УДК 378.147

Виговська С. В., *кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки НУБіП України (м. Київ)*
Багинська О. В., *студентка магістратури спеціальності «Педагогіка вищої школи» НУБіП України (м. Київ)*

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ПЕДАГОГІКА»

У статті розкрито сутність поняття гра та ігрові методи навчання, виокремлено основні переваги та недоліки застосування ігрових методів навчання. Висвітлено матеріали дослідження реалізації ігрових методів навчання у вищому навчальному закладі.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, педагогічна гра, ігрові методи навчання.

В статье раскрыто сущность понятия игра и игровые методы обучения, выделены основные положительные и отрицательные моменты применения игровых методов обучения. Освещены материалы исследования реализации игровых методов обучения в высшем учебном заведении.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, педагогическая игра, игровые методы обучения.

Постановка проблеми. Сучасні інноваційні тенденції в освіті відкривають перед викладачем широкий вибір філософії навчання та шляхів вирішення практичних завдань. Відбувається перехід вад навчання фактів до опанування сенсом подій, розвитку світогляду, набуття навичок застосування у житті накопичених знань, що уможливлюється в умовах використання таких інтерактивних технологій, як ігри.

Сучасна дидактика, спираючись на нові дослідження педагогіки, психології знаходить у грі великі можливості для навчання, розвитку особистості в цілому, оскільки гра впливає не лише на пізнавальну діяльність студента, але й зачіпає її афективну сферу, посилює мотивацію, сприяє розвитку вольових якостей, формуванню характеру. А тому правомірно стверджувати, що ігри можуть ефективно використовуватися для навчання студентів знанням та інтелектуальним навичкам, розвитку інтересів, а також для формування належних міжособистісних стосунків в студентському колективі, поглиблення соціалізації особистості студента. Використання дидактичних ігор можна розглядати як один із дієвих засобів подолання формалізму в навчанні з його традиційною орієнтацією на словесні методи навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемам застосування ігрових технологій у навчальному процесі було присвячено дослідження науковців, які вивчали теоретичні та практичні (педагогічні, психологічні, соціально-психологічні) аспекти цих інновацій. Особливе місце займають ігрові технології в навчанні, де їх розглядають у світлі освітянських інновацій (Т.М. Калашнікова), у системі підготовки конкурентоздатного фахівця (М.І. Воровка), як інтенсивні педагогічні технології (В.А. Трайнєв) тощо. Науковці і педагоги-практики спрямовують свої дослідження у конкретних напрямках вивчення методології та практики проведення ігор як засобів соціалізації, переходу від теорії до практики, навчання евристичній діяльності, формування логічного мислення та професійних навичок студентів, активізації їх навчальної діяльності і підвищення рівня професійної підготовки тощо.

Дослідженню ігрових технологій присвячено чимало наукових досліджень М.І. Воровка (ділові ігри), А.Л. Приставської (ігрові технології навчання); дослідники В.П. Коваленко, Б.П. Нікітін, І.П. Підласий, В.С. Кукушин відносять ігрову діяльність до педагогічних технологій.

Сучасні умови вимагають нових підходів до організації навчання і виховання, які б сприяли формуванню і розвитку сучасної людини, в тісному і постійному взаємозв'язку з природним та соціальним середовищем, здатності до соціально-значимої діяльності, швидкої адаптації під час зміни життєвих обставин. Сучасним методом навчання і виховання, що сприяє оптимізації та активізації навчального процесу та дозволяє показати цікаві й захоплюючі грані науки, є навчаюча або так звана дидактична гра.

Формулювання цілей статті: розкрити теоретичні аспекти та емпірично дослідити застосування ігрових методів навчання під час викладання педагогіки у вищому навчальному закладі.

Виклад основного матеріалу. Проблема гри, за однією з концепцій, виникла як додаток проблеми вільного часу та дозвілля людей у силу багатьох тенденцій релігійного, соціально-економічного та культурного розвитку суспільства.

