

Maya Kademiya. The Way From Web-Quest To Blog-Quest

The use of the Internet, its services, project technologies: Web-quest and Blog-quest in the students' interactive education and also their influence on competence specialist formation have been considered in the article.

Key words: the Internet, the Internet services, project technology of education, Web-quest, Blog-quest, competence.

Стаття надійшла до редакції 11.09.2013 р.

Прийнято до друку 27.09.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Савченко С. В.

УДК 378.091.33 : 004.9

В. В. Кириленко, Н. М. Кириленко

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ
ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ
ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

Філософи, психологи й педагоги відзначають, що в майбутньому соціально захищеною може вважатися лише та людина, яка здатна перебудувати свою діяльність згідно розвитку сучасних інформаційних технологій. Щоб фахово підготувати таку людину, необхідно змінити традиційні підходи до одержання нових знань за допомогою більш ефективної технології пізнавальної діяльності в навчальному процесі. Цієї мети можна досягнути із застосуванням комп'ютерних ігрових технологій. Саме вони можуть продемонструвати той факт, що будь-який інформаційний ресурс має реальну цінність у тому випадку, коли до нього організовано відповідний доступ.

Гра посідає значне місце в житті студентів. Маємо на увазі не лише розважальні ігри, а, насамперед, навчальні ігри, використання яких забезпечує можливість формування нових знань, поглиблення їх, розвиток професійних умінь і навичок, особистості загалом. Нині серед комп'ютерних ігор переважають ігри розважального характеру. Якщо і з'являються навчальні ігри, то їх явно недостатньо, і вони ще недосконалі. Майже немає апробованих методик правильного їх застосування у навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів. Тому актуальною проблемою залишається теоретичне дослідження феномену комп'ютерної дидактичної гри, розробка методики застосування ігор у навчальному процесі вищої школи. Дослідженням проблеми використання ігрових технологій у навчанні займалися В. Бедержанова, О. Газман, В. Горленко, І. Петерсон, В. Рибальський, Е. Семенова, А. Тюков, В. Хрипко, А. Усова, С. Шмаков, В. Скалкін, В. Трайнев, С. Щербак, П. Щербань та інші науковці.

Головні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані й розроблені класиками педагогічної і психологічної науки К. Ушинським, Л. Виготським, О. Леонтьєвим та ін. Розробкою дидактичних ігор у педагогічних вищих навчальних закладах займалися М. Арстанов, О. Березюк, А. Вербицький, І. Куліш, В. Петрук, В. Петрусинський, П. Підкасистий, А. Смолкін, Т. Ткаченко, Л. Тополя, Ж. Хайдаров, О. Штепа та ін. Вони стверджують, що активне використання навчальних ігор у навчальному процесі вищих навчальних закладів є важливою умовою і ефективним засобом підвищення якості підготовки майбутніх учителів, розвитку педагогічного мислення, адаптації до професійно-педагогічної діяльності.

Метою нашої статті є розкриття психолого-педагогічних особливостей ігрової діяльності в інформаційному просторі вищого навчального закладу.

У процесі комп'ютеризації освіти вищого навчального закладу традиційна дидактична система викладання „викладач – студент”, замінюється новою – „викладач – комп'ютер – студент”.

Неодмінними педагогічними умовами успішного впровадження ігрових технологій у навчальний процес є відповідне комп'ютерне обладнання, наявність достатньої кількості методичної літератури.

Межа між грою і реальним життям достатньо відносна, вони мають взаємний перехід, і це явище можна назвати феноменологічною грою. Особливість цього феномену полягає в тому, що життя виступає як гра, а гра – справжнім життям. Феноменологічне є лише завісою, за якою приховується справжня природа психічного. Гра дає можливість розкрити це субстанціальне, коли вона безпосередньо переходить у план дії. Людині треба лише допомогти скинути природну маску і натурально виявити споконвічну людську природу [6, с. 272].

Грати – означає встановлювати зв'язок між фантазією і реальністю. Отже, гра допомагає знайти шлях до адаптації в реальному житті. Можна стверджувати, що ігри як дітей, так і дорослих є спонтанним актом саморозвитку. Це, начебто, недирективна підготовка до „серйозної діяльності”. У грі відображається не лише зв'язок дитини чи дорослого з власними внутрішніми процесами, а й також комунікація з іншими людьми, що відбуваються у соціальному середовищі. Іншими словами, мова йде про інформаційне спілкування в соціумі, коли досить важко провести межу між суто діловим та ігровим спілкуванням. Маємо на увазі фахову підготовку студентів педагогічного університету до майбутньої професійної діяльності із застосуванням ігрових методів навчання, котрі все ширше і частіше застосовують на уроках у середній загальноосвітній школі.

