



ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ У ПРОЦЕСІ ПРАКТИКИ

А Розглянуті можливості використання дидактичних ігор у професійній підготовці майбутніх учителів під час підготовки до практики; проведений теоретичний аналіз основних положень ігрової діяльності, структури і значення гри як методу активного навчання; проаналізовані основні відмінності традиційного та активного навчання. Виділені основні ознаки та елементи дидактичної гри.

Ключові слова: дидактична гра, дидактична задача, майбутній фахівець, активні методи навчання, традиційне навчання.

Постановка проблеми. Сучасна школа ставить перед учителем нові вимоги, так як він змушений працювати в умовах різних типів шкіл, різних альтернативних програм. Здійснення диференційованого підходу до навчання вимагає, крім володіння традиційними методиками, створення вчителем власних творчих підходів. Останнє вимагає переглянути ставлення до професійної підготовки студентів педагогічних навчальних закладів.

Одним із найперспективніших шляхів виховання творчо активних студентів, озброєння їх необхідними вміннями й навичками є впровадження активних форм і методів навчання. Розвитку професійно творчих навичок студентів, як аспекту їхньої гуманітарної підготовки, сприяє впровадження ігрових форм і методів ведення заняття. Серед педагогічних засобів активізації процесу навчання у вищому навчальному закладі особливе місце належить навчальній дидактичній грі як цілеспрямованій організації навчально-ігрових взаємодій тих, хто навчається, у процесі моделювання ними цілісної професійної діяльності спеціаліста, адже гра впливає на формування й розвиток потреби у самовираженні й самореалізації.

Метою статті є розкриття окремих аспектів використання дидактичних ігор у професійній підготовці майбутніх учителів під час підготовки до практики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані й розроблені класиками педагогіки – К. Ушинським, Д. Писаревим, А. Макаренком. Питання використання ігрової діяльності, структури і значення гри у навчання розкрито у дослідженнях Л. Виготського, О. Леонтьєва, Д. Ельконіна, С. Лісового, П. Підкасистого та ін.

Виклад матеріалу дослідження. Дидактичну гру в навчальному процесі вищих навчальних закладів використовують як метод активного навчання, який дає змогу формувати знання, професійні якості, вміння самостійної роботи у студентів шляхом залучення їх до інтенсивної діяльності. За результатами експериментальних даних, що стосується реальної практики підготовки спеціалістів, то лише незначна кількість викладачів (21%) у навчальному процесі використовує ігрові форми й методи. Таким чином, маємо протиріччя в позиціях учасників навчального процесу: з

одного боку – бачення педагогічного процесу як творчої діяльності, з іншого – набуття професійної майстерності більшою мірою в результаті репродуктивної навчальної діяльності. У психологічному плані це не сумісно: творчі навчальні стимули формуються тільки в творчому навчальному середовищі, адже гра на занятті допомагає створити атмосферу готовності до сприйняття навчального матеріалу, забезпечуючи природну необхідність пізнання нового; є засобом фасилітації й педагогічної підтримки процесу навчання; сприяє успішному мовленнєвому спілкуванню. Ураховуючи, що однією з найважливіших якостей педагога є його вміння спілкуватися з дітьми й керувати їхньою діяльністю, то мову ведемо про комунікативні здібності вчителя, необхідні для здійснення плідної педагогічної діяльності, сприяти вихованню навичок комунікації.

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, відведену їй у суспільстві. І до виконання кожної з них готується сама або її готує суспільство. У грі діти перевіряють свою силу й спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці й прагнути чогось прекрасного. Гра задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час гри формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, творчих функцій у майбутньому. В. Шаталов зазначає: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою й правдою завжди служили й покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавальної цікавості на всіх, без винятку, вікових рівнях» [6, с. 64–65].

У 70–80-і рр. ХХ ст. одними з перших у нашій країні займалися розробленням навчально-педагогічних ігор і використанням їх у навчально-виховному процесі педагогічного ВНЗ О. Акімова, О. Бондаренко, С. Гапонова, Г. Гринюк, С. Лисенко, І. Мельникова, Ю. Непша, В. Рибальський, Л. Сашко, І. Тарасенко, Л. Швед, П. Щербань та ін.

Дослідники В. Антонюк, Р. Грановська, І. Дичківська, Ю. Крижанська, А. Пригожий, А. Хон, П. Щербань вказують на причини, які стоять на заваді впровадження методів активного навчання. Це, власне, відсутність мотиваційної готовності до пошуку та вирішення завдань за межами будь-якого контролю, слабка навчально-матеріальна

база, відсутність підручників, навчальних посібників, методичних розробок із професійно орієнтованими іграми, труднощі в оволодінні методикою їхнього проведення, різноманітні психологічні бар'єри тощо. Однак, не зважаючи на труднощі, вчені та викладачі вищих навчальних закладів освіти України активно використовують різноманітні технології впровадження методів активного навчання, що висвітлено в роботах таких сучасних українських учених, як О. Гоголь, Ю. Друзя, І. Куліш, Л. Макарової, Т. Осипової, В. Петрук, Е. Полатай, С. Рябушко, О. Уваркіної, Т. Шепеленко тощо.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога й студента, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості.

