

*Зозуля Л. О., магістрант педагогічного факультету НУБіП України (м. Київ)
Теслюк В. М., кандидат психологічних наук, доцент НУБіП України (м. Київ)*

КЛАСИФІКАЦІЯ ТА ВИМОГИ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ІГОР

У статті досліджуються класифікація та вимоги до проведення педагогічних ігор.

Ключові слова: педагогічна гра, ігрове заняття, дидактична гра, сюжетно-рольові ігри.

В статье исследуются классификация и требования к проведению педагогических игр.

Ключевые слова: педагогическая игра, игровое занятие, дидактическая игра, сюжетно-ролевые игры.

The article deals with the classification and requirements of educational games.

Keywords: educational game, playing lessons, didactic game, role-play games.

Актуальність. Реорганізація вищої і середньо-професійної освіти в країні головним чином націлена на більш повне задоволення потреб суспільства в сучасних кваліфікованих фахівцях. Мова йде про підвищення якості підготовки студентів. Для цього потрібно, по-перше, визнання майбутнім фахівцем рівня кваліфікації як чинника, що гарантує йому велику заробітну плату і широкі можливості для кар'єрного зростання. По-друге, необхідно пробудити у студентів інтерес до оволодіння обраною спеціальністю.

Дослідження показують, що стимулювати у студентів стійкий і довготривалий інтерес до навчання досить складно.

Незважаючи на матеріальні труднощі, сучасна вища школа має великі резерви для якісної підготовки фахівців. В останні роки намітилися зрушення у підготовці фахівців: більше уваги приділяється формуванню практичних навичок. Молодий фахівець, на початку професійної діяльності, стикається з рядом проблем, яких не існувало в період його навчання. Тому йому слід навчитися: прогнозування, моделювання ситуацій, алгоритмам переробки інформації. У цьому майбутньому фахівцю має допомогти викладач та навчити його використовувати власні інтелектуальні та емоційні можливості.

Виявлення потенційних можливостей майбутнього фахівця закладено у вдосконаленні процесу навчання. Істотну допомогу в модернізації навчання надають ігрові методи, зокрема, використання в навчальному процесі педагогічних ігор.

Різним аспектам дослідження застосування гри у навчальному процесі присвячені праці багатьох науковців: А.Вербицького, А.Балаєва, Н.Борисової, І.Буцика, Е.Літвіненко, П.Лузана, В.Рибальського, Г.Селевко, А.Шостак, П.Щербань та ін.

Мета статті – дослідити вимоги до проведення ігрових занять, особливості педагогічних ігор та їх класифікацію.

Загальноприйнятим є твердження, згідно якого гра служить ефективним засобом соціалізації та адаптації до обставин життя. На думку дослідників (К.Бюллера, А.Валлона, Л.Виготського, К.Гросса, А.Запорожця, К.Коффки, 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. Це відрізняє гру від ірраціональних та ідеальних способів та сфер заміни (снів, фантазій).

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

мета ігрового заняття має бути “посередині” між дидактичною метою і ігровими цілями. Домінування на занятті дидактичних цілей знижує активність її учасників, створює атмосферу “нудьги”; і навпаки, орієнтування на виграш, 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;

щоб учасники гри діяли “як у житті”, потрібно подбати про розробку критеріїв і способи оцінювання їхньої діяльності, а облік результатів вести у відкритій, зрозумілій формі;

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

в перебігу гри забезпечувати конструктивність обговорень, чіткість і конкретність у формулюванні запитань студентами, відпрацьовувати 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 [5]) та обов’язково підвести підсумки;

аналіз та оцінювання результатів гри проводити у доброзичливій, тактовній формі, залучаючи до їх обговорення весь загал 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 уміннями і навичками. А тому успішне виконання ігрової мети (рольова взаємодія, прийняття правильних ігрових рішень, отримання позитивних балів, виборювання перших місць тощо) має детерминувати 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 гри навчально-пізнавального характеру.

Виконання ролей вимагає від студента більш сумлінного ставлення до оволодіння професійними знаннями, творчого підходу до розв’язання навчальних завдань. Із цього приводу П. Щербань зауважує: “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” [8, с. 34].

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 перебіг гри). Природно, правила гри

розробляються відповідно до мети заняття, вони відбивають логічну і часову послідовність завдань, що ставлять 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. У педагогічній практиці не виправдано широко використовується термін “ділові ігри”, причому “...часто для позначення форм навчання, що не мають з 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)”.

