

*Теслюк В. М., кандидат психологічних наук,  
доцент НУБіП України (м. Київ)  
Канініна М. Л., магістрантка педагогічного  
факультету НУБіП України (м. Київ)*

## ІГРОВІ МЕТОДИ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

*У статті розкрито сутність навчально-пізнавальної діяльності студентів, обґрунтовано застосування ігрової діяльності в навчанні, досліджено можливості підвищення рівня пізнавальної активності студентів завдяки включенню елементів гри у процес навчання.*

*Ключові слова: діяльність, навчально-пізнавальна діяльність, активність, активізація, гра, методи, засоби активізації.*

*В статтє раскрыта сущность учебно-познавательной деятельности студентов, обосновано применение игровой деятельности в обучении, исследованы возможности повышения уровня познавательной активности студентов благодаря включению элементов игры в процесс обучения.*

*Ключевые слова: деятельность, учебно-познавательная деятельность, игра, активность, активизация, методы и средства активизации.*

Проблема активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів постійно перебуває в центрі уваги як дослідників, так і педагогів-практиків.

Різні аспекти проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі навчання розкриті в дослідженнях психологів: Д.Б. Богоявленської, Л.С.Виготського, П.Я. Гальперіна, В.В. Давидова, І.С. Якиманської та ін.; педагогів: Л.П. Арістової, Ю.К. Бабанського, Д.В. Вількеєва, М.О. Данилова, В.П. Єсіпова, Г.І. Щукіної та ін.; методистів: М.І.Бурди, М.С.Голованя, Ю.В. Горошка, Я.І. Грудьонова та ін.

**Мета статті** – дослідити роль ігрових методів в активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Сьогодні, коли українська педагогіка змушена переглянути свій інструментарій, значно зростає роль суб'єктивного фактора в розбудові нашого суспільства. Проблема формування активної особи стає однією з найактуальніших у педагогічній теорії та практиці шкіл та вищих навчальних закладів освіти, адже цілеспрямована усвідомлена діяльність людини змінює навколишнє середовище, впливаючи на економічні, політичні, духовні особливості розвитку суспільства. Ці процеси детермінують із активністю людини в навчанні, тому що формування пізнавальної активності тісно пов'язане з вихованням її самостійності, ініціативи, працьовитості, сумлінності, сили волі та інших рис [5].

Організовуючи навчально-пізнавальну діяльність, необхідно враховувати її структуру, взаємозв'язок із такими компонентами: мислительна, репродуктивна, творча, художня, практична, оціночна, комунікативна діяльність.

Проблема навчально-пізнавальної діяльності студентів спонукає викладачів так

організовувати навчальний процес на заняттях, щоб, насамперед, досягти позитивної мотивації до вивчення предмету, підвищити якість знань, сформувати в студентів уміння самостійно здобувати знання, розвивати й удосконалювати розумові здібності. Цього можна досягти тільки тоді, коли студентам буде зрозумілий та доступний матеріал, коли в них з'явиться постійний інтерес до навчання.

Цілеспрямована усвідомлена діяльність людини змінює навколишнє середовище, впливаючи на економічні, політичні, духовні особливості суспільства. Ці процеси детермінують із активністю людини в навчанні, тому що формування пізнавальної активності особи тісно пов'язане з вихованням самостійності, ініціативи, працьовитості, сумлінності, сили волі та інших рис людини. Прикметно, що пізнавальна активність зумовлює інтенсивність і характер проходження навчання, оскільки без певного рівня активності людина не може здійснитися навіть найпростіший факт пізнання [3].

Думка про застосування в навчанні гри не нова. Є багато досліджень, в яких вказується на позитивну роль гри в навчально-виховному процесі (роботи О.М. Леонтєва, А.В. Запорожця, А.П. Усової, Д.Б. Ельконіна та ін.). Яким же чином гра забезпечує високу ефективність процесу навчання? Відповідаючи на це питання, А.Г.Гулига писав: "Існує два типи ігрової поведінки — змагання та наслідування (інколи вони поєднуються). Змагання має потребу в наявності суперника, але може обходитися і без нього. Можна змагатися з самим собою, удосконалюючи свої результати, досягти якогось рівня, а потім перевершити і його. Це прагнення не знає меж, воно вільне від практичного інтересу, змушує людину (не тільки дитину, а й дорослого) напружувати свої сили в спорті, науковому пошуку, мистецтві" [2, с.35].

На великі можливості гри вказував і А.С.Макаренко: "Є ще один важливий метод — гра. Передусім треба сказати, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як багато хто вважає" [6, с.112].

