

*Теслюк В. М., кандидат психологічних наук,
доцент НУБіП України (м. Київ)*

*Бондарчук О. В., магістрантка
НУБіП України (м. Київ)*

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ ГРИ ПІД ЧАС НАВЧАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ У ВНЗ

У статті висвітлені основні вимоги до організації ігрових занять, особливості педагогічної гри та деякі аспекти застосування її у ході навчальних занять у вищому навчальному закладі.

Ключові слова: педагогічна гра, дидактична гра, ігрове заняття, навчання.

В статье освещены основные требования к организации игровых занятий, особенности педагогической игры и некоторые аспекты применения ее в ходе учебных занятий в высшем учебном заведении.

Ключевые слова: педагогическая игра, дидактическая игра, игровое занятие, учеба.

In the articles lighted up the basic requirements to organization of playing employments, feature of pedagogical game, and some aspects of application of pedagogical game are during lessons in higher educational establishment.

Keywords: pedagogical game, didactics game, playing employment, studies.

Актуальність. Педагогічна гра служить ефективним засобом соціалізації та адаптації до обставин життя і створює умови в рамках вищого навчального закладу, які наближені до майбутньої професійної діяльності.

На думку дослідників (К. Бюллера, А. Валлона, Л. Виготського, К. Гросса, А. Запорожця, К. Коффи, О. Леонтьєва, Ж. Піаже, С. Рубінштейна, З. Фрейда, В. Штерна та ін.) її психологічними механізмами є заміна, витіснення. Причому динаміка заміни в грі розгортається в просторі, який піддається одночасно контролю та експериментуванню. Відповідно, педагогічна гра є незамінною формою навчання, а дослідження її застосування в ході навчальних занять у ВНЗ є важливим та актуальним.

Мета статті – висвітлити основні аспекти застосування педагогічної гри в перебігу навчальних занять у ВНЗ.

Виклад основного матеріалу.

Педагогічна гра структурує два компоненти: навчальний (пізнавальний) і ігровий, розважальний (захоплюючий). Узагальнюючи доробок вчених щодо підготовки та проведення ігор (А. Вербицький, А. Балаєв, О. Заболотній, П. Щербань, П. Лузан, І. Буцик, А. Шостак [2; 5]), виокремимо основні вимоги до організації ігрових занять:

– мета ігрового заняття має відповідати одночасно дидактичним і ігровим цілям. Домінування на занятті дидактичних цілей знижує активність її учасників, створює атмосферу “нудьги”; і навпаки, орієнтування

на перемогу без врахування дидактичних цілей гри не приносить бажаних результатів: заняття проходить цікаво, жваво, захоплююче, але навчальні результати не досягаються;

– слід не менше, як за 10 – 14 днів ознайомити студентів із темою гри та її змістом, розподілити ролі між учасниками, забезпечити їх необхідними методичними матеріалами для самостійної підготовки;

– правила проведення гри мають бути зрозуміли для всіх учасників заняття;

– зміст педагогічних ситуацій, до розв’язання яких залучаються студенти, має розроблятися на засадах проблемності: активність учасників заняття досягає вищих рівнів за умови, якщо вони аналізують фактичний матеріал і оперують ним так, що самі отримують із цього нову інформацію;

– учасниками ігрового заняття мають бути усі студенти академічної групи на умовах підпорядкування особистих інтересів виконанню кожним своєї ролі;

– потрібно подбати про розробку критеріїв і способів оцінювання діяльності студентів, а облік результатів вести у відкритій, зрозумілій формі;

– створити під час гри творчу атмосферу для досягнення визначеної мети, забезпечувати набуття учасниками гри лідерських педагогічних якостей, коли вони грають як у житті і обстоюють власні рішення або висловлюють розумні педагогічно вмотивовані пропозиції;

– у ході гри формувати педагогічну техніку студентів, забезпечуючи

конструктивність обговорень, чіткість і конкретність у формулюванні запитань, відпрацьовувати зі студентами навички педагогічно і літературно грамотно викладати свої думки і аргументи рішень;

– ведучому слід постійно підтримувати високе емоційне напруження учасників гри, стимулювати значення, наслідування системою додаткових (за “активністю”) та штрафних балів;

– педагогічну гру доцільно проводити в межах одного заняття (всупереч думкам В. Рибальського, Е. Літвіненко, А. Шостака та інших дослідників, які стверджують, що, наприклад, ділову гру треба проводити декілька днів і навіть тижнів) та обов’язково підвести підсумки;

– аналіз та оцінювання результатів гри проводити у доброзичливій, тактовній формі, залучаючи до їх обговорення весь загальний учасників, при критичних зауваженнях орієнтуватися, надавати перевагу таким видам критики: критика-підбадьорювання (“Нічого, іншим разом ви зможете це зробити набагато краще”); критика-надія (“Сподіваюсь, що надалі ви будете краще виконувати це завдання”); критика-похвала (“Завдання розв’язано правильно, але є раціональні шляхи”); критика-здивування (“Я здивований, що ваша граюча ланка висунула так мало варіантів розв’язанні цієї проблеми”); безособова критика (“Серед нас є студенти, які недостатньо сумлінно підготувалися до цієї гри”); критика-зауваження (“Ви зробили помилку. Іншим разом слід прислухатися до думок ваших колег”).

