

ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНИХ ІГОР У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Одним з найперспективніших шляхів удосконалення підготовки майбутніх учителів, озброєння їх необхідними знаннями, уміннями, навичками є впровадження в навчальний процес активних форм і методів навчання.

Різні підходи дослідників до проблеми стимулювання пізнавальної активності студентів засобами навчально-педагогічних ігор об'єднує спільна ідея: процес формування пізнавальної активності за допомогою ігор зумовлений зростанням активності самих студентів, посиленням проявом її інтересу до пізнання, тобто ефективність навчання знаходиться в прямій залежності від активності самого студента.

У результаті аналізу науково-практичної літератури можна констатувати, що у вирішенні проблеми навчально-педагогічних ігор існує низка недоліків, як-от:

1) сучасна науково-методична література недостатньо орієнтована педагогів на використання педагогічних можливостей ігрової діяльності для стимулювання пізнавальної активності студентів, не передбачає комплексного підходу до розв'язання цієї проблеми;

2) відсутня комплексна побудова педагогічного процесу, який забезпечив би створення умов для стимулювання пізнавальної активності засобами навчально-педагогічної гри та налагодження міжпредметних зв'язків у навчальному процесі за допомогою ігрової діяльності;

3) відсутня методика формування пізнавальної активності студентів засобами навчально-педагогічних ігор

Проведені психолого-педагогічні дослідження ігрової діяльності вченими (Л. Божович, Л. Кондрашова, О. Савченко, С. Рубінштейн, П. Щербань) засвідчують можливість створення широкого спектру педагогічних умов формування пізнавальної активності, інтересу в студентів та змін їхніх характеристик (активність, спрямованість на різні сторони навчальної роботи) в ігровій діяльності за допомогою навчально-педагогічних ігор.

Розглянемо види ігор та особливості використання їх як засобу стимулювання пізнавальної активності студентів у вищих навчальних закладах.

У терміні "дидактична гра" підкреслюється її педагогічне спрямування [2], тому що:

– у дидактичних іграх виробляються автоматизм дії, серйозне ставлення до предмета, реалізуються ідеї співробітництва, змагання, самоврядування, виховання через колектив, залучення студентів до творчості, виховання відповідальності кожного за навчання та дисципліну;

– дидактична гра – приклад універсальної діяльності, оскільки містить у собі багато якостей інших видів діяльності. Вона знімає втому після довгого сидіння на заняттях, які потребують інтелектуального напруження, впливає на формування особистості, виховує навички колективіста, розвиває організаторські здібності, у грі народжуються взаємоповага, чесність, порядність; гра допомагає розвивати допитливість, тренує пам'ять, увагу; уміння не лише дивитися, а й бачити, логічно мислити [5];

– мета гри — забезпечення переходу від пізнавальної мотивації до зв'язку з появою потреби у знаннях та їх практичного застосування в обстановці навчального процесу; в іграх використовуються прийоми, що "розкріпають" студентів, викликають бажання вирішувати проблеми в ході гри [2].

У сучасному навчально-виховному процесі набуває поширення *ігрова дискусія*.

Основне призначення ігрової дискусії – виявити відмінності в розумінні питання й шляхом товариської суперечки встановити істину, дійти до спільної думки.

Дискусійний метод навчання дозволяє серед різних варіантів рішень одного й того ж питання вибрати оптимальний. Різновидами ігрової дискусії є "мозкова атака", "круглий стіл", "метаплан".

Наступний вид – *ігрова ситуація*. В основі його лежить проблемна ситуація. Вона активізує пізнавальний інтерес студентів, спрямовує розумову діяльність. Основне призначення ігрової ситуації – встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчається; вміння аналізувати, робити висновки, приймати відповідне рішення в нестандартних ситуаціях.

Ігрова ситуація сприяє заохоченню студентів до захопленої діяльності на уроках на підґрунті певної ситуації, що розігрується. У зміст ситуації закладається необхідна сума знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти студенти. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, стомленість.

