

УДК 378.147

Наталя Самошкіна,
викладач кафедри педагогіки
та психології Харківського
гуманітарно-педагогічного інституту,
аспірант Харківського національного
університету імені В.Н. Каразіна

ТЕХНОЛОГІЇ ІГРОВОГО ТРЕНІНГУ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

У статті висвітлюється проблема впровадження технологій соціально-психологічного тренінгу в навчальний процес підготовки вчителів. Увага акцентується на активізації діяльності студентів у навчально-виховному процесі. Подаються приклади ігрових тренінгів, які доцільно застосовувати на заняттях з педагогіки.

Ключові слова: навчальна гра, соціально-психологічний тренінг, рольова гра, активізація пізнавальної діяльності.

В статье освещается проблема внедрения технