

**Висновки.** Вище говорилося про сприйняття геометричних форм, ліній, кольору й т.п., про їхні взаємодії й вони повинні бути обов'язковими для звичайної людини. Художник, якщо він прагне щоб те, що він зображає, викликало ті відчуття, які він вкладає в композицію, зобов'язаний вивчати вплив цих елементів на людину й ретельно відбирати те, що може їх спотворити. Також, слід ураховувати й отруйну дію на свідомість неправильної інформації, яка заважає безпосередньому контакту художника й глядача. Але розуміння основ образотворчої форми допоможе встановити спільна мова.

### Література:

1. Антонович С. А. та ін. Композиція: Програми педагогічних інститутів. - К., 1992.
2. Антонович С. А., Захарчук-Чугай Р.В., Станкевич М.Є; Декоративно-прикладне мистецтво: Підручник. - Львів, 1992.
3. Асєєва Н.І. Українське мистецтво і європейські художні центри. Кінець XIX - початок XX століття. - К., 1989.
4. Грегори Ф.Л. Розумне око. - М., 1972.
5. Павлуцький Г.Г. Історія українського орнаменту. - К., 1927.
6. Тиц А.А. Основи архітектурної композиції й проектування. - К., 1976.
7. Нариси історії архітектури України: В 2 т. - К., 1957-1962.
8. Енциклопедія українознавства. - Львів, 1993-1995.
9. Молчанов Л.В. Про систему типів просторової побудови картини. - М, 1985.

*У статті мова йде про концептуальне творче мислення у формальній композиції.*

**Ключові слова:** трактування форми, концепція, пластичне вираження, формоутворення, співвідпорядкованість, стилізація, знакова система, вплив, контакт.

*В статье рассмотрено концептуальное творческое мышление в формальной композиции.*

**Ключевые слова:** трактовка формы, концепция, пластическое выражение, формообразования, соподчиненность, стилизация, знаковая система, воздействие, контакт.

*The article is talking about conceptual creative thinking in formal composition.*

**Keywords:** interpretation of form, concept, plastic expression, morphogenesis, spivpidporyadkovanist, stylization, sign system, impact, contact.

УДК 371.132

О.В. Шлапак  
м. Вінниця, Україна

### ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ВНЗ

**Постановка проблеми.** З моменту набуття Україною статусу незалежної держави розпочалися наукові пошуки вдосконалення вітчизняної освіти, зокрема розбудови вищої школи. Це зумовлено загальними для світової спільноти чинниками: розвитком системи знань і вдосконаленням її наукової організації; демократизацією суспільного та державного життя; інтеграційними процесами в культурній сфері, що відбуваються в світі.

Традиційна система побудови занять не забезпечує відповідних умов для формування та розвитку навичок іншомовного спілкування. Нині актуальним є застосування ігрових методів навчання, котрі мають сприяти загальному розвитку особистості, формуванню її світоглядної культури, індивідуального досвіду, творчості. Із сучасними активними технологіями пов'язують реальні можливості побудови відкритої системи освіти, зміну способів отримання нових знань, підсилення особистісної орієнтації навчального процесу.

**Аналіз попередніх досліджень.** Необхідність введення методів активного навчання, зокрема ігрових у навчальний процес, висвітлюється в науково-методичній літературі та публікаціях багатьох науковців. Проблемі й можливості застосування ігрової діяльності приділяли увагу В. Анісімова, А. Артемова, А. Вербицький, Р. Гуревич, Л. Кабанова,

В. Корнеєв, А. Лопатіна, О. Надтока, П. Підкасистий, В. Семенов, О. Смолкін, П. Щербань та інші педагоги та психологи.

**Метою** публікації є висвітлення особливостей застосування дидактичних ігор у навчальному процесі ВНЗ.

**Виклад основного матеріалу.** Активні методи навчання (дискусії, дидактичні ігри, моделювання виробничих ситуацій тощо) в тому випадку, якщо вони відображають суть майбутньої професії, формують професійні якості фахівців, є своєрідним полігоном, на якому студенти можуть відпрацювати професійні навички в умовах, наближених до реальних. Ігрові технології на заняттях у вищій школі мають подвійну спрямованість. З одного боку, вони сприяють створенню невимушеної, наближеної до реальних умов обстановки, що стимулює застосування знань, умінь і навичок на практиці. З іншого боку, власний досвід участі в різноманітних іграх є наочною демонстрацією педагогічних технологій і може бути успішно застосований у подальшій самостійній роботі в школі.

