

УДК 378.02

**ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР  
У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

*Голозубова О.В.*

*Балаклійська філія Комунального закладу «Харківська  
гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради*

У статті проаналізована сутність дидактичної гри та обґрунтована ефективність використання дидактичних ігор у процесі вивчення економічних дисциплін в умовах педагогічного ВНЗ.

**Ключові слова:** активні методи навчання, дидактичні гри, педагогічні умови.

**ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН**

*Голозубова Е. В.*

В статье проанализирована сущность дидактической игры и обоснована эффективность применения дидактических игр в процессе изучения экономических дисциплин в условиях педагогического вуза.

**Ключевые слова:** активные методы обучения, дидактическая игра, педагогические условия.

**THE EFFICIENCY OF THE USE OF DIDACTIC GAMES  
IN THE PROCESS OF STUDY ECONOMIC DISCIPLINES**

*Golozubova O.V.*

In article is analysed essence of the educational games and grounded pedagogical conditions of use of didactic games in the process of study economic disciplines in the conditions of a pedagogical University.

**Key words:** active methods of the education, didactic game, pedagogical conditions.

**Постановка проблеми.** Метою сучасної вищої освіти є подальший розвиток і вдосконалення педагогічної системи на основі створення умов для формування професійно-компетентної, соціально активної, творчої особистості педагога. Безперервно збільшується й змінюється зміст і обсяг знань, умінь та навичок, якими мають володіти майбутні вчителі.

Формування педагога нового типу можливе лише за умови наближення навчання у вищому закладі освіти до реальної професійної діяльності. Одним із найперспективніших шляхів удосконалення підготовки майбутніх учителів є освоєння і впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають дидактичні ігри. Саме вони створюють умови для залучення студента до безпосередньої участі в навчальному процесі, самостійного пошуку шляхів і засобів розв'язання проблем, що виникають під час практичної діяльності, підвищення рівня пізнавальної активності студентів і рівня їх професійної підготовки.

Залежно від особливостей, мотивів, цілей і засобів людської діяльності, її можна поділити на три види: гру, навчання й працю. Гра супроводжує людину впродовж усього життя, вона є феноменом людської культури. Тому ця проблема привертає увагу багатьох дослідників. Гра як феноменальне людське явище розглядається в таких галузях знань, як філософія, педагогіка та психологія.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Важливість гри, в якій формуються і закріплюються вміння і здібності, необхідні для виконання педагогічних функцій, свого часу відмічали К. Ушинський, А. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Шацький та інші. Дослідженням проблеми використання ігрових технологій у навчанні займалися В. Горленко, Е. Семенова, В. Хрипко, С. Шмаков, В. Скалкін, В. Трайнев, С. Щербак, П. Щербань та інші науковці.

Розробку дидактичних ігор у педагогічних вищих навчальних закладах здійснювали О. Вербицький, Д. Ельконін, В. Комарова, І. Куліш, В. Петрук, П. Підкасистий, А. Смолкін, Т. Ткаченко, Л. Тополя, Л. Чижевська та інші. Вони стверджують, що активне використання дидактичних ігор у навчальному процесі ПВНЗ є важливою умовою і ефективним засобом підвищення якості підготовки майбутніх учи-

телів, розвитку педагогічного мислення, адаптації до професійно-педагогічної діяльності.

Проте в науково-педагогічній літературі не знайшло достатнього висвітлення питання створення системи педагогічних умов використання дидактичних ігор дотримання яких сприятиме підвищенню ефективності вивчення окремих дисциплін

**Мета статті** – розкрити сутність дидактичної гри та науково обґрунтувати систему педагогічних умов використання дидактичних ігор під час вивчення економічних дисциплін.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Дидактична гра становить складне, багатопланове явище, у зв'язку з чим наявні багаточисленні розробки і великий практичний досвід однозначної точки зору на сутність дидактичної гри не дає. Але гра, як найбільш цікава технологія активного навчання, привертає велику увагу викладачів ВНЗ. Учені розглядали її в різних аспектах, але у більшості визначень але у більшості визначень подається теза про те, що гра, насамперед, – це вид діяльності, який, у свою чергу, пов'язаний із іншими видами діяльності. У грі розвиваються мислення людини, пам'ять, увага, уява, здібності, починають формуватися вольові якості особистості, риси характеру.

