

УДК 130.2+378.1

Зеленська О. П.*

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ДИСЦИПЛІН МАЙБУТНІХ БАКАЛАВРІВ-ПРАВОНАВЦІВ ТА БАКАЛАВРІВ ПРАВООХОРОННОЇ СФЕРИ

Ефективність застосування дидактичних ігор у навчанні загальноосвітніх дисциплін для підготовки майбутніх бакалаврів-юристів і бакалаврів-правоохоронців беззаперечно, оскільки це сприяє активізації розумової діяльності студентів і курсантів, підвищує їх мотивацію до навчання, уможливорює пізнання багатогранності навколишнього світу, збагачує мовлення студентів та курсантів, сприяє розвиткові їх пам'яті, ерудиції, уваги, сприйняття, творчого мислення, є засобом самоорганізації та самовиховання тощо. Дидактичні ігри посідають важливе місце в культурологічній підготовці студентів і курсантів як важлива складова виховання не тільки висококваліфікованих фахівців, але й високоосвічених і висококультурних людей.

Ключові слова: дидактична гра, студент, курсант, бакалавр, культурологічна підготовка, професійна підготовка.

Одними з пріоритетних напрямків державної політики щодо розвитку освіти в Україні є особистісна орієнтація освіти та підвищення її якості, оновлення її змісту та форм організації навчально-виховного процесу. Освіта має переходити від репродуктивних технологій навчання до креативних, конструктивних, що значно сприятиме інтенсифікації процесу навчання, тобто мають реалізуватися такі новітні методи, форми, прийоми та засоби навчання, які б уможливили перехід від пояснювально-ілюстративного навчання до проблемно-пошукового. Серед завдань, покликаних удосконалити систему освіти в Україні, треба зазначити необхідність регулювання характеру, змісту та обсягів програм, методів і форм навчання. Якщо в XIX ст. критерієм оцінювання знань був принцип «знаєш – не знаєш», для XX ст. – «розумієш – не розумієш», то для XXI ст. визначальним буде не тільки вміння засвоювати вже набуті знання, а й уміння використовувати їх на практиці та продукувати нові. Необхідно здійснювати перехід від репродуктивних до інноваційних форм вищої освіти [7, с. 8]. Сьогодення вимагає від фахівців уміння своєчасно та результативно орієнтуватися в різноманітних ситуаціях, які можуть бути досить складними і непередбачуваними. Вони мають правильно уявляти реальність, уміти логічно мислити, ставити завдання чи проблеми, пропонувати шляхи та методи їх вирішення. Для досягнення цих цілей під час практичної підготовки студентів і курсантів варто застосовувати методи активізації навчального процесу, серед яких важливе місце посідають дидактичні ігри.

Дидактична гра включає в себе продуктивний компонент – навчання і є засобом розв'язання його завдань; вона належить до класу ігор за правилами. Проте для деяких дидактичних ігор обов'язковим є дотримання лише частини правил, бо вони передбачають більш або менш виражені елементи рольової поведінки [9]. Специфікою навчальної ділової гри є те, що вона залишається педагогічним процесом, спрямованим на досягнення мети навчання й виховання, розвитку і професійної підготовки, а не цілей виробництва, хоча певною мірою в процесі гри такі цілі також ставляться. У діловій грі реалізується цілісна форма колективної навчальної діяльності за моделлю умов (предметний контекст) і взаємодії з представниками інших рольових позицій (соціальний контекст) [11, с. 128-129].

Проблемами теорії та практики дидактичних (рольових та ділових) ігор і використання їх у навчальному процесі у ВНЗ як засобу виховання особистості в діяльності, як засобу, методу, форми та емоційного стимулу організації колективної

© Зеленська О. П.

діяльності займалися такі науковці, як О. Акімова, М. Анікеєва, А. Арстанов, Ю. Аругюнов, А. Асмолов, І. Бім, О. Бондаренко, В. Букатов, В. Дудченко, О. Гоголь, Ю. Ємельянов, І. Зимня, І. Куліш, Г. Китайгородська, О. Леонтєв, А. Люблинська, С. Мельникова, А. Панфілова, Ю. Пассов, П. Підкасистий, В. Платов, П. Рудик, С. Рябушко, В. Семенов, З. Слєпкань, Н. Страздас, С. Шмаков, П. Щербань, Г. Щукіна, J. Crawley, J. Gerrand, G. Ladousse, H. Maier та інші. Проте застосування дидактичних ігор у процесі вивчення загальноосвітніх дисциплін майбутніми бакалаврами – правознавцями та правоохоронцями, зокрема їх культурологічної підготовки, ще недостатньо вивчено і вимагає свого подальшого аналізу та дослідження.