Ефективність навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, мотивації, котра стимулює їхню активну діяльність. Гра – історично зумовлений, природний та органічний елемент культури, що являє собою самостійний вид діяльності індивіда, в якій відбувається ретрансляція, відтворення соціального досвіду попередніх поколінь, норм і правил людської життєдіяльності через добровільне прийняття ігрової ролі, віртуальне моделювання ігрового простору, умов свого власного буття в світі [1].

У грі людина реалізує свої природні сутнісні сили, творчий потенціал, орієнтовані на досягнення ігрового результату. Така діяльність мобілізує творчі сили особистості, її уяву, спонукає до пошуку нових, ще не засвоєних способів розв'язання ігрових (життєвих) проблем, дотримуючись запропонованих ігровою роллю правил, норм поведінки та стосунків. Будь-яка гра вимагає дотримання певних правил і винахідливості їх застосування. У процесі виконання рольових і ділових ігор створюються оптимальні умови для розвитку творчого мислення. Відповідно до піраміди засвоєння знань, розробленими американськими вченими у 80-х роках XX століття, 75% інформації засвоюється в процесі навчання із застосуванням дидактичних ігор.

Майбутні вчителі обов'язково мають знати вислів Л. Виготського: «В грі дитина завжди вища свого середнього віку, вища своєї звичної повсякденної поведінки; вона в грі немовби на голову вище самої себе. Гра в конденсованому вигляді містить у собі, як у фокусі збільшувального скла, всі тенденції розвитку; дитина в грі неначе намагається зробити стрибок над рівнем власної звичайної поведінки» [2, с.74-75].

П. Щербань пропонує класифікацію навчально-педагогічних ігор у вигляді піраміди, в основі якої знаходяться рольові ігри, мозкова атака й ігрове проектування, котрі звужуються до імітаційних і ситуативних ігор, на вершині піраміди знаходяться організаційно-ділові ігри [3, с. 67].

Серед педагогічних засобів активізації процесу навчання у вищому навчальному закладі (ВНЗ) особливе місце належить навчальній дидактичній грі, що є цілеспрямованою організацією навчально-ігрових взаємодій студентів у процесі моделювання ними цілісної професійної діяльності фахівця [2].

Ігрова позиція – могутній засіб не тільки виховання дітей, а й саморегуляції діяльності педагога. Гра може бути включена у будь-який вид людської діяльності. Учені зазначають, що гра може стати засобом самооновлення, самовдосконалення, подолання внутрішнього конфлікту, а також стимулювання піднесеного настрою, активної мобілізації людей. Деякі дослідники вважають гру формою спілкування людей. Сучасна дидактика звертається до ігрових форм навчання, бо вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога та студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, неудаваної цікавості.

У світлі вищесказаного аналіз ігрових технологій для викладачів становить відомий інтерес, тому що дозволяє найбільше чітко визначити відмітні ознаки педагогічних ігор і в

існуючих різноманітних класифікаціях ігор вибрати такі типи ігор, які сприяють оптимізації навчального процесу найбільшою мірою.

Глибокий аналіз помилок студентів, що проводиться при підведенні підсумків, знижує вірогідність їх повторення в реальній дійсності. А це сприяє скороченню терміну адаптації молодого фахівця до повноцінного виконання професійної діяльності.

Така здатність зумовлює застосування ігрових методів навчання, в процесі яких студент має виконати дії, аналогічні тим, які можуть мати місце в його професійній діяльності. Відмінність полягає в тому, що відповіді на запитання, до яких наслідків призведуть зроблені дії, в ігрових ситуаціях дає модель дійсності, а не сама дійсність. Ця особливість і є основною перевагою ігрових методів навчання, оскільки вона дозволяє: по-перше, не боятися негативних наслідків для суспільства у процесі виконання неправильних дій студента, а, навпаки, обертати це на користь, оскільки отримується певний досвід; по-друге, значно прискорювати період протікання реальних процесів (наприклад, те, що відбувається в житті протягом декількох років, можна стиснути до декількох годин); по-третє, багато разів повторювати ті чи інші дії для закріплення навиків їх виконання; по-четверте, оскільки дії виконуються в умовах «модельної реальності», то це дає можливість студентам бути більш розкутими та стимулювати їх на пошук найефективнішого рішення.