На думку І. Куліш, оскільки процес навчання має двосторонній характер, гра має певне значення як для процесу навічання (дидактична гра), так і для процесу учіння (пізнавальна гра). Отже, *дидактична гра* – це навчальна гра, яка застосовується у процесі навчання, виконує певні навчальні функції, має навчальну мету і завдання [2, 11]. І. Підласий пропонує гру, організовану з метою навчання, називати *дидактичною*, при цьому зазначає, що «...*дидактична гра* – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності» [4, 78]. Ю. Бабанський розглядає *дидактичну гру* як «...цінний метод стимулювання інтересу до навчання; як засіб, що збуджує інтерес до навчання» [1, 69]. На думку П. Підкасистого, «...*дидактична гра* – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням

одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат» [3, 69]. Визначення змісту дидактичної гри достатньо повно висловив Н. Страздас: «*Дидактична гра* – це різновид комплексного, багатокomпонентного засобу формування педагогічної спрямованості, який дозволяє включати студентів в аналогії професійної діяльності. При цьому гру можна розглядати як доцільно організовану педагогічну підсистему, ядром якої є навчання професії через спеціально підібрані педагогічні ситуації на матеріалі відповідного предмета» [5, 5].

Використання дидактичних ігор у вищих навчальних закладах сприяє кращому засвоєнню знань студентами та формуванню в них необхідних для майбутньої професії практичних навичок і вмінь. Таким чином, для ефективного їх застосування необхідним є дотримання певних педагогічних умов.

Першою педагогічною умовою використання дидактичних ігор для підготовки майбутніх педагогів до професійної діяльності є *врахування цільової спрямованості гри на етапі конструювання*, диференціація змісту дидактичної гри відповідно до її призначення. Вважаємо, що ефективно вплинути на розвиток професійної компетентності студентів здатна не будь-яка гра, а лише та, в якій ще на етапі розробки вироблена певна стратегія впливу на мотиваційну сферу студента; передбачена можливість вияву креативності, ініціативності; розроблені засоби взаємодії учасників, здатні позитивно позначитися на необхідних для здійснення професійної діяльності особистісних рисах студентів; продумані обставини обговорення результатів гри, за яких учасники не будуть зосереджуватися на недоліках і помилках один одного, а звертатимуть увагу на шляхи їхнього уникнення або подолання в майбутньому.

Іншою педагогічною умовою є *забезпечення належного рівня компетентності викладача щодо використання дидактичних ігор з метою підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності*. Викладач, який застосовує дидактичні ігри в своїй діяльності, повинен добре володіти методикою організації та проведення гри у навчальному процесі. Дидактичні ігри при викладанні економічних та інших дисциплін повинні відображати основний зміст навчального предмета (навчальної та робочої програм), бути спрямованими на формуван-

ня знань з предмета, формування практичних умінь і навичок. Крім цього має бути розроблене відповідне ігрове забезпечення (інструкції, комплект завдань, графіки, контрольні тести тощо).

Підготовка майбутнього педагога із власною думкою, із особливим, креативним мисленням, бажанням до самовдосконалення можлива лише за умови позитивного схвалення, атмосфери розкритості, довіри, розуміння. *Створення психологічно сприятливого ігрового середовища є третьою необхідною педагогічною умовою використання дидактичних ігор для формування професійної компетентності майбутніх педагогів.*

Ще однією педагогічною умовою є систематичність використання дидактичних ігор; студенти у ході активної участі в дидактичних іграх розширюють досвід індивідуальної та спільної творчої діяльності, накоплюють досвід активної ігрової участі.

Із метою з'ясування ефективності використання дидактичних ігор у процесі вивчення економічних дисциплін майбутніми педагогами у Балаклійській філії Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради був проведений педагогічний експеримент, в якому брали участь 96 студентів (48 осіб – контрольна і 48 осіб – експериментальна групи).

Метою констатувального експерименту було виявлення рівня успішності знань і навчальної активності при вивченні економічних дисциплін у студентів спеціальності «Початкова освіта». Методика констатувального експерименту включала: опитування студентів (письмове, у формі опитувальних листів, і усне – інтерв'ю, бесід), анкетування викладачів, аналіз навчальних планів і програм, студентських творчих завдань, тестування, спостереження та узагальнення педагогічного досвіду, контрольні роботи. Результати показали, що серед студентів як контрольної, так і експериментальної групи рівні навчальної активності були переважно середніми (відповідно 58,5% та 59,6%) та низькими (19,1% та 19,2%), а рівень успішності – достатнім (відповідно 34,7% та 36,7%) та середнім (24,5% та 26,5%).