Значення та необхідність культурологічної підготовки студентів і курсантів у процесі навчання взагалі та вивченні загальноосвітніх дисциплін, таких як культурологія, історія України, філософія, українська мова, іноземна мова тощо зокрема, визначаються тією ситуацією та проблемами, що сьогодні стоять перед сучасним суспільством. На думку фахівців (О. Скнара, Г. Пагутяк, В. Виткалова, О. Граб та ін.), триває процес девальвації загальнолюдських цінностей – гідності, порядності, здатності до співпереживання та ін. Система духовно-ціннісних орієнтацій спрощується і дедалі більше зводиться до прагматичних прагнень. Розширюється культурний вакуум у країні, поширюються масові явища напівінтелігентності серед інтелігентів за фахом, духовно-моральна, естетична убогість молоді. Соціальні та духовні орієнтації недостатньо актуалізовані та займають невисокі місця у структурі цінностей [10, с. 63]. Для нормального розвитку культурології бракує міцного фундаменту. Культурна людина в епоху глобального потепління має спиратися на гуманістичні пріоритети в будь-якій сфері діяльності, бо від кожного нині залежить, чи виживе людство як благородна спільнота, а не як здичавіле егоїстичне стадо [8, с. 75]. Сучасна молодь слабо орієнтується у хронології подій найближчих століть, плутає історичні факти, імена відомих постатей, не знає витоків культури свого народу – це проблема національного рівня. Криза духовна, моральна, гуманістична в Україні вже набуває чітких обрисів. Поза увагою й потребою сьогодні опинилися інтелект, освіченість, моральність, відповідальність. Проте сучасна вища освіта (зокрема й культурологічна) вкотре бере на себе відповідальність на підняття рівня культурного розвитку країни, підготовки для її блага всебічно розвинутого, інтелектуально досконалого фахівця й громадянина [2]. Культурологічна підготовка курсантів і студентів передбачає спрямування всіх компонентів освіти і виховання на культуру та людину, що є суб'єктом діяльності людської культури, яка її творить і яка здатна до саморозвитку. Сьогодення вимагає від фахівців володіння не тільки знаннями, вміннями і навичками, необхідними для їх успішної професійної та соціальної діяльності, але й формування відповідних якостей особистості, здатної до культурного саморозвитку, самовизначення у світі культурних цінностей, тобто суспільству потрібні не тільки висококваліфіковані спеціалісти, але й високоосвічені та висококультурні люди. Естетична і художня освіта та виховання визнані важливими чинниками зокрема підготовки майбутніх бакалаврів-правознавців та правоохоронців [6].

Інноваційні педагогічні технології поєднують у собі науково обґрунтовану систему дій, операцій та процедур, які забезпечують цілеспрямоване й поопераційне впровадження різних видів педагогічних нововведень, що викликають позитивні зміни у традиційному педагогічному процесі, модернізують і трансформують його [3, с. 21]. Використання в навчальному процесі дидактичних ігор (ділових, рольових) як форми нових педагогічних технологій сприяє тому, що під час навчального пізнання відбувається не лише набуття студентами та курсантами знань, формування та розвиток умінь і навичок, але й вплив на їх свідомість, мислення, почуття та поведінку. Процес навчання зумовлює навчально-пізнавальну діяльність і, що є надзвичайно важливим, творче мислення студентів чи курсантів, яке формується під час цієї діяльності, оскільки розвиток саме творчого мислення необхідний для успішного оволодіння знаннями

та є важливою умовою підвищення ефективності навчання. Саме використання в процесі навчання дидактичних ігор, що уможлиблює студентам і курсантам бути активними на занятті, допомагає їм засвоїти та використовувати знання, стимулювати розвиток творчого мислення та уяви, розвиває самостійність та відповідальне ставлення до того, чим вони займаються, породжує зацікавленість та позитивне ставлення до навчання, тобто робить його більш умотивованим. Видатний філософ Конфуцій так визначив принципи навчання: те, що я чую, я забуваю; те, що я бачу, я пом'ятаю; те, що я роблю, я розумію.