У древньому світі ігри були осередком громадського життя, їм надавалося релігійно-політичне значення. Стародавні греки вважали, що боги захищають гравців, і тому Ф. Шіллер, наприклад, стверджував, що античні ігри божественні і можуть служити ідеалом будь-яких інших видів дозвілля людини.

Застосування ігор як засобу навчання бере початок із давнини – із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI–IVст. до н.е.). В епоху Відродження і реформації Т.Кампанелла та Ф.Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук. За Я.Коменським, навчання може стати універсальною грою для кожної вікової групи учнів. У Древньому Китаї святкові ігри відкривав імператор і сам у них брав участь.

У радянський час збереження та розвиток тенденцій ігрової культури народу, досить деформованих тоталітарним режимом, починалося із практики літніх заміських таборів, що зберігали ігрове багатство суспільства.

Аналіз філософської, культурологічної, психолого-педагогічної літератури показує, що в сучасній науці немає цілісної теорії гри, існує ряд її концепцій у різних галузях науки.

У філософії та культурології гра розглядається як спосіб буття людини, засіб осягнення навколишнього світу, вивчаються аксіологічні основи гри і етнокультурна цінність ігрового феномена [6].

У педагогічній науці феномен гри розглядається як спосіб організації виховання і навчання, як компонент педагогічної культури, вивчаються форми і способи оптимізації ігрової діяльності сучасного покоління.

У психології гра розглядається як засіб активізації психічних процесів, засіб діагностики, корекції та адаптації до життя, досліджуються соціальні емоції, які супроводжують ігровий феномен.

У світовій педагогіці гра розглядається як будь-яке змагання або змагання між граючими, дії яких обмежені певними умовами (правилами) та спрямовані на досягнення певної мети (виграш, перемога, приз тощо) [5].

Насамперед варто враховувати, що гра як засіб спілкування, навчання та накопичення життєвого досвіду є складним соціокультурним феноменом.

За визначенням К.Г. Селевка, гра – вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, у якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою [5].

Гра – це конкретний прояв індивідуальної і колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно історичний, багатовидовий, креативний та багатофункціональний характер.

Ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду і формування дитячої особистості [2].

Використання ігрової діяльності з метою оптимізації навчання зумовило необхідність створення ігрових технологій навчання. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів організації навчального процесу у вигляді ігор. У психолого-педагогічній літературі можна зустріти різні найменування ігор, які використовуються у навчальному процесі: пізнавальні (Ю.В. Бабанський), педагогічні (Ю.Н. Кулюткін), ділові (А.М. Вербицький), навчальні (П.І. Підкасистий), навчально-імітаційні (Г.С. Сухобська), моделюючі (М.В. Кларін) та ін. Однак, зауважимо, що не зважаючи на велику різноманітність ігор, єдиної класифікації навчальних ігор не існує.

Найбільш узагальненим поняттям щодо видів ігор вважається термін «педагогічні ігри». На відміну від ігор загалом педагогічна гра має суттєву ознаку: чітко поставлену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат, який характеризується навчально-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова технологія навчання – це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань [2].

Ігрові технології навчання спираються на педагогічне керівництво ігровою діяльністю, яке розглядається як спосіб досягнення мети навчально-виховного процесу шляхом застосування системи педагогічних прийомів, адекватних завданням конкретної гри та спрямованих на задоволення актуальних дитячих потреб і реалізацію особистісного потенціалу учнів. За таких умов ігрова діяльність реалізується як педагогічний метод.

Ігровий метод – це спосіб взаємодії викладача й студентів (студента), зумовлений грою, що веде до реалізації дидактичних задач і цілей навчання.

За концепцією І. Я. Лернера, ігровий метод навчання характеризується трьома основними ознаками: визначає ціль, спрямовану на зміст освіти, що підлягає засвоєнню; передбачає вид навчально-пізнавальної діяльності, яку він організує; визначає характер взаємодії вчителя й учнів [5].