До ігрової ситуації входять такі методи, як аналіз конкретної ситуації, інцидент, розгляд ділової кореспонденції.

Ділові ігри – ефективний і досить поширений метод розв'язання навчальних завдань, що має синтетичний характер і включає набір процедур. П. Щербань вважає, що це багатопарові інтерактивні процедури, що імітують динаміку процесу у стислому вигляді та мають зворотний зв'язок. Важливим моментом є принцип ролівої взаємодії. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, убаचाє в них можливість ефективної організації взаємодії педагога й студентів, продуктивної форми їх спілкування з елементами змагання, інтересу. Гра – творчість і праця [5].

Мета цих ігор – змоделювати певні економічні, психологічні, педагогічні ситуації й сформувати вміння аналізувати їх і приймати оптимальні рішення.

Сюжетно-рольові (або роліові) ігри, які мають велике значення в розвитку пізнавальної активності студентів. Ці ігри бажані для них і пізнавальні ускладнення вони долають залюбки, виявляючи самостійність, активність, творчість. Розглянемо цей вид ігор та їх особливості. Завдяки цим іграм відбувається складний процес мобілізації всіх розумових здібностей студентів, стимулюється розвиток уваги, уяви, пам'яті.

Використання сюжетно-рольових ігор на заняттях робить процес навчання цікавим, створює в студентів бадьорий, робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Ігрові дії підтримують і посилюють інтерес студентів до предмета. Означений вид дидактичної гри – могутній стимул розумового розвитку особистості. Використання цих дидактичних ігор є важливим методом інтенсифікації навчальної діяльності студентів.

Пропонуємо методичні розробки проведення нами ігор за розділами курсу педагогіки.

Навчально-педагогічні ігри до розділу "Теорія виховання":

Тема: "Методи виховання"

Мета: розвиток у майбутніх учителів умінь та навичок для користування поведінки школярів, формування необхідних якостей особистості, ціннісних орієнтацій. Для гри рекомендується використати педагогічну задачу, наведену в одному романі Віри Кетлінської.

Для розробки варіантів її розв'язання можна застосувати метод ігрової проєктування. Викладач заздалегідь ознайомлює студентів з психолого-педагогічною ситуацією й рекомендує потрібну літературу.

Студентів поділяють на групи з 3-5 осіб, кожна з яких розробляє свій варіант заходів щодо формування навичок читання у школярів молодших, середніх і старших класів, пошуку оптимального шляху виховної взаємодії, що дає змогу швидко досягнути поставленої мети. На кожну групу із числа студентів призначаються рецензенти.

Психолого-педагогічна ситуація

В одному з романів Віри Кетлінської є такий епізод: хлопчик дуже не любив читати. Його мама це знала. І ось вона поставила за завдання зробити так, щоб він полюбив читання. Як же діяла мама? Розпочала вона з того, що почала замикати книжкову шафу, а ключ ховала (більше дітей у сім'ї не було, тому від кого замикають, було зразу зрозуміло; а коли від нього замикають, значить вважають потенційним читачем). Син, природно, поцікавився, чому мама замикала від нього книги — адже він їх не читає. Мама відверто заявила синові прямо в очі, що вона йому і на волосину не вірить, що в цьому віці вона сама говорила своїй мамі, що нічого не читає, а насправді читала цілими ночами при світлі емальованої каструлі. Тут мама невимушено почала розповідати, як їй доводилося ховатися від своїх батьків, до яких хитрощів вдаватися, аби вони ні про що не дізналися, які страшенно цікавими були книги, які вона читала...

Природно, син зацікавився всією цією романтикою, а особливо тим, яким це чином емальована каструля може слугувати джерелом освітлення. Мама пояснила, що сама собою емальована каструля, певне, не може ним бути, але вона добре віддзеркалює місячне світло. Місяць світить у вікно. Але світла мало, читати не можна. Тоді до книжки підставляють білу каструлю так. Щоб від дна світло відбивалося на сторінку, — і тоді вже читати можна. Після цього мама з подробицями розповіла, як вона викрадала цю каструлю на кухні і як потім з величезною обережністю крала на місце, щоб ніхто ні про що не довідався. У наступні дні мама прискіпливо слідувала за сином, щоб він, не дай Боже, не надумав "захворіти читанням", і час від часу суворо нагадувала йому, що читати шкідливо, що від цього "псується очі" і що значно корисніше займатися спортом для зміцнення здоров'я. Одним словом, все скінчилося тим, що в одну чудову місячну ніч син зламав книжкову шафу за допомогою звичайного цвяха, викрав томик Даниеля Дефо, а з кухонної шафи нову (якраз недавно зовсім випадково куплену мамою) емальовану каструлю і взявся за читання. З часом цей син із книгофаба зробився прямо-таки книгоманом.

Які методи і прийоми, виховання використала мама, щоб залучити сина до читання художньої літератури?

Хід гри

Гра проходить у формі засідання методичного об'єднання класних керівників, яке веде один із студентів – його "голова". Керівники груп захищають розроблені кожного з них варіанти заходів. Потім під керівництвом викладача за участю рецензентів і всіх присутніх організовується дискусія, у процесі якої обирається кращий варіант.

Навчально-педагогічні ігри до розділу "Теорія навчання":

Тема: "Педагогіка співробітництва".

Мета: ознайомити студентів з педагогічними поглядами студентів з педагогічними поглядами учителів-новаторів, оволодіння активними. Методами навчання й розвитку пізнавальної активності учнів. Студентам пропонується обговорити фрагмент уроку, скласти класифікацію методів активного навчання, що стимулюють пізнавальну діяльність учнів і прийняти рішення предметної комісії з цього питання. Заздалегідь між студентами розподіляються ролі: голова предметної комісії, доповідач, опонент, аналітик, молодий учитель, директор школи, рецензенти, оповідачі.

Фрагмент уроку Ш. Амонашвілі

Наступний 15-хвилинний міні-урок я збираюсь розпочати з того, що підсяду до Дмитра, який сидить за останньою партою, і попрошу кого-небудь відкрити занавіску на правій частині дошки. Там з'явиться така фігура:

— Діти, я бачу шість трикутників!

Хтось з дітей поправить мене: "Квадратів, а не трикутників!.."

- Безперечно, квадрати! Дякую, що виправили! Подивіться уважно, скільки там квадратів – шість чи сім?
- Шість! — спішать деякі.
- Сім! — вигукують інші.

Чому у шестиліток язик так випереджає думку? Справа в тому, що вони вигукують свої відповіді, заважаючи думати іншим... Мені треба зупинити не стільки вигуки, які не такі вже й страшні, якщо діти викрикують правильні відповіді, якщо висловлюють свою радість у зв'язку з пізнанням істини.

Так ось, треба зупинити не самі вигуки, а необдуманість відповідей. І робити це треба точно. Буду сам часто розмірковувати вголос і на очах у всіх діяти з предметами: тим самим зроблю наочним те, як мислити і діяти – буду задавати їм спеціальні завдання, розв'язання яких стане неможливим без напруження думки і допоможе їм побудувати план послідовних розумових операцій; створюю умови, щоб вони змогли вільно міркувати, доводити, заперечувати, виявляти сумніви; буду скеровувати їх на обдумування завдання, на його мислене розв'язання, аби лише після цього вони висловили свої міркування; буду підкріплювати прагнення кожної дитини бути вдумливим, мислити, "не поспішати язиком".

Але зараз я не звертаю уваги на ці вигуки — "шість!", "сім!" — і намагаюся ще раз перевірити свої міркування: пошепки "про себе" і рухаючи вказівним пальцем, я рахую кількість квадратів на малюнку. Діти наслідують мене. Я все ще продовжую рахувати квадрати, а більшість уже розв'язала задачу правильно:

- П'ять квадратів, а не шість!
- Чотири маленькі і один великий квадрат!
- Ви казали, що сім квадратів, а там п'ять!