За умов інформаційного підходу до застосування комп'ютерних ігрових технологій виникає можливість вибору оптимального рівня складності завдань у відповідності до індивідуального стилю засвоєння знань студентами. В межах застосування ІКТ по-новому розкриваються

педагогічні принципи, розроблені Л. Занковим [3]. Вони спрямовані на досягнення високої ефективності засвоєння знань у процесі навчання. Перерахуємо ці принципи:

1. Провідна роль теоретичних знань у змісті навчання. Принцип провідної ролі теоретичних знань не зменшує значення вмінь та навичок і їх формування. Застосування комп'ютера сприятиме більш швидкому, міцному та ефективному опануванню навичками набору тексту, обробки інформації, оволодінню роботою з графічними та мультимедійними програмами, спілкуванню.

2. Усвідомлення студентами процесу навчання, оскільки вони одержують можливість покроково засвоювати навчальну інформацію.

3. Навчання на високому рівні складності. Цей принцип означає, що навчальний матеріал і методи його презентації мають зумовлювати оптимальний рівень складності, якщо її немає, тоді припиняється розвиток. Ступінь складності передбачає такий навчальний матеріал, який може бути осмислений студентами. Мається на увазі не будь-яка складність, а складність, що пов'язана з пізнанням взаємозв'язків явищ і їх взаємодії.

Отже, за допомогою мультимедійних програм, студенти мають можливість спостерігати подання знань у динаміці. Мультимедійні засоби унаочнюють навчальний матеріал, завдяки чому докорінно змінюють процес і динаміку засвоєння знань, а носієм повідомлень стають візуальні та слухові образи. Це важливо для педагогічної науки, оскільки експериментально доведено, що в процесі лише усного викладання сприймається і засвоюється до однієї тисячі умовних одиниць інформації, а, підключивши органи зору, обсяг засвоюваного навчального матеріалу можна збільшити до 100 тисяч таких одиниць [4, с. 48].

Постійне збагачення інформаційного поля студента різноманітним змістом створює необхідні умови для глибокого осмислення інформації, оскільки нова інформація швидко інтегрується в розгорнуту систему, адже, за Л. Занковим, йти вперед швидким темпом не означає поспішати, робити як-небудь, а давати учням або студентам якомога більше відомостей [3, с. 47-55].

Завдяки візуальним і звуковим програмам із застосуванням ігрових технологій навчання набуває ефективності та динаміки засвоєння нового навчального матеріалу. Ігрові технології сприятимуть спілкуванню між студентами і до певної міри мотивуватимуть їхню пізнавальну діяльність.

Отже, дослідження інформаційних процесів є втілення ідеї побудови моделі когнітивних процесів за допомогою педагогічних програмних засобів. Такі моделі можна застосовувати для дослідження вищих психічних функцій таких, як пам'ять, мовлення, мислення, сприймання. Вивчення природи знань проводилося під впливом Ж. Піаже та інших науковців що до когнітивного розвитку особистості.

Роботи Ж. Піаже [5] починалися з інтересу до тестів інтелекту. В результаті його досліджень було виявлено специфіку етапів інтелектуального розвитку людини на різних вікових етапах.

Моделювання за допомогою тривимірної графіки в ігрових технологіях сприяє інтелектуальному розвитку студентів, формує у них адекватну поведінку як в ігровій, так і реальній професійній діяльності. У процесі застосування ігрових технологій розвивається уміння ймовірносного прогнозування, під яким розуміють передбачення майбутнього на основі вірогіднісної структури минулого досвіду та відомостей про наявну ситуацію [1, с. 101-102]. Ці два чинники є основою для створення гіпотез про майбутнє. Згідно з цим прогнозом відбувається підготовка до дій у майбутній ситуації, що приводить до найбільшої вірогідності досягнення мети.

Гра передбачає поведінку, що регулюється певними правилами на основі циркуляції інформації. На основі попередніх відомостей, якими володіє індивід, відбувається діяльність в умовних ситуаціях, що спрямована на реконструкцію та засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально-закріплених способах здійснення предметних дій. Класифікуємо ігри за такими критеріями та ознаками: вільна діяльність, що відбувається за бажанням із метою одержання задоволення від самого процесу діяльності, а не лише від його результату; творча імпровізаційна за характером діяльності; емоційно-напружена конкурентна діяльність з елементами змагання; діяльність, що має імітаційний характер; діяльність, що відбувається в межах прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри.

Ігрові технології передбачають не лише задоволення від процесу гри, а й досягнення потрібного результату. Ним має стати створення нового інформаційного поля суб'єктів гри. Іншими словами, йдеться про особистісні зміни учасників гри, їхній загальний інтелектуальний і соціальний розвиток.

У сучасному інформаційному суспільстві для того, щоб ефективно діяти, людина має постійно поповнювати свої знання – розширювати власну інформаційну базу, навчитися ефективно спілкуватися з метою обміну відомостями. Це означає, що дорослі повинні розвивати у собі здатність змінювати позиції, точки зору, відмовитись від певних сталих стереотипів, діяти в соціальному середовищі, що змінюється пришвидшеними темпами.