Мета застосування технології ігрових форм навчання – розвиток стійкого

пізнавального інтересу в студентів через різноманітні ігрові форми. Упровадження ігор розглядається як дієвий засіб подолання недоліків формального навчання з його традиційною словесно-книжковою орієнтацією.

Організовуючи навчальний процес і вибираючи оптимальні для того чи іншого його етапу методи, слід знати, які функції можуть виконувати ігрові технології. Як правило, вони подібні до тих, що характерні для будь-яких інших методів навчання: спонукальна, освітня, виховна, розвиваюча, інформативна, контрольно-коригувальна. Отже, завдання гри: освітні (сприяти міцному засвоєнню студентами навчального матеріалу, розширенню кругозору через використання додаткових історичних джерел); розвивальні (розвивати творче мислення; сприяти практичному застосуванню вмінь і навичок, отриманих на занятті); виховні (виховувати моральні погляди й переконання; сприяти вихованню особистості, яка саморозвивається і самореалізується) [1].

Зміст навчальних дисциплін, які вивчаються у вищій школі, має відчужений характер від особистості майбутнього фахівця, тобто є відстороненим від особистісно значущого, пережитого, присвоєного. У процесі навчальної гри відбувається включення студента в наукову модель теорії професійної діяльності, що перетворює її в освітню імітаційну модель. Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності [3].

З метою вивчення особливостей застосування ігрових методів навчання під час викладання педагогіки нами було проведено емпіричне дослідження, яке передбачало використання педагогічного спостереження і методів опитування (бесіда, анкетування). Базою дослідження став педагогічний факультеті імені професора Віктора Сидоренка Національного університету біоресурсів і природокористування України. Опитуванням було охоплено студенти 1 і 2 курсу напряму підготовки «Соціальна педагогіка».

Аналіз відповідей студентів на запропоновані питання анкети дозволяють дійти певних висновків. Зокрема, переважна більшість студентів (92%) зазначила, що їм подобається проведення семінарсько-практичних занять з педагогіки у формі дидактичної гри. На запитання: "Чи сформувалося у Вас бажання вивчати дану тему більш детально"? та "Чи виникли у Вас думки з приводу доцільності вивчати даний матеріал більш поглиблено"?, 54% та 62% респондентів відповідно дали відповідь "так", що засвідчує те, що застосування гри позитивно впливає на стимулююче-мотиваційну сферу студентів.

Оцінюючи свій рівень активності на занятті до та після проведення дидактичної гри, студенти показали такі результати: до проведення гри 46% респондентів оцінило свою активність на «3», після проведення дидактичної гри 55% респондентів поставило оцінку «5», що дозволяє зробити висновок, що проведення дидактичної гри активізує навчально-пізнавальну діяльність студентів.

Нами також з'ясовано, що під час викладання педагогіки дидактичні ігри застосовуються досить часто, але 85% студентів висловили побажання, щоб вони проводились ще частіше. Ми також поцікавилися, як часто проводять дидактичні ігри на занятях з інших дисциплін, на що 62% респондентів дали відповідь «рідко» і одночасно 92% студентів хотіли б, щоб такі ігри проводилися частіше.

Узагальнюючи результати спостереження і опитування, було зроблено такі висновки: під час викладання дисципліни «Педагогіка» викладач досить часто використовує ігрові технології навчання, студенти у свою чергу позитивно реагують на таку форму проведення занять; використання ігрових технологій в навчанні підвищує рівень активності студентів на занятті, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу; успішно проведена гра підвищує інтерес до навчальних занять в цілому і до досліджуваних проблем, зокрема, сприяє зростанню пізнавальної активності студентів, а також покращує відносини між учасниками гри і педагогами; було б доцільно використовувати ігрові технології навчання під час вивчення інших навчальних дисциплін.