Підвищений інтерес до використання дидактичних ігор у професійній підготовці фахівців зумовлений їх відмінністю від традиційних методів навчання, а саме:

- процес навчання при використанні дидактичних ігор максимально наближений до реальної практичної діяльності;

- дидактична гра є ігровим методом навчання, де всі учасники виступають у різних ролях і приймають рішення відповідно до інтересів своєї ролі;

- дидактична гра – колективний метод навчання, у той час, як традиційні методи орієнтовані на індивідуальне навчання;

- у дидактичних іграх спеціальними засобами створюється певне емоційне налаштування гравців [2].

Л. Полак відобразив в узагальненому вигляді основні відмінності традиційного та активного навчання (табл. 1) [4]:

Таблиця 1

Основні ознаки традиційного та активного навчання

Традиційне навчання	Активне навчання
Мета – засвоєння знань, умінь і навичок	Мета – розвиток особи в цілому
Повідомлення готових знань, їхня інформаційна повнота	Принцип проблемної і неповної інформації
Недостатній розвиток мотивів, інтересів	Високий рівень внутрішньої мотивації й емоційності
Монологічне спілкування, діалог окремих студентів із викладачем	Діалог студентів із викладачем і між собою.
Індивідуальна розумова діяльність	Колективна розумова діяльність
Акцент на активну діяльність викладача	Акцент на активну діяльність студента
Розвиток переважно пам'яті	Спеціальний розвиток мислення
Гра як елемент зарядки	Гра як елемент навчання
Зміст навчання становлять абстрактні знання	Професіоналізація змісту
Забезпечення переважно першого й другого рівнів засвоєння (репродуктивна активність)	Забезпечення переважно третього і четвертого рівнів засвоєння (продуктивна активність)

Останнім часом терміни «активне навчання», «активні методи навчання» досить вільно застосовуються, хоча є досить специфічними. Студенти мають робити більше, ніж просто слухати лекції: вони повинні читати, писати, брати участь в обговоренні проблем, спостерігати, практикуватися та отримувати зворотний зв'язок, а також аналізувати оцінювання тощо, тобто залучатися до розумових задач вищого порядку. Важливим компонентом у технології активного навчання є інтеракція (взаємодія). «Активне навчання, – на думку П. Щербаня, – має на меті зробити кожного студента безпосереднім учасником навчально-виховного процесу. Для цього навчально-виховний процес має бути імітацією того середовища, у якому доведеться працювати студентам як майбутнім учителям» [7, с. 4]. Науковець виділяє серед основних методів активного навчання у вищій школі: ділові ігри; рольові ігри; ігрове проектування [7, с. 5–7].

А. Вербицький вважає, що саме активні методи навчання є тим дидактичним засобом, що уможлиблює високу діяльність студентів, розвиток їхніх здібностей (activities), сприяє актуалізації, застосуванню та узагальненню знань [1]. Учений зазначає, що до «числа активних методів навчання належать насамперед навчальні ділові ігри, метод аналізу конкретних ситуацій, розігрування ролей, семінари-дискусії, а також форми та методи, що залучають студентів до практичної роботи спеціаліста – екскурсії, виїзні заняття тощо [1, с. 44]».

Таким чином, перевагою використання дидактичних ігор, як активного методу навчання при підготовці студентів до практики, є можливість моделювати реальний освітній процес, що змушує учасників гри «включитися» у запропоновані події, «пережити» їх, а це, у свою чергу, сприяє формуванню відповідних умінь і навичок.

Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в студента виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль. Г. Щукіна підкреслює, що пізнавальний інтерес виступає перед нами як мотив навчання, засіб навчання, як стійка якість особистості [8]. І. Підласий головне призначення методу дидактичних ігор вбачає в стимулюванні пізнавального інтересу [3, с. 503]. Пізнавальні стимули студент отримує саме в грі, де він виступає активним перетворювачем дійсності. Дидактичні ігри ефективно вирішують проблеми збудження та підтримки інтересу до навчання, здобуття знань за рахунок власних зусиль у процесі змагання.

Дидактична гра має свої ознаки. Характерними її ознаками є:

- моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття навчально-педагогічних рішень;

- розподіл ролей між учасниками гри;

- різноманітність рольових цілей при виробленні рішення;

– взаємодія учасників гри, що виконують ті чи інші ролі;

– наявність спільної мети учасників гри;

– колективне вироблення рішень;

– багатоальтернативність рішень;

– наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри.

Дидактична гра складається з таких елементів [5, с. 12–16]: дидактична задача; ігрова задача; ігрові дії; правила гри.