Кілька хвилин тому я чув, як Лела кричала, не подумавши як слід: "Сім квадратів!".

— Лела, ти можеш довести, що там п'ять квадратів? Можливо, я погано бачу без окулярів і тому мені здається, що там все ж сім квадратів?

Лела уже забула, що кричала: "Сім квадратів!" Тепер вона правильно порахувала фігури. Вибігає і показує все.

— Так, я погано бачив. Дякую! Отже, там п'ять квадратів!.. Я йду до дошки.

— А тепер я дам вам більш складну задачу. Я намалював тут декілька квадратів, але не встиг їх порахувати. Подивіться уважно, порахуйте, перевірте, щоб не помилилися, і пошепки скажіть мені на вухо!

Відкриваю другу частину дошки, а там у мене така фігура...

— Не поспішайте, будь ласка, з відповіддю! — попереджую дітей і сам теж "включаюсь" у розв'язання задачі — стою по середині класу, переміщаю у повітрі вказівний палець і рахую "про себе" квадрати.

Деяко уже кличе мене, щоб прошепотіти про розв'язання задачі... *

1. Проаналізуйте цей фрагмент уроку з погляду використання методів і способів навчання,

2. Яким чином учитель сприяє інтелектуальному розвитку школярів і оволодінню ними методами пізнавальної діяльності?

Отже, цілком слушно, на нашу думку, є запровадження в навчальний процес дидактичних ігор, які сприяють просуванню студентів у процесі зміни характеру навчально-пізнавальної діяльності (від виконавського – до пошуково-творчого і творчого), оскільки за цих умов формується система внутрішніх зв'язків. Специфіка розвитку пізнавальних інтересів студентів за допомогою навчально-педагогічних ігор і зміна характеру їхньої діяльності полягає в цьому разі у зверненні до предметної сфери, в якій у різних студентів, зазвичай, виявляються й власні індивідуальні відмінності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Амонашвили Ш.О. Здравствуйте, дети! / Ш.О. Амонашвили: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1983. – 207с.
2. Друг Б.Г. Виховання пізнавальних інтересів молодших школярів у процесі навчання / Б.Г. Друг. – К.: "Радянська школа", 1978. – С. 60-68.
3. Омеляненко В.Л. Педагогіка. Завдання і ситуації : практикум / В.Л. Омеляненко, А.І. Кузьмінський, Л.П. Вовк. – Видання 2-ге, виправлене. – К.: Знання – Прес, 2006. – 423 с.
4. Сухомлинский В.А. Сто советов учителю / В.А. Сухомлинский. – К.: Рад. школа, 1984. – 254 с.
5. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник / П.М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004. – 207 с.

Подано до редакції 12.04.10

РЕЗЮМЕ

Автор статті розкриває сутність навчально-педагогічних ігор, розглядає нові форми, методи, прийоми, які використовуються у вищих навчальних закладах і відповідають вимогам сучасного навчального процесу.

Ключові слова: навчально-педагогічні ігри, вищий навчальний заклад.

О.П. Ноздрова

ПРИМЕНЕНИЕ УЧЕБНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

РЕЗЮМЕ

Автор статьи раскрывает сущность учебно-педагогических игр, рассматривает новые формы, методы, приемы, которые используются в высших учебных заведениях и отвечают требованиям современного учебного процесса.

Ключевые слова: учебно-педагогические игры, высшие учебные заведения.

О.Р. Nozdrova

APPLICATION OF EDUCATIONAL AND PEDAGOGICAL GAMES AT HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS

SUMMARY

The author discloses the essence of educational and pedagogical games; analyzes new forms, methods, ways which are used at institutions of higher education and correspond with demands of modern educational process.

Keywords: educational and pedagogical games, higher educational institution.