Нарешті, важливою вимогою до проведення педагогічної гри є орієнтація викладача на кращі позитивні якості, які демонструють учасники гри.

Особливість педагогічної гри у порівнянні з усталеними нормами організації навчання полягає у двоплановому характері діяльності студентів на занятті. З одного боку, вони поставлені в ситуацію, яка потребує дій “як у житті”, імітування педагогічних функцій, а з іншого, залишаються тими, хто навчається, оволодівають дидактичними і методичними вміннями і навичками. А тому успішне виконання ігрової мети (рольова взаємодія, прийняття правильних ігрових рішень, отримання позитивних балів, виборювання перших місць тощо) має детермінувати

оволодіння елементами майбутньої професійної діяльності.

Зважаючи на зазначене, зауважимо, що механізм досягнення цілей педагогічної гри безпосередньо залежить від провідних її складових – ігрового задуму, правил, ігрових дій, змісту дидактичних завдань, обладнання, результатів.

Ігровий задум відображається у назві гри, він є першоосновою розробки змісту дидактичного завдання. Найчастіше формами ігрового задуму є запитання чи загадки, що проєктують перебіг занять і надають грі навчально-пізнавального характеру.

Виконання ролей вимагає від студента більш сумлінного ставлення до оволодіння професійними знаннями, творчого підходу до розв’язання навчальних завдань. Справедливо, на нашу думку, з цього приводу зауважує П. Щербань [8, с. 34]: “Якщо студенти знатимуть, що вивчення значної частини тем завершуватиметься навчально-педагогічною грою, в якій вони мають виявити не лише свої знання, а й уміння, що їм треба буде доводити свою професійну компетентність колегам, вони відповідальніше ставитимуться до систематичного вивчення всіх психолого-педагогічних дисциплін”.

Практичний досвід переконує, що виконання ролей дуже складний вид діяльності для студента. Запропонувавши студенту, наприклад, провести організаційний момент семінарського заняття, зазвичай, ми спостерігаємо, що він намагається уникнути певної рольової взаємодії, замінити деякі професійні дії словесним описом своєї уявної поведінки. Найчастіше, його рольові дії супроводжуються словами “я розпочну перевірку присутності...”, “Далі я оголошую...”, “Для актуалізації знань використовую...”

Ігрові дії учасників заняття – відповіді на питання, виконання практичних завдань, доповіді, інсценування тощо – мають підпорядковуватися ігровим правилам (власне, як і весь хід гри). Правила гри розробляються відповідно мети заняття, вони відбивають логічну і часову послідовність завдань, що ставляться перед учасниками. Правильно виписані правила проведення гри дозволяють проводити заняття без участі авторів, які її розробили.

Методично грамотно розроблена гра вимагає, крім дотримання зазначених вимог, чіткого уявлення про ознаки того чи іншого ігрового заняття. Мова про те, що в педагогічній практиці невиправдано широко використовується термін “ділові ігри”, причому “...часто для позначення форм навчання, що не мають із діловими іграми нічого спільного” [8, с. 27]. Насамперед, зупинимось на аспектах класифікації педагогічних ігор.

В “Енциклопедії освіти” Н. Кудикіна зазначає [3, с. 136]: “...ігри поділяються на дві системоутворюючі групи – творчі ігри та ігри за готовими правилами... На підставі порівняння структурних компонентів конкретних ігор здійснюється їх класифікація. Творчі ігри розподіляються за видами на сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації, театралізовані, ігри з елементами праці та художньо-творчої діяльності, ігри-фантазування. Ігри за готовими правилами охоплюють такі різновиди: дидактичні, пізнавальні, ігри-подорожі, рухливі, з елементами спорту, хороводні, народні, комп’ютерні, ігри-розваги, інтелектуальні ігри (загадки, ребуси, кросворди, криптограми, чайнворди тощо)”.

На думку О. Заболотного, розподіл ігор на творчі та за готовими правилами є досить умовним, бо творчий початок є у будь-якій грі: придумати, зобразити, прийняти оригінальне рішення, згенерувати ідею тощо [2].

Аналогічні висновки мають місце щодо виокремлення “навчально-педагогічних” ігор. У педагогічній грі завжди вирішуються дидактичні цілі: учасники чогось навчаються, формують практичні уміння і навички, оволодівають здатностями розв’язувати професійні ситуації і знаходити оптимальні рішення. Природно, при цьому розвиваються пізнавальні здібності студентів, мотивація учіння, на вищій щабель підносяться такі якості, як навчально-пізнавальна самостійність, комунікативність тощо, виховується комплекс властивостей особистості (працелюбність, самооцінка, колективізм, здатність підпорядковувати свої дії груповим інтересам). Мова про те, що вдало підготовлена й проведена гра спрямована на реалізацію і навчальних, і розвивальних, і виховних цілей, а тому доцільніше використовувати термін “педагогічна гра” [2].