Дидактична задача визначається метою навчального та виховного впливу. Наявність дидактичної задачі або декількох задач підкреслює навчальний характер гри, направленість навчального змісту на процеси пізнавальної діяльності учнів.

Ігрова задача виконується студентами в ігровій діяльності. Ці дві задачі відображають взаємозв'язок навчання та гри.

Дидактична задача реалізується протягом усієї гри через здійснення ігрової задачі, ігрових дій, а підсумок її вирішення знаходиться у фіналі. Тільки при цій умові дидактична гра може виконати функцію навчання і разом з тим буде розвиватися як ігрова діяльність.

Ігрові дії є основою дидактичної гри – без них неможлива сама гра. В ігрових діях проявляється мотив ігрової діяльності, активне бажання вирішити поставлену ігрову задачу. За своєю складністю вони різні та обумовлені складністю пізнавального змісту та ігрової задачі.

Ігрові дії – це не завжди практичні зовнішні дії, коли треба щось ретельно роздивитись, порівняти, розібрати тощо. Це також важкі розумові дії, виражені в процесах цілеспрямованого сприйняття, спостереження, порівняння, згадування раніше засвоєного, – розумові дії, виражені в процесах мислення. У різних іграх різні дії за їх спрямованістю та за ставленням до гравців.

Правила гри. Їх зміст і спрямованість обумовлені загальними задачами формування особистості і колективу, пізнавальним змістом, ігровими задачами та діями в їх розвитку та збагаченні. У дидактичній грі правила є заданими.

Корсікова Е. Г. Дидактическая игра как метод формирования профессиональной направленности будущих педагогов в процессе практики.

Рассмотрены возможности использования дидактических игр в профессиональной подготовке будущих учителей при подготовке к практике; проведён теоретический анализ основных положений игровой деятельности, структуры и значение игры как метода активного обучения; проанализированы основные различия традиционного и активного обучения. Выделены основные признаки и элементы дидактической игры.

Ключевые слова: дидактическая игра, дидактическая задача, будущий специалист, активные методы обучения, традиционное обучение.

Korsikova K. G. Didactic game as a method of professional orientation forming of future teachers during the practice.

The article discusses the possibility of using didactic games in future teachers training in preparation for the practice. The theoretical analysis of the major positions of playing, the structure and value of the game as a method of active learning; analyzes the main differences between traditional and active learning. The main signs and didactic elements of the game are highlighted. Didactic games effectively solve the problem of excitement and interest to support learning, gaining knowledge through their own efforts in the race.

Key words: didactic game, didactic problem, future specialist, active learning methods, traditional training.

Студенти часто порушують правила не тому, що роблять це свідомо, а тому, що не знають, як виконувати, а іноді забувають про них. Треба пояснити як виконувати правила і навіщо вони потрібні, створити таку ситуацію, щоб виконання правил стало бажанням самих студентів. Дотримання правил у ході гри викликає необхідність прояву зусиль, оволодіння способами спілкування в грі та формуванню не тільки знань, а й різноманітних почуттів, накопичення добрих емоцій і засвоєння традицій.

Педагог повинен використовувати слова, що відображають ступені оволодіння ігровими діями та правилами: ще не дуже, майже добре, добре, дуже добре. Це сприяє розвитку самооцінки, перспективності в досягненні мети. Однак треба враховувати необхідність й осудження, якщо деякі студенти використовують правила з метою отримання для себе вигоди.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Таким чином, дидактичні ігри при підготовці студентів до проведення практики дають їм конкретне уявлення про майбутню професію, розвивають аналітичні здібності, формують цілісну понятійну систему. У процесі гри майбутні фахівці можуть виявити свої здібності та придатність до професійної діяльності; формуються організаційні, комунікативні, управлінські здібності. Дидактична гра вчить колективним діям, необхідним у практичній діяльності.

Список використаних джерел

1. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – Москва : Высш. шк., 1991. – 207 с.
2. Платонов, В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение / В. Я. Платонов. – Москва : Профиздат, 1991. – 192 с.
3. Подласый, И. П. Педагогика : новый курс : в 2 кн. : учеб. для студ. высш. учеб. заведений / И. П. Подласый. – Москва : ВЛАДОС, 2004. – 256 с.
4. Полак, Л. Б. Ділова гра як спосіб організації пізнавальної діяльності / Л. Б. Полак // Директор школи. – 2003. – № 2. – С. 7–8.
5. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду: (Старшие группы) : пособ. для восп. детск. сада / А. И. Сорокина. – Москва : Просвещение, 1982. – С. 12–16.
6. Шаталов, В. Ф. Педагогическая проза / В. Ф. Шаталов. – Москва : Педагогика, 1980. – 94 с.
7. Щербань, П. М. Активные методы подготовки майбутніх учителів / П. М. Щербань. – Київ : Знання, 1988. – 48 с.
8. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г. И. Щукина. – Москва : Педагогика, 1988. – 123 с.

Дата надходження до редакції авторського оригіналу : 07.09.2016