Досліджуючи можливості підвищення рівня пізнавальної активності учнів завдяки включенню елементів гри у процес навчання, К. Ян приходять до висновків, які заслуговують на увагу (під елементами гри розуміють наявність ігрового мотиву діяльності, різні імітації та інсценування, виконання ролей та ін.) [7]:

1. Елементи гри забезпечують зацікавлене сприйняття навчального матеріалу і залучають учнів до навчального предмета. Гра, яка за своїм змістом пов'язана з навчанням, допомагає сконцентрувати увагу на навчальному завданні. В результаті останнє сприймається не як "нав'язане", а як бажання і особисто значуща ціль. Розв'язання навчального завдання в процесі гри пов'язано з меншими нервовими затратами і мінімальними вольовими зусиллями, що дає змогу звільнити інтелектуальний потенціал учнів, використати його ефективніше.

2. Доцільно застосовані елементи гри допомагають спростити, зробити доступнішими абстрактні поняття.

3. Елементи гри матеріалізують результати розумової діяльності, допомагають студентам усвідомити особисті здібності та вміння, виховують у них прагнення до успіху. В умовах гри різниця між ігровими та навчальними діями учня не дуже велика, що позитивно позначається на формуванні психічних якостей, необхідних для свідомої участі в процесі навчання.

Доцільне використання гри спрямовує активність студентів на розв'язання навчальних завдань і сприяє становленню свідомої дисципліни. Одна з переваг гри полягає в тому, що вона майже завжди вимагає активних дій від кожного слухача. Ігрова ситуація виконує спонукаючу функцію, наприклад, цілеспрямовано шукати помилки і нісенітності в тексті, доповнювати незакінчені фрагменти, вгадувати, впорядковувати, репродукувати за даним зразком та ін. Емоційна налаштованість на гру забезпечує готовність і здатність студента підпорядковувати свою поведінку, всі свої дії вимогам ігрових правил.

За кордоном педагогічна практика все частіше звертається до ігрової діяльності в навчанні. Наведемо думки з цих питань наших зарубіжних колег. М.Буске: "...Вони (навчальні ігри) не повинні містити багато інформації або повчати, тому що в цьому

випадку вони стають не навчальними іграми і перестануть взагалі бути іграми: їх мета — розширити мислення, а не наповнити його"; "Ігри можуть розтопити лід скованості"; "Навчальні ігри ... нічому конкретному (теоремам чи формулам) не вчать, але вчать мислити по-новому, що важливіше" [1, с.74].

М. Буске робить висновок про те, що "наявність готових навчальних ігор дає змогу малодосвідченому чи невпевненому в собі педагогу, який застосовує в навчанні ігри, так організувати навчання, що за інших обставин він би на це не зважився. Використовуючи добре зарекомендовані ігри, він потім пристосовує їх до своїх потреб і, нарешті, починає винаходити власні ігри з врахуванням можливостей своїх вихованців, навчальної програми і середовища навчання" [1, с.96].

Різновидом навчальних ігор є інтелектуальні ігри. Вони допомагають розв'язувати проблему розвитку, корекції і вдосконалення мислення студентів як однієї із складових всього навчального процесу.

Найпоширенішими інтелектуальними іграми є ігри із словами. Вони розширюють технічну грамотність, ерудицію, вчать працювати з літературними джерелами, дають можливість опанувати необхідний понятійний апарат, потренувати пам'ять, особливо фазу пригадування, розвинути мислення, освоїти розумові операції і логічні прийоми при засвоєнні дисциплін.

Наведемо приклади інтелектуальних ігор:

1) Ігровий тренінг мислення - корисний для всіх студентів, особливо тих, хто відчуває помітні ускладнення при виконанні різних видів навчальної роботи: розумінні і осмисленні нового матеріалу, його запам'ятовуванні та засвоєнні, встановленні зв'язків між різними явищами, вирішенні теоретичних і практичних завдань, висловлюванні своїх думок.

2) Складання речень - розвиває здатність швидко встановлювати різноманітні, іноді зовсім несподівані зв'язки між звичними предметами, творчо створювати нові цілісні образи з окремих розрізнених елементів.

3) Побудова системи причин - формує установку на всебічний аналіз ситуації при розумінні будь-якого явища. Вона задає конкретні засоби пошуку, може перерости у дискусію.

4) Побудова повідомлення за алгоритмом - гра дисциплінує мислення, привчає, допомагає аналізувати явище з обов'язковим виділенням усіх зафіксованих в алгоритмах аспектів, даючи змогу тим самим ширше і глибше розглянути явище.