Дидактичну гру тлумачать, як варіативну, динамічну, розвиваючу форму організації цілепокладаючої взаємодії всіх її учасників, що динамічно розвивається при педагогічному керівництві з боку викладача. Н. Борисова обґрунтовує класифікацію дидактичних ігор за двома ознаками: наявність моделі (предмета чи процесу діяльності) і наявність ролей (характер спілкування тих, хто навчається [1, с. 176]).

За Н. Борисовою, в центрі класифікаційної побудови – дидактична гра, яка у свою чергу, структурує п’ять форм. Деякі форми ігор, які використовуються в навчальному процесі, лишилися поза увагою дослідниці: навчальна ділова, інтелектуальна тощо [1].

Ґрунтовну класифікацію педагогічних ігор розробив Г. Селевко. Він пропонує групувати педагогічні ігри за такими ознаками [7]:

– за характером педагогічного процесу:

а) навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; б) пізнавальні, виховуючі, розвивальні; в) репродуктивні, продуктивні, творчі; г) комунікативні, діаграматичні, профорієнтаційні, психотехнічні;

– за предметною галуззю:

а) математичні, хімічні, біологічні, фізичні, екологічні; б) музичні, театральні, літературні; в) трудові, технічні, виробничі; г) фізкультурні, спортивні, військово-прикладні, туристичні, народні; д) управлінські, економічні, комерційні;

– за ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматичні;

– за ігровим середовищем: а) без предметів, з предметами; б) настільні, кімнатні, вуличні, місцеві; в) комп’ютерні, телевізійні, ТЗН; г) технічні, із засобами пересування;

– за видами діяльності: фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні, психологічні.

Навчання в педагогічних іграх має на меті: навчання студентів спонтанності поведінки та розширення рольового репертуару за допомогою програвання різноманітних ролей.

Педагогічна гра надає учасникам можливість вільного вибору способів вирішення проблем взаємодії, обґрунтування та розуміння доцільності такого вибору.

Питання педагогіки

Завдяки ігровому характеру групової роботи полегшується процес сприйняття ситуації учасниками, які спостерігають за грою, а це створює можливості для детального аналізу ситуації. Незважаючи на умовність ігрової ситуації, учасники гри мають можливість діяти реально, що веде до перебудови соціально-психологічних характеристик особистості кожного з них. Гра для них стає засобом розвитку особистості.

Почуття, прагнення, образи, набуті в процесі виконання конкретних ролей, стають внутрішнім надбанням.

В умовах педагогічної гри учасник групи стикається із ситуаціями, які ідентичні тим випадкам, що притаманні реальній майбутній професійній діяльності, а також із необхідністю змінювати свої установки у взаємодії. Таким чином, у ході гри створюються умови для формування нових, ефективніших, комунікативних навичок.

У педагогічній грі інтенсифікація навчання досягається не просто за рахунок виконання дій, а суттєво залежить від чуттєво-пізнавального включення індивіда у драматизаційний процес. Дія не виникає сама собою, а є, на думку Ю. Ємельянова, результатом включення усіх систем психічного функціонування індивіда.

Активність або пасивність, характерні для учасника у рольовій грі, пов'язані передусім із перебудовою його Я в іншу соціально-адаптивну форму, з необхідністю прояву активної уяви у побудові нового варіанту своєї особистості [4].

Застосування педагогічних ігор та моделювання поведінки в процесі навчання студентів ВНЗ – переключає центр уваги майбутніх фахівців із засвоєння теоретичних знань на отримання практичних навичок та умінь у безпосередньому досвіді.

У порівнянні з реальним професійним життям, коли прийняте рішення або вчинок ведуть до післядій, із якими майбутньому фахівцю доводиться згоджуватися, в рольовій імітації поведінки такі післядії легко змінити.

Отже, відсутність реального побоювання за неправильність рішення допомагає учасникам педагогічних ігор бути відкритими, а їхні вчинки під час гри допомагають скласти прогнози щодо їх професійної поведінки у майбутньому. Застосування педагогічних ігор у перебігу навчальних занять у ВНЗ допомагає майбутнім фахівцям “перевести” власні теоретичні надбання на практичне випробування та “глибше” відчувати майбутню професію.

Література

1. Борисова Н.В. Методологические рекомендации по проведению деловых игр. / Н.В. Борисова, А.А. Вербицкий – М. : Педагогика, 1990. – 110 с.
2. Заболотній О. А. Педагогічні умови формування дидактичної компетентності майбутніх викладачів вищих аграрних навчальних закладів : дис. ...канд. пед. наук / Заболотній Олександр Анатолійович. – К., 2010. – 252 с.
3. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; голов. ред. В. Г. Кремень. - К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
4. Ємельянов Ю. Н. Обучение паритетному диалогу / Ю. Н. Емельянов. – Л. : ЛГУ, 1991. – 106 с.
5. Лузан П.Г. Методи і форми організації навчання у вищій аграрній школі : навч. посіб. / П.Г. Лузан. – К. : Аграрна освіта, 2003. – 224 с.
6. Москвичов В. М. Возможности развития ролевой игры / В.М. Москвичов // www.vtsnet.ru.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : Учебное пособие. / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Щербань М.П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : Навч. посіб. / М.П. Щербань – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.