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.

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). Вдало підготовлена й проведена гра спрямована на реалізацію і навчальних, і розвивальних, і виховних цілей, а тому доцільніше використовувати термін “педагогічна гра”.

У наявній науковій літературі знаходимо різноманітні підходи до класифікації ТАН (технології активного навчання). Зупинимось на деяких підходах учених до групування педагогічних ігор.

Послугуючись поняттям “дидактична гра” (варіативна, динамічна, розвиваюча форма 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. Зауважимо, що деякі форми ігор, які використовуються в навчальному процесі, лишилися поза увагою дослідниці. Наприклад, навчальна ділова гра, інтелектуальні ігри тощо.

Грунтовну класифікацію педагогічних ігор розробив Г. Селевко. Він пропонує групувати педагогічні ігри за такими ознаками [6]:

– 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.

Наведена класифікація є досить вдалою спробою систематизувати ці оригінальні форми організації навчально-виховного процесу, які широко використовуються педагогічним загалом. Проте, на думку П. Лузана, вона має певні вади. Зокрема, не переконливо поєднується в одній групі “предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматичні” ігри за ознакою “ігрова

методика” (ділова гра є імітаційною грою, водночас, рольовою, бо її учасники розігрують певні ролі, і також є сюжетною грою...). Окрім того, автор не враховує таку важливу ознаку педагогічних ігор як “виконання ролей” (усі педагогічні ігри за цією ознакою діляться на дві групи). Цей науковий факт ще чекає свого самостійного дослідження.

Рольові ігри – це прояви поведінкового компоненту діяльності людей. Вони можуть набувати різних форм: від простих (мінімальних) дій до складного ряду дій. Рольові ігри – це не лише форма прояву поведінки людини й форма комунікації “мовою дій”; не лише конкретизація мовного спілкування, почуттів та думок. Це не лише набір вправ та методів для вилучення інформації або виявлення неявного конфлікту. Рольові ігри – це багатофункціональна методика впливу на людину [7].

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

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

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 діють реально, що веде до перебудови соціально-психологічних характеристик особистості кожного з них та є засобом розвитку особистості.

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

В умовах сюжетно-рольової гри учасники групи зіштовхуються із ситуаціями, які ідентичні тим випадкам, що притаманні реальній майбутній професійній діяльності. Таким чином створюються умови для формування нових, ефективніших, комунікативних навичок.

У сюжетно-рольовій 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 по собі, 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 сюжетно-рольових ігор та моделювання поведінки в процесі навчання студентів – переключає центр уваги майбутніх спеціалістів із засвоєння теоретичних знань на отримання практичних навичок та умінь у безпосередньому досвіді.

Навчання через безпосереднє набуття досвіду може змінити саму форму переходу до майбутньої діяльності, адже воно вчить не лише (і не стільки) здійснювати інтерпретацію змісту процесу взаємодії, скільки брати на себе відповідальність у конкретних ситуаціях та створювати позитивне для ефективної взаємодії середовища.

Висновок. Отже, здійснюючи підготовку майбутніх фахівців варто використовувати педагогічні ігри, а саме ігри, що моделюють світ професійних стосунків у всіх його відтінках. Застосування таких ігор допомагає скласти прогнози щодо професійної поведінки у майбутньому.

Література

1. Борисова Н.В. Методологические рекомендации по проведению деловых игр. / Н.В. Борисова, А.А. Вербицкий. – М. : Педагогика, 1990. – 110 с.
2. Буцик І.М. Методичні засади продуктивного навчання з курсу “Сільськогосподарські машини” у вищих аграрних навчальних закладах : Дис. канд. пед. наук : 13.00.02. / Буцик І. М. – К. : НАУ, 2005. – 243 с.
3. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; голов. ред. В. Г. Кремень. - К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
4. Емельянов Ю. Н. Обучение паритетному диалогу / Ю. Н. Емельянов – Л. : ЛГУ, 1991. – 106с.
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. Педагогіка : навч. посіб. / В.М. Галузяк, М.І. Сметанський, В.І. Шахов. – 4-е вид., випр. і доп. – Вінниця : ДП “Державна картографічна фабрика”, 2007. – 400 с.
7. Фіцула М.М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. / М.М. Фіцула – К. : “Академвидав”, 2006. – 352 с.
8. Щербань М.П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посіб. / М.П. Щербань – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.