Дидактичні ігри мають різноманітні функції та можливості для розвитку пізнавальних інтересів, зацікавленого набуття знань і практичного досвіду. Гра – дієвий спосіб продуктивного засвоєння знань [1]. Гра – форма вільного самовияву людини, передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, станів [4, с. 73]. Дидактичні ігри – один із видів активної навчальної діяльності, в якій студенти та курсанти беруть безпосередню участь і яка створює взаємодію між учасниками та умовним сценарієм.

До основних функцій дидактичних ігор, які використовуються у процесі навчання в цілому та вивченні загальноосвітніх дисциплін майбутніми бакалаврами зокрема, можна віднести виховну, когнітивну, навчаючу, розвивальну, дослідницьку, соціально орієнтовану, організаційно-діяльнісну, спонукально-стимульовальну, комунікативну, тренувальну, психокорекційну, рефлексивну, розважальну, статусно-рольову, функції саморозвитку особистості та функції контролю.

Переваги застосування в навчальному процесі, зокрема для культурологічної підготовки, дидактичних ігор полягають у тому, що вони:

- сприяють активізації розумової діяльності студентів і курсантів, глибшому та ґрунтовнішому засвоєнню навчального матеріалу, отриманню та закріпленню різнобічних знань;
- підвищують мотивацію студентів чи курсантів до навчання, оскільки викликають інтерес до цієї форми діяльності та отримання позитивного результату, тобто передбачають застосування знань на практиці;
- уможлиблюють пізнання багатогранності навколишнього світу;
- уможлиблюють відтворення складних, динамічних процесів, які відбуваються в різних сферах людської діяльності, в аудиторії, тобто створюють життєві ситуації;
- збагачують мовлення студентів та курсантів, формують і відточують їх уміння усного аргументування, швидкого та чіткого формулювання думок; допомагають їм спілкуватися, виражати свої думки та почуття, обговорювати складні, багатопланові ситуації;
- сприяють розвитку пам'яті, ерудиції, уваги, сприйняття, творчого мислення;
- допомагають студентам і курсантам пізнати свої можливості, самоорганізуватися;
- є засобом самовиховання;
- учать уміння розподіляти обов'язки і працювати в команді; поєднувати індивідуальну та групову ігрову діяльність;
- уможлиблюють перевірку ступеня засвоєння матеріалу;
- учать оцінювати набуті знання, не боятися робити помилки;
- заохочують до співчуття та співпереживання до поглядів інших людей.

Отже, дидактичні ігри створюють можливості для діалогічного спілкування та особистісного розвитку студента чи курсанта, для формування і розвитку їх умінь, навичок, позитивних якостей, для діагностики та корекції загальних і професійних здібностей майбутніх фахівців.

Когнітивна функція культурологічної підготовки особистості може вирішуватися в процесі проведення дидактичної гри, наприклад, у формі прес-конференції з теми

«Культурологічна підготовка майбутнього бакалавра-юриста чи бакалавра-правоохоронця: проблеми і перспективи».

Дидактична мета гри полягає у використанні студентами і курсантами культурологічних знань як необхідного «інструмента» для професійної роботи в умовах імітації реальної професійної діяльності; систематизації основних знань у галузі культурології, філософії, історії України, української та іноземної мов, фахових дисциплін; розвитку творчого мислення, уміння аналізувати запропоновану чи непередбачену ситуацію, що може виникнути в майбутньому, висловлюванні особистої точки зору; удосконаленні культури мовлення, особливо діалогічного, навчанні спілкування, умінню контактувати з людьми; дотриманні етичних норм у ділових відносинах з іншими людьми; необхідності навчання взаємодіяти в команді, приймати самостійні та колективні рішення.

У процесі цієї гри важливо домогтися, щоб студенти і курсанти не відтворювали «житейські» точки зору і стереотипи поведінки фахівця-юриста чи фахівця-правоохоронця системи МВС України, а мислили на науковому рівні, використовуючи теоретичні та практичні знання і навички, засвоєні ними в процесі вивчення дисциплін, що сприяють культурологічній підготовці, а саме культурології, історії України, історії та теорії держави і права, української мови, іноземної мови. Дидактична функція цієї гри полягає у виробленні в студентів і курсантів професійних поглядів, переконань, оцінок з позицій культурологічного осмислення дійсності; критичного ставлення до рішень, які лежать у площині буденної свідомості; стимуляції внутрішніх регуляторів професійної діяльності.