Анкетування викладачів навчального закладу щодо необхідності та ефективності використання дидактичних ігор показало, що у навчальній практиці вказаного вищого навчального закладу переважає

традиційне навчання, а дидактичні ігри використовуються не активно. Отже, значна частка викладачів недооцінюють їх роль у підвищенні ефективності навчання.

На етапі формувального експерименту був розроблений комплекс різних видів дидактичних ігор («Економічна естафета», «Економічний футбол», «Конкуренція в ринковій економіці», «Підприємництво» тощо), який разом із іншими активними методами навчання апробовано на заняттях із економічної теорії з дотриманням вищезазначених педагогічних умов. При цьому дидактичні ігри використовувалися в ролі чинників активізації навчальної діяльності студентів, спрямованої на підвищення успішності тільки в експериментальній групі; у контрольній групі навчальний процес відбувався з використанням традиційних методів і форм навчання. Крім того, для реалізації першої педагогічної умови ефективного використання ігор розроблено відповідне забезпечення (інструкції, комплект завдань, графіки, контрольні тести тощо).

Крім досягненню нашої мети сприяло проведення відповідної роботи з викладачами навчального закладу. Протягом року було проведено семінар «Методика використання ігрових методів навчання у практиці вищої школи», під час проведення науково-практичних конференцій і семінарів, засідань методичних об'єднань і циклових комісій використовувалися такі організаційні форми, як групові дискусії, круглі столи, рольові й ділові ігри, що створювало підґрунтя для більш активного використання в педагогічній діяльності викладачами дидактичних ігор.

За результатами навчання в експериментальних групах відбулися суттєві зміни в рівні успішності та навчальної активності студентів. Після проведення експерименту серед студентів експериментальної групи переважали середній та високий рівні навчальної активності, які зросли відповідно на 5,2% та 7,8%. Це в той час, коли серед студентів контрольної групи переважали середній рівень активності – 58,5%, та низький рівень навчальної активності – 19% студентів. Ці показники залишилися на попередньому рівні, відхилення становили від 0,1% до 0,5%.

Результати оцінювання навчальних досягнень студентів показали, що успішність знань студентів в експериментальній групі зросла: на 6,1% серед студентів, що досягали високого рівня, і на 8,4% серед студентів, які досягли середнього рівня. Разом з тим зменшилась їх кількість на низькому рівні (на 9 осіб або 18,4%). Кількісні показники успішності студентів контрольної групи залишилися без суттєвих змін.

Отримані в ході експерименту дані свідчать, що систематичне та комплексне використання дидактичних ігор при вивченні економічних дисциплін сприяє підвищенню навчального інтересу, що позитивно впливає на рівень навчальних досягнень студентів в умовах педагогічного ВНЗ.

**Висновки.** Дидактичні ігри займають важливе місце серед сучасних інноваційних технологій навчання. Їх використання під час вивчення економічних дисциплін є ефективним методом організації навчальної діяльності, при дотриманні системи педагогічних умов: *урахування цільової спрямованості гри на етапі конструювання, диференціації змісту дидактичної гри відповідно до її призначення; досконалого володіння викладачем методикою підготовки та проведення дидактичної гри; створення психологічно сприятливого ігрового середовища; систематичність використання дидактичних ігор у навчальному процесі педагогічного ВНЗ.*

Виконане дослідження не вичерпує всіх питань, пов'язаних із досліджуваною проблемою. Подальшої розробки вимагають такі питання: створення цілісної системи дидактичних ігор у процесі вивчення не тільки економічних, а й профільних дисциплін при підготовці майбутніх педагогів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Бабанський Ю.К. Методи обучения в современной общеобразовательной школе. Ю.К. Бабанский / – М. : Просвещение, 1985. – 208 с.
2. Куліш І.М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету : автореферат дис. канд. пед. наук: 13.00.09 / І.М. Куліш. – НПУ М.П. Драгоманова. – К. : 2009. – 22 с.