5) Словограма - гра-головоломка, що полягає у заповненні послідовно розташованих клітинок буквами відгадуваних слів.

6) Криптограма - різновидність задачі-головоломки, в якій зашифрований невідомий запис.

7) Чайнворд - різновид задачі-головоломки, що полягає у заповненні послідовно розміщених (ланцюгом) клітинок, щоб мати ряд відгалужуваних слів, розміщених так, що остання літера попереднього слова є першою літерою наступного.

8) Ігри – тренажери. Особливістю цих ігор є те, що засвоїти їх студент може самостійно. Технічні рішення в тренажерах однозначні, вивіряються лише раніше набуті знання. Вони спрямовані в основному на розвиток просторової уяви, пам'яті, технічного мислення. Як ігрові атрибути застосовуються поля, фішки, кубики та ін.

Як свідчать дослідження, інтелектуальні ігри формують такі складові мислення:

1) високий рівень сформованості елементарних розумових операцій аналізу, синтезу, порівняння, виділення суттєвого та ін.;

2) високий рівень активності, розкутості мислення, що виявляється у продуціюванні великої кількості різних гіпотез, установці на множину варіантів розв'язування, у свободі

висунення нестандартних ідей і гнучкості переходів від однієї до іншої;

3) високий рівень організованості та цілеспрямованості мислення, що виявляється у чіткій організації та виділенні суттєвого у явищах, використанні узагальнених схем аналізу явищ, усвідомленні особистих способів мислення і контролю за ними. Ускладнення в оволодінні навчальним матеріалом пов'язані саме з недостатньою сформованістю наведених якостей мислення.

Поступовий розвиток і вдосконалення розумових здібностей забезпечується у ході виконання різноманітних завдань із використанням звичайного матеріалу у невимушеній ігровій обстановці при безпосередньому спілкуванні з однолітками [5].

**Висновки.** Активізація навчально-пізнавальної діяльності – це цілеспрямована організація навчального процесу, яка спрямована на розвиток навчальної активності студента. У навчальній діяльності ігрові методи допомагають розв'язувати проблему розвитку, корекції і вдосконалення мислення студентів як однієї із складових усієї навчально-пізнавальної системи.

**Актуальними напрямками подальшої розробки окресленої проблеми** є розробка методики організації та проведення ігрових занять із спеціальних дисциплін у ВНЗ.

#### Література

1. Буске М. Интеллектуальные игры / М. Буске – М. : Перспектива. – 1987. – 266 с.
2. Гулига А.Г. Технические средства обучения и методика их использования / А. Г. Гулига. – М. : Колос. – 1986. – 236 с.
3. Ломов Б.Ф. Методологические и теоретические проблемы психологи / Б.Ф. Ломов. – М. : Наука, 1984. – 360 с.
4. Лузан П. Г. Активізація навчання у с/г вузі / П.Г. Лузан. – К. : ІАЕ УААН, 1996. – 188 с.
5. Лузан П.Г. Активізація навчання студентів / П.Г. Лузан / за ред. Дьоміна А.І. – К. : Редакційно-видавничий відділ Наукметодцентру агроосвіти, 1999. – 216 с.
6. Макаренко А.С. Игра / А.С. Макаренко // Соч. : в 7 т. – М., 1957. –Т.4. – 374 с.
7. Ян К. Дидактичні ігри / К. Ян. – К. : Видавничий центр “Академія”, 1998. – 265 с.

*Tesluk V., Ph.D., Associate Professor  
Kaninina M., Master student*

#### **EPA METHODS OF ENHANCING EDUCATIONAL AND COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS IN HIGH SCHOOL**

*The article explores the nature of teaching and learning of students set specific features of teaching and learning activities towards its revitalization. Grounded organizational guidelines for optimization of teaching and learning activities of students in the education of Ukraine. The emphasis is on theoretical aspects enhance teaching and learning activities in professional education in Ukraine. Problem enhance teaching and learning of students, the successful resolution of which is to achieve substantial efficiency and quality of the educational process, is constantly in the spotlight as researchers, teachers and practitioners. Today, when the Ukrainian education is forced to revise its tools, greatly increasing the role of the subjective factor in the development of our society. The problem of forming an active person becomes one of the most important in teaching the theory and practice of schools and higher educational establishments, as a deliberate conscious human activities are changing the environment, affecting the economic, political and spiritual characteristics of society.*

*Key words: activity, educational and cognitive activities, activity, activation, methods and means of activation.*