Під час проведення гри виходимо з того, що прес-конференція – це зустріч державних, громадських діячів із представниками преси для висвітлення певного питання, що має різноманітне тлумачення. Тому кілька студентів чи курсантів виступають у ролях представника міністерства внутрішніх справ, департаменту юстиції, вченого-культуролога, фахівця, керівника установи МВС чи обласного суду (прокуратури), студента, курсанта. Частина курсантів виконують роль «референтів», інші зображають кореспондентів різних друкованих видань, телекомпаній, зокрема і зарубіжних.

За умовами гри кожний «представник» має по 2-3 референти, які допомагають йому в доборі матеріалу та підготовці відповідей.

Спочатку з короткими повідомленнями виступають «представники» державних і громадських інститутів, які висловлюють свої погляди на проблему, що обговорюється. Основну частину часу мають становити запитання кореспондентів і відповіді на них.

Наприклад:

– Яким Ви бачите майбутнього фахівця-правоохоронця чи фахівця-правознавця? Якими особистісними та соціально і професійно значущими якостями він мусить володіти?

– Що Ви вкладаєте в поняття «культурологічна підготовка фахівця МВС України», які цілі вона передбачає?

– Як Ви розумієте культурологічну підготовку майбутнього судді (прокурора тощо)?

– У чому Ви бачите різницю понять «професійна майстерність» і «культурологічна підготовка»?

– Які умови необхідні для ефективної організації культурологічної підготовки майбутнього фахівця-юриста чи правоохоронця?

– У чому Ви вбачаєте забезпечення реалізації принципу позитивної мотивації щодо культурологічної підготовки майбутніх юристів чи правоохоронців?

– Що заважає ефективній культурологічній підготовці майбутнього фахівця-юриста чи фахівця-правоохоронця системи МВС України?

– Які функції в культурологічній підготовці фахівця-юриста чи фахівця-правоохоронця системи МВС України виконують культурологія, філософія, соціологія, психологія чи іноземна мова?

– Які категорії культурології, на Вашу думку, мають значення для сучасної системи підготовки фахівців-юристів чи фахівців-правоохоронців системи МВС України?

– Чи необхідний для сучасного фахівця-юриста чи фахівця-правоохоронця системи МВС України культурологічний підхід до його професійної підготовки? Чим це зумовлено?

Курсанти-експерти чи студенти-експерти мають підбити результати гри і визначити, чи вона є корисною щодо культурологічного розвитку майбутніх правознавців і правоохоронців, чи справді імітує живий реальний процес, формує пізнавальні мотиви загальноосвітнього розвитку і професійних досягнень, наукового світогляду, особистісного ціннісного ставлення до культурологічних знань, розуміння їх практичного застосування, учить практично всіх елементів професійної культури – формування моральної відповідальності за взаємодію з іншими людьми, вміння вести полеміку, прийомів безконфліктного спілкування, культури мови, толерантності, самооцінки тощо [5].

Таким чином, дидактична гра дозволяє студентам і курсантам серйозно замислитися над співвідношенням професійної та культурологічної підготовки у вищому навчальному закладі, розвиває професійне мислення, навчає вміння цілісно і всебічно підходити до вирішення конкретних ситуацій, використовуючи культурологічні знання, формує і розвиває культурологічну культуру, сприяє вияву позитивних емоцій у студентів і курсантів та викладачів, допомагає знаходити шляхи взаєморозуміння та співробітництва.

Спільне обговорення, на наш погляд, дозволить кожному студенту чи курсанту виявити своє особистісне ставлення до проблеми, усвідомити своє розуміння професійної значущості культурологічних знань для майбутньої професійної діяльності. Навчальний процес, таким чином, виводиться на культурологічний рівень, сприяє посиленню рефлексивних процесів у свідомості студентів і курсантів, а спілкування та діалог у процесі вирішення професійної проблеми стають джерелом усвідомлення матеріалу, що досліджується, засвоєння його життєвого сенсу, уможлиблюють студентам і курсантам виявити себе, розкривати свої здібності та вміння, перевірити знання, якими вони володіють, та набуті нові. Крім того, проведення такої гри дозволяє здійснити інтеграцію культурології з соціологією, філософією, психологією, спеціальними дисциплінами, українською та іноземною мовами тощо, що може стати предметом подальших досліджень.