Навчальна дидактична гра з позиції ігрової діяльності — це пізнання та реальне освоєння студентами соціальної та наочної діяльності в процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення в ролях основних видів поведінки за певними, закладеними в умовах гри правилами, і на моделі професійної діяльності в умовних ситуаціях. Навчальна гра є специфічним засобом управління навчально-пізнавальною діяльністю студента.

Суть дидактичної гри як засобу навчання полягає в здатності служити меті навчання й виховання, а також тому, що вона переводить вказану мету на реальні результати. Здатність ця полягає в ігровому моделюванні умовних ситуацій основних видів діяльності особистості, спрямованих на відтворення та засвоєння соціального й професійного досвіду, в результаті чого відбувається накопичення, актуалізація та трансформація знань в уміння і навички, накопичення досвіду [1].

Гра як метод навчання є нормативною моделлю процесів діяльності. Зокрема, такою моделлю є роль, що містить в собі набір правил, які визначають зміст, спрямованість, характер дій граючих. Ігровий метод — це виконання ролі за певними, закладеними правилами, а ігри, які застосовуються в навчанні та вихованні, називаються рольовими. Особливе регулятивне значення в цьому виді навчання належить ігровій проблемі: саме вона становить ядро ігрової ролі і зумовлює виховну та навчальну цінності тієї або іншої конкретної гри. В грі саме проблема виступає джерелом розвитку, «приводить в рух» роль, вона ж створює проблемні ситуації гри.

Навчальна дидактична гра – варіативна форма організації цілеспрямованої взаємодії її учасників, що динамічно розвивається у процесі педагогічного керівництва з боку викладача. Суть цієї форми складає взаємозв'язок імітаційного моделювання та рольової поведінки учасників під час вирішення ними типових професійних і навчальних задач достатньо високого рівня проблемності.

Гра розкриває потенціал студента: кожний учасник може продіагностувати свої власні можливості окремо та в спільній діяльності з іншими учасниками. Студенти стають творцями не тільки професійних ситуацій, але і «творцями» власної особистості. Вони вирішують задачі самоврядування, шукають шляхи та засоби оптимізації професійного спілкування, виявляють свої недоліки й вживають заходи для їх усунення. В цьому їм допомагає викладач.

Трансформація особових якостей студентів відбувається на всіх рівнях підготовки та проведення гри. Перед студентами ставиться мета вжитися в образ фахівця, роль якого вони виконуватимуть. У процесі підготовки гри викладач, як правило, рекомендує їм спробувати мислити за свого персонажа, продумати підготовчий етап так, як продумав би його фахівець. Водночас студент вчиться долати труднощі вербального (словесного) і невербального (мови жестів) спілкування.

Гра може бути розглянута як групова психотерапія, тому що на учасника гри ефективно впливає атмосфера групи, групової співпраці та підтримки. Він вчиться долати психологічні бар'єри в спілкуванні з різними людьми, удосконалювати якості своєї особистості; усувати ті з них, які перешкоджають ефективному виконанню професійних функцій, наприклад замкнутість, нестриманість тощо.

У процесі підготовки та проведення дидактичної гри кожний студент має нагоду для самоутвердження й саморозвитку. Викладач зобов'язаний допомогти студенту стати в грі тим, ким він може стати, показати йому самому його кращі якості, які можуть розкритися в динаміці спілкування. Успіх в імітованій рольовій діяльності викликає у виконавців віру в свої сили та можливості, бажання знов пережити ігрові ситуації, щоб знайти в собі щось нове, професійно важливе. Дидактична гра може бути розглянута як динамічна та детермінована система «викладач-студент» і «студент-студент». З позиції системного аналізу вона є відкритою системою, в якій діяльність учасників заснована на інформації, що надходить за зворотнім зв'язком з постійним прогнозуванням реакцій партнерів.

Навчальна гра — це контрольована система, оскільки процедура гри готується та коригується викладачем. Якщо гра проходить у прогнозованому режимі, викладач може не втручатися в ігрові відносини, а лише спостерігати й оцінювати ігрову діяльність студентів. Але якщо дії виходять за межі прогнозованого результату, перевищуючи межі «допуску», зриваючи мету заняття, викладач може скоригувати спрямованість гри, її емоційний режим.

