участі у навчально-рольовій, дидактичній грі (міміка, вербальна реакція); активна участь у грі; прагнення до творчої діяльності;

Ступінь сформованості творчих здібностей студентів визначали за трьохрівневою градацією: високий, середній, низький.

До *високого рівня* сформованості творчих здібностей належали ті студенти, яким було притаманно: стійкий прояв допитливості до нового, захоплення музично-творчою або художньою діяльністю, яскраво виражена пізнавальна потреба, неіндиферентне ставлення до своєї успішності (вони завжди раділи успіху й засмучувалися через невдачі). У музичній або художній діяльності яскраво виражені були психофізичні реакції, постійна активність, прагнення до завдань творчого характеру. У цих студентів завжди виникали запитання, прагнули дізнатись про щось нове. Вони намагалися самостійно розв'язати творче завдання, не боялися помилок і труднощів у роботі.

До *середнього рівня* сформованості творчих здібностей належали здобувачі вищої освіти, які виявляли зацікавленість, допитливість до музично-творчої або художньої діяльності, активність ситуативно, у разі виникнення труднощів часто втрачали інтерес. У музичній або художній діяльності достатньо були виражені психофізичні реакції, активність, прагнення до завдань творчого характеру виявлялися ситуативно.

Студенти з *низьким рівнем* сформованості творчих-музичних або художніх здібностей – байдужі, зовсім не прагнули відповідати, неохоче виконували будь-яку роботу або навіть повністю відмовлялися від музично-творчої або художньої діяльності, у відповідях були схильні повторювати вже почуте, не виявляли ініціативності. Музично-творча або художня діяльність була пов'язана для них з негативними емоціями, викликала пригнічення, нудьгу. У цих студентів спостерігалася скутість у рухах, у вербальному спілкуванні. Студенти не володіли музично-творчими або художніми діями, любили більше запитувати, ніж самостійно вирішувати творчі завдання.

Експериментальній роботі передувало пілотажне дослідження, в ході якого нами було проаналізовано стан використання навчально-рольових, музично-дидактичних або художніх ігор як засобу розвитку творчих здібностей учнів на уроках музичного мистецтва або художньої культури у практиці сучасного закладу освіти.

З цією метою було проведено анкетування вчителів мистецьких дисциплін Нерубайського НВК «школа-гімназія» Одеської області, Біляївського району. В результаті анкетування виявилось, що вчителі недостатньо використовують рольові, музично-дидактичні або художні ігри для розвитку творчих здібностей учнів під час роботи. Ось чому важливо правильно організувати урок з використанням рольових, дидактичних ігор, проводити роботу з батьками щодо музично-ігрової або

художньої діяльності дітей. Було виявлено в ході дослідження, що в закладах освіти майже відсутня методична література з цієї тематики.

Результати пілотажного дослідження були враховані при розробці програми експерименту з перевірки методики розвитку творчих здібностей студентів на заняттях з музичного мистецтва або художньої культури у закладах вищої освіти, який проводився в три етапи.

На констатувальному етапі експерименту було виявлено рівні сформованості творчих-музичних або художніх здібностей студентів експериментальної і контрольної групи.

Цілеспрямоване спостереження за проявом сформованості творчо-музичних та художніх здібностей студентів на заняттях і поза ними виявили, що в більш, ніж у половині студентів низька пізнавальна активність, недостатня ініціативність, відсутній інтерес до спілкування з однокурсниками.

Результати констатувального етапу експерименту свідчать про переважно низький рівень сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів (низькими виявилися результати за всіма критеріями).

Варто окремо наголосити, що ми згодні з думкою, що особливу увагу треба звернути на формування емоційних передумов у розвитку творчо-музичних або художніх здібностей студентів, навичок сприймання, розширення спектру музичних (зовнішніх та внутрішніх) або художніх дій студентів.

На нашу думку, зміст музичного або художнього матеріалу повинен орієнтуватися на подальше вдосконалення творчих здібностей студентів у набутті знань. Саме тоді самостійна, ініціативна дослідницька діяльність студентів стане головним фактором у розвитку творчо-музичних або художніх здібностей. Збагачення музичного або художнього матеріалу творчим змістом – це засіб гуманного підходу до розвитку кожної особистості, це надання їй можливостей «бути», виявити свій творчий потенціал.