Отже, здійснений аналіз теретичних та практичних аспектів застосування ігрових методів у навчальному процесі ВНЗ, дозволяє виділити низку позитивних моментів:

- у процесі гри студенти опановують досвід діяльності, подібний до того, який би вони набували в реальному житті;
- гра дозволяє самим студентам вирішувати складні проблеми, а не залишатися пасивними спостерігачами;
- гра створює вищу потенційну можливість переносу знань та досвіду діяльності із навчальної ситуації в реальну;

- ігри забезпечують навчальне середовище швидкого реагування на дії студента;
- ігри дозволяють «ущільнювати» час: за короткочасну гру студент дізнається більше, ніж за значно більший проміжок часу навчання іншими методами;
- ігри психологічно привабливі для студентів: прийняття самостійного рішення не лише дуже стимулює, але й переконує студента в необхідності виваженого підходу;
- ігри захоплюють студентів: навіть ті навчальні теми, які звичайно не викликають зацікавленості в студентів, легко засвоюються в ігровій формі [4].

Однак в іграх вчені виділяють й негативні моменти, що суттєво звужують діапазон їхнього застосування:

- застосування імітаційних ігор вимагає доброї методичної підготовки педагогів, на яку треба витратити енергію і час;
- інколи ігри вимагають більших витрат часу порівняно з «економнішими» методами (наприклад, пояснення);
- часто ігри акцентують досвід діяльності, який не є основним для проектованого засвоєння змісту навчання;
- розробники ігор не завжди знають методику навчання, а тому створюють свої продукти, орієнтуючись на технічні можливості;
- під час гри можливі неконтрольовані спалахи емоцій студентів, погіршення їхньої поведінки, а відтак і формування звички нестриманості;
- недосконало розроблені ігри можуть привести до невдач і розчарувань;
- в деяких іграх обмежується чисельність учасників, ці ігри неможливо використати для фронтального навчання [4].

Висновки. Застосування ігрових методів і прийомів навчання дозволяє студентам замість «нудного» заучування програмного матеріалу краще засвоювати, вдосконалювати, поглиблювати знання. Отже, використання ігрових технологій у навчанні передбачає високий педагогічний результат діяльності викладача, формування всебічно-розвиненої особистості студента.

Перспективи подальших розвідок. Здійснений аналіз особливостей застосування ігрових методів під час викладання педагогіки не претендує на вичерпність. Перспективною залишається проблема оптимального добору методів навчання для ефективного викладання зазначеної дисципліни.

Література

1. Волкова Н. П. Педагогіка : навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / Волкова Н.П.. – [2-ге вид., перероб., доп.]. – К. : Академвидав, 2007. – 616с.
2. Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: зб. ст. / Вінницький держ. педагогічний ун-т ім. Михайла Коцюбинського / Г.С. Тарасенко (ред.) – Вінниця : ВДПУ ім. М.Коцюбинського, 2009. – 322с.
3. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. / І.М. Мельничук // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – №4. – [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/e-journals/Vnadps/2010_4/10mimvnz.pdf.
4. Підласий І. П. Практична педагогіка або три технології : Інтерактив-ний підручник для педагогів ринкової системи освіти / І.П. Підласий. – К.: Слово, 2006. – 616 с.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие. / Г.К. Селевко. - М.: Народное образование, 1998. – 256с.
6. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах [Текст] : Навч. посібник для студ. вищих навч. закладів / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 208 с.

Vygovsjka S., *PhD,* *associate professor of the Department*
Bahynska O., *graduate student*

THE USE OF GAME TEACHING METHODS DURING THE TEACHING OF THE "PEDAGOGY"

The article investigates the use of game teaching methods in higher educational establishments. Historiography of game is reflected as to the method of studies from ancient times and until now. Illumination of problems of application of playing technologies of studies is also analyzed in the last publications and researches. The author performs a study of the concept of game, playing activity, game teaching methods, game technology education. The primary purpose of application of playing forms of studies is selected, functions which can execute playing technologies are described, and also the basic tasks of game are selected.

In the article materials of empiric research of realization of playing methods of studies are reflected during teaching of pedagogics in higher educational establishment. Main positive and negative aspects of the use of game methods are deeply analyzed.

Keywords: game, game activity, pedagogical game, game teaching methods.