Література:

1. Букатов В. М. Педагогические таинства дидактических игр / В. М. Букатов. – М. : Московский психолого-социальный ин-т, 2003. – 152 с.
2. Виткалов В. Культурологічна освіта у системі гуманітарних знань / Володимир Виткалов, Ольга Граб // Вища школа. – 2009. – № 3. – С. 88-95.
3. Галиця І. Стратегічні ігри як інструмент активізації креативного потенціалу / І. Галиця, Г. Цехмістрова, А. Міщенко, О. Галиця, І. Мельник // Вища школа. – 2011. – № 5-6. – С. 21-26.
4. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
5. Зеленська О. П. Культурологічна підготовка курсантів вищих навчальних закладів МВС України : [монографія] / О. П. Зеленська. – Львів : Ліга-Прес, 2012. – 302 с.
6. Зеленська О. П. Гуманітаризація вищої освіти та культурологічна підготовка курсантів ВНЗ системи МВС України / О. П. Зеленська // Міжнародні Челпанівські психолого-педагогічні читання. – К. : Гнозис, 2015. – Вип. 35. – Т. III (15). – Дод. 2. – С. 298-304.

7. Міщенко В. Особливості функціонування вищої школи України в ринкових умовах: вища школа України між минулим і майбутнім / Володимир Міщенко, Світлана Науменкова // Вища школа. – 2001. – № 1. – С. 6-17.
8. Пагутяк Г. Культурологія епохи глобального потепління / Галина Пагутяк // Вища школа. – 2005. – № 3. – С. 73-75.
9. Семенов В. Г. Дидактична гра / В. Г. Семенов. – К. : Педагогіка, 1992. – 104 с.
10. Скар О. Сучасні проблеми психолого-педагогічної підготовки фахівців соціально-культурної сфери / Олександр Скар // Вища школа. – 2001. – № 1. – С. 62-76.
11. Слєпкань З. І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі / З. І. Слєпкань. – К. : Вища школа, 2005. – 239 с.

Зеленская Е. П.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ
ДИСЦИПЛИНАМ БУДУЩИХ БАКАЛАВРОВ-ПРАВОВЕДОВ И БАКАЛАВРОВ
ПРАВООХРАНИТЕЛЬНОЙ СФЕРЫ

Эффективность использования дидактических игр в обучении общеобразовательным дисциплинам для подготовки будущих бакалавров-юристов и бакалавров правоохранительной сферы бесспорна, потому что это способствует активизации мыслительной деятельности студентов и курсантов, повышает их мотивацию к обучению, делает возможным познание многогранности окружающего мира, обогащает речь студентов и курсантов, содействует развитию их памяти, эрудиции, внимания, восприятия, творческого мышления, является средством самоорганизации и самовоспитания и т. п. Дидактические игры занимают важное место в культурологической подготовке студентов и курсантов как важной составляющей воспитания не только высококвалифицированных специалистов, но и высокообразованных и высококультурных людей.

Ключевые слова: дидактическая игра, студент, курсант, бакалавр, культурологическая подготовка, профессиональная подготовка.

Zelenska O. P.

EDUCATIONAL GAMES IN THE PROCESS OF TEACHING GENERAL EDUCATIONAL SUBJECTS
TO FUTURE BACHELORS OF LAW AND LAW ENFORCEMENT

The efficiency of using the educational games while teaching the general educational subjects for training the future Bachelors of Law and Bachelors of Law Enforcement is self-evident, because it makes the understanding activity of the students and cadets more active, raises their motivation for studying, makes it possible to cognize the many-sidedness of the surrounding world, enriches the students' and cadets' speech, develops their memory, erudition, attention, acquisition, creative thought, is a means of their self-organization and self-education, etc. The educational games occupy an important place in the culturological training of the students and cadets as an important component of educating not only highly qualified specialists but highly educated and highly cultured people. The specific features of the educational business game are that it remains to be a pedagogical process aimed at achieving the goals of education, development and professional training. The main functions of the didactic games which are used in the process of education in general and in learning the general educational subjects by the future bachelors in particular are educational, cognitive, instructional, developing, research, socially-oriented, stimulating, organizational, communicative, training, psycho-correctional, reflective, status-role, functions of a personality self-development and functions of control. It is important to achieve in the process of the game the students' and cadets' being able to think on a scientific level using the theoretical and practical knowledge and skills which they obtained in the process of learning the subjects that contribute to their culturological training.

Keywords: educational game, student, cadet, bachelor, culturological training, professional training.