У ході пілотажного дослідження було визначено, що необхідно впроваджувати навчально-рольові ігри, які сприятимуть засвоєнню музичних або художніх теоретичних понять, розвитку творчих здібностей студентів.

Метою формування експерименту було забезпечення емоційної насиченості музичної або художньої діяльності рольовими, дидактичними іграми для розвитку творчих здібностей студентів.

На контрольному етапі експерименту було проаналізовано динаміку рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей за визначеними критеріями і показниками, на основі чого було зроблено висновки щодо ефективності визначеної методики розвитку творчих здібностей майбутніх учителів мистецьких дисциплін.

З метою визначення ефективності експериментальної роботи було проведено аналіз динаміки рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів експериментальної та контрольної груп за визначеними критеріями, що відображено в таблицях 1-4, мал. 1.

Як бачимо з таблиці 1, результати дослідження свідчать про те, що в експериментальній групі рівень сформованості творчо-музичних або художніх здібностей за критерієм «інтерес до творчо-музичної або художньої діяльності» на високому рівні зріс на 17,5%; на середньому – на 21,4%; на низькому рівні – зменшився на 38,9%. У контрольній групі ці значення склали +5,0%, + 19,0%, – 24,0% відповідно.

Отже, динаміка рівня сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів за цим критерієм в експериментальній групі значно вища порівняно із контрольною, зокрема в групі ЕГ приріст кількості студентів з високим рівнем сформованості творчо-музичних або художніх здібностей за означеним критерієм на 12,5% вищий, ніж у контрольній групі.

Згідно з даними таблиці 2, аналогічну тенденцію динаміки рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів експериментальної і контрольної груп спостерігали й за критерієм «характер засвоєння музичного або художнього матеріалу»: кількість студентів з високим рівнем сформованості творчо-музичних або художніх здібностей збільшилась на 18,3% (ЕГ)

і на 3,8% (КГ), із середнім на 24,2% (ЕГ) і на 32,1% (КГ), з низьким рівнем – зменшилась на 42,5% (ЕГ) і на 35,9% (КГ). Як бачимо, в експериментальній групі за цим критерієм отримано більш високі прирости показників порівняно з контрольною групою.

Як видно з таблиці 3, позитивну динаміку рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів у експериментальній групі отримано і за критерієм «ставлення студентів до дисциплін «Музичне мистецтво» або «Художня культура». Причому ця динаміка виявилася найбільш суттєвою порівняно з іншими критеріями, Так, кількість студентів ЕГ з високим рівнем прояву цього критерію зросла на 26,1%, із середнім рівнем на 11,4%, з низьким рівнем зменшилась на 37,5%, У КГ ці значення складають відповідно + 2,9%, +3,2%, -6,1%.

Узагальнені результати контрольного етапу експериментальної роботи подано в таблиці 4.

Отже, аналіз експериментальних даних таблиць 1-4 свідчить про те, що відбулося просування в рівнях сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів за визначеними критеріями експериментальної групи і менш значне – студентів контрольної групи.

Вважаємо, що недостатнє збільшення кількісних показників рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів за всіма критеріями у контрольній групі пов'язане з тим, що в освітньому процесі музичний або художній компонент застосовувався без ігрових технологій.

Таблиця 1

Динаміка рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів у ЕГ та КГ за першим критерієм (%)

Рівні	Критерій					
	Інтерес до творчо-музичної або художньої діяльності					
	ЕГ			КГ		
	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст
Високий	9,8	27,3	+17,5	10,6	15,6	+5,0
Середній	34,1	55,5	+21,4	33,7	52,7	+19,0
Низький	56,1	17,2	-38,9	55,7	31,7	-24,0

Таблиця 2

Динаміка рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів у ЕГ та КГ за другим критерієм (%)

Рівні	Критерій					
	Характер засвоєння музичного або художнього матеріалу					
	ЕГ			КГ		
	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст
Високий	7,2	25,5	+18,3	8,7	12,5	+3,8
Середній	32,6	56,8	+24,2	32,6	64,7	+32,1
Низький	60,2	17,7	-42,5	58,7	22,8	-35,9

Таблиця 3

Динаміка рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів у ЕГ та КГ за третім критерієм (%)