Гра може бути розглянута й як саморегульована система. Якщо звичайні навчальні заняття передбачають спілкування викладача та студентів «по вертикалі», коли викладач повністю керує напрямом і режимом роботи, виявляючи непоінформованість студентів з певних питань, то відносини в дидактичній грі між її учасниками складаються «по горизонталі». Вона формує основу вільних, творчих відносин рівно інформованих партнерів. Викладач виключається з числа партнерів, він нібито йде на другий план, в середовище глядачів; ця обставина знімає певний психологічний бар'єр спілкування в студентів. Студент наповнює роль індивідуальними засобами самовираження, виборює професійне й інтелектуальне визнання в групі. Якість знань в ігровій формі значною мірою залежить від авторитету викладача. Викладач, який не має глибокого і стабільного контакту з членами групи, не зможе на високому рівні провести гру. Якщо викладач не викликає довіри в студентів своїми знаннями, педагогічною майстерністю, людськими якостями, гра не дасть запланованого результату або навіть матиме протилежний результат.

Досвід свідчить, що любов студентів до предмета залежить не стільки від його змісту, скільки від особи викладача. Тому при плануванні ігрових форм навчання необхідно з'ясувати ставлення студентів до викладача, наприклад, шляхом анкетування, яке розцінюється ними як акт довіри, формує їх позитивний настрій, зацікавлене відношення і відповідальність за ігрову діяльність. Підготовка гри є багатоступеневою процедурою та залежить від низки суб'єктивних або об'єктивних чинників. З метою полегшення процесів конструювання моделі дидактичної гри та додання їй гнучкості застосовують модульний принцип, що складається з послідовних блоків і операцій. Кожний блок характеризується своїми задачами, метою та результатами. Підготовча операція — це однократні, логічно обумовлені дії, спрямовані на досягнення відповідних даному блоку задач, мети і результатів.

Будь-яка операція блоку пов'язана з прогнозуванням. Ігрові дії учасників неминуче спричиняють зміни в ігрових ситуаціях, складний комплекс реакцій граючих. Тому гра має аналізуватися викладачем із різних позицій, щоб діяльність студентів не стала непередбачуваною та некерованою. Чим більше ігрових варіантів, тим більш ідеальною буде модель. При цьому знижується вірогідність помилок самого викладача.

**Висновки.** Отже, вся підготовча діяльність має будуватися на прогностичній основі. Прогнозування в процесі підготовки дидактичної гри дає викладачеві можливість уявити проблемну ситуацію, провести багатоваріантний аналіз ходу та результатів рольових дій студентів; виявити вірогідні типові помилки; визначити серію прийомів, спрямованих на

стабілізацію психологічного режиму заняття; встановити тенденції й закономірності розвитку гри з урахуванням складу учасників.

### Література:

1. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор / В.М. Букатов // Посібник. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2004. – 126 с.
2. Выготский Л.С. Психология искусства / Л. С. Выготский. — М.: Искусство, 1968. — С. 348.
3. Лузан П.Г. Методи і форми організації навчання у вищій аграрній школі / П.Г. Лузан. – К.: Аграрна освіта, 2003. – 224 с.
4. Щербань П.М. Прикладна педагогіка / П.М. Щербань // Навч.-мет. пос. Для студ. пед. навч. закл. – К.: Вища школа, 2002. – 215с.

*У статті висвітлено особливості застосування дидактичних ігор у навчальному процесі ВНЗ. Автор доводить, що використання ігрових методів збагачує професійну компетенцію випускника. В статті показана необхідність застосування дидактичних ігор у підготовці майбутніх учителів.*

**Ключові слова:** дидактичні ігри, майбутні вчителі, навчальний процес у ВНЗ.

*В статье раскрываются особенности использования дидактических игр в учебном процессе вуза. Автор доказывает, что использование игровых методов обогащает профессиональную компетенцию выпускника. В статье показана необходимость использования дидактических игр в подготовке будущих учителей.*

**Ключевые слова:** дидактические игры, будущие учителя, учебный процесс в вузе.

*The article is devoted to the problem of motivation of using didactic games by the future teachers in high schools. The significance of educational motivation in the process of studying is defined and its peculiarities are found out. It is shown that through a didactics constituent it is possible to carry out integration of technologies of study.*

**Keywords:** didactic games, future teachers, process of studying.