З появою та інтенсивним розвитком інформаційно-комунікаційних технологій не могли не з'явитись комп'ютерні ігри, оскільки, як відзначалося вище, людська культура не може існувати без ігрового компонента. Нині значною популярністю користуються комп'ютерні ігри, в процесі яких людина спостерігає за тим, що відбувається, начебто очима свого персонажа. В той самий час гравці віддають перевагу іграм, де вони грають один із одним у локальній і глобальній комп'ютерних мережах. Фактично маємо справу з рольовими

іграми, котрі опосередковуються комп'ютером, який у даному контексті виступає допоміжним засобом міжособистісної комунікації, що керується і спрямовується тими ж самими правилами інформаційного спілкування. Це особливо стосується комп'ютерних навчальних ігор, в яких ставиться чітка пізнавальна мета.

Розгляд перебігу інформаційних процесів, що відбуваються в іграх різного виду, почнемо із з'ясування змісту поняття „інформації”. Слово це з'явилося ще в античні часи, більш, ніж дві з половиною тисячі років тому назад. Зазначимо, що цим словом користувався Марк Цицерон, проголошуючи свої палкі промови у Стародавньому Римі. Люди, однак, довгий час не надавали цьому слову особливого значення. Для них це була звичайна лексична одиниця і не несла смислового навантаження у повсякденному житті. У наш час вона набула особливого значення; в життя увійшли такі поняття, як „інформаційна культура”, „інформаційна епоха”, „інформаційний вибух”, „інформаційне суспільство” та „комп'ютерна дидактична гра”, що ґрунтується на перебігу інформаційних процесів. Уважають, що „інформаційне суспільство” – це новий тип суспільства, яке суттєво відрізняється від свого індустріального попередника. Таким чином, інформаційне суспільство стало дійсністю масової свідомості сучасної людини, коли в її життя реально увійшли персональні комп'ютери і захоплення комп'ютерними іграми від дитячого садка до студентської лави, а від неї – в усі сфери виробництва та ділової активності людини загалом [2].

Подальший розвиток ІКТ сприятиме підвищенню інтелектуальних здібностей і можливостей особистості, в результаті чого відбудеться збільшення соціальної пам'яті. Створення нових інформаційно-комунікаційних систем і технологій передбачає, в першу чергу, розширення, поглиблення інформаційного поля людини, а це може відбутися за умови, коли персональний комп'ютер буде посередником опрацювання інформації в процесі спілкування між людьми через глобальну мережу Internet. Позитивних результатів буде досягнуто лише тоді, коли відбудеться сприяння цьому спілкуванню за допомогою спеціально розроблених ігрових технологій.

Упровадження в навчальний процес ігрових технологій робить можливим якісне засвоєння структури навчального предмета. Це пов'язано з тим, що основна мета освіти полягає у здатності засвоювати нову інформацію в майбутньому. Отже, потрібно організувати навчання так, щоб результат, досягнутий на кожному етапі, сприяв засвоєнню нових знань у подальшій професійній діяльності. Іншими словами, студенти мають бути готовими до одержання нових відомостей, тобто до перманентного навчання.

Список використаної літератури

- 1. Батуев А. С.** Высшая нервная деятельность / А. С. Батуев. – М., 1991.
- 2. Воробьёв Т. Г.** Твоя информационная культура / Т. Г. Воробьёв. – М. : Мол. гвардия, 1988. – 303 с.
- 3. Занков Л. В.**

О начальном обучении / Л. В. Занков. – М. 1963. – С. 47–55.

4. Мультимедіа та мультимедійні системи: Конспект лекцій для студентів спеціальності „Програмне забезпечення автоматизованих систем” / Укл. С. С. Забара, О. П. Цурін. – К. : Видавництво університету „Україна”, 2003. **5. Пиаже Ж.** Избранные психологические труды : Пер. с франц. / Ж. Пиаже. – М., 1969. **6. Роменець В. А.** Історія психології ХХ століття / В. А. Роменець, І. П. Маноха. – К. : Либідь, 1998. – 988 с.

Кириленко Н. М., Кириленко В. В. Психолого-педагогічні особливості організації ігрової діяльності в інформаційному просторі вищого навчального закладу

У статті розкриваються психолого-педагогічні особливості ігрової діяльності студентів, розкриваються педагогічні принципи застосування інформаційно-комунікаційних технологій в інформаційному просторі вищого навчального закладу.

Ключові слова: гра, ігрові технології, інформаційно-комунікаційні технології.

Кириленко Н. М., Кириленко В. В. Психолого-педагогические особенности организации игровой деятельности в информационном пространстве вуза

В статье раскрываются психолого-педагогические особенности игровой деятельности студентов, раскрываются педагогические принципы применения информационно-коммуникационных технологий в информационном пространстве вуза.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, информационно-коммуникационные технологии.

Kirilenko N. M., Kirilenko V. V. Psychological and pedagogical Features of Gaming Activities in Cyberspace University

The article deals with the psycho-pedagogical peculiarities of the students' gaming activities, pedagogical principles how to use information-communication technologies in the higher education establishment are suggested.

Key words: game, gaming technology, information and communication technology.

Стаття надійшла до редакції 12.09.2013 р.

Прийнято до друку 27.09.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Харченко С. Я.