Рівні	Критерій					
	Ставлення студентів до дисципліни «Музичне мистецтво» або «Художня культура»					
	ЕГ			КГ		
	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст
Високий	8,2	34,3	+26,1	7,2	10,1	+2,9
Середній	47,8	59,2	+11,4	46,3	49,5	+3,2
Низький	44,0	6,5	-37,5	46,5	40,4	-6,1

Таблиця 4

Загальні дані рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей студентів у ЕГ та КГ за трьома критеріями (%)

Рівні	ЕГ			КГ		
	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст	Констатувальні дані	Контрольні дані	Приріст
Високий	8,4	29,0	+20,6	8,8	12,7	+3,9
Середній	38,2	57,2	+19,0	37,5	55,6	+18,1
Низький	53,4	13,8	-39,6	53,7	31,7	-22,0

Найбільш яскраво проявились позитивні зміни рівнів сформованості творчо-музичних або художніх здібностей у слабовстигаючих студентів експериментальної групи. Більшість цих здобувачів вищої освіти на контрольному етапі експерименту виявили позитивне ставлення до творчо-музичної або художньої діяльності, зацікавленість у виконанні творчих завдань. Всі без винятку студенти з бажанням брали участь у музичній або художній діяльності.

Вважаємо, що завдяки створенню викладачем на заняттях емоційно-позитивних умов та творчої атмосфери (атмосфери психологічної підтримки) в експериментальній групі був отриманий значно більш високий відсоток студентів, що самостійно, активно виконували музично-творчі або художні завдання у порівнянні з контрольною групою

Констатація змін в експериментальній та контрольній групах за результатами зрізів дала підставу ствердно відповідати на головне запитання нашого дослідження: чи є запропоновані нами ігрові технології, їх реалізація в освітньому процесі закладу вищої освіти ефективними для розвитку творчих здібностей студентів.

Вірогідність отриманих результатів розвитку творчих здібностей студентів на заняттях з музичного мистецтва або художньої культури за всіма критеріями було підтверджено застосуванням методів математичної статистики.

Висновки. Впроваджені у ході експерименту ігрові технології зумовили позитивні зміни в сформованості творчо-музичних або

художніх здібностей студентів мистецьких дисциплін, основних показників якості музичних знань (почуття ритму, ладу, музично-слухових уявлень) або художніх образів, результатів проведення мистецьких занять з творчим спрямуванням.

Реалізація рольових, дидактичних ігор на заняттях з музичного мистецтва або художньої культури сприяла пробудженню в кожній особистості зацікавленості у пізнанні, розвитку в неї вміння самостійно працювати, заходити творчі відповіді на поставлені запитання.

У ході дослідження було встановлено, що студенти експериментальної групи відчували себе більш впевнено, приймали творчі альтернативні рішення, формулювали свої власні думки за допомогою різноманітних засобів, навчилися співпрацювати між собою.

Отже, аналіз результатів формульованого експерименту доводить, що реалізація на заняттях з музичного мистецтва або художньої культури ігрових технологій в експериментальній групі, яка здійснювалась через забезпечення емоційної насиченості музичної або художньої діяльності здобувачів вищої освіти завдяки використанню імітаційних ігрових методів, – сприяла розвитку творчих здібностей студентів.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у підготовці методичних рекомендацій, розробленні циклу тренінгових занять з впровадження інтерактивної моделі навчання в освітній процес вищої школи.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Балашова С. Навчально-рольова гра у формуванні дослідницьких умінь студентів. *Початкова школа*. 2005. № 6. С. 52-55.
2. Омеляненко В.Л., Кузьмінський А.І., Вовк Л.П. Педагогіка: завдання і ситуації: практикум. 2-ге вид., випр. Київ. Знання-Прес, 2006. 423 с.
3. Падалка Г.М. Педагогіка мистецтва. Теорія і методика викладання мистецьких дисциплін. Київ: Освіта України, 2008. 274 с.
4. Практикум педагогічної майстерності: навчальний посібник / За ред. В.В. Олійника. Київ: ТОВ «Етіс Плюс», 2008. 278 с.
5. Сисоєва С. Підготовка вчителя до формування творчої особистості учня: Монографія. Київ: Поліграф. книга, 1996. 40 с.
6. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навчальний посібник. Київ. Вища школа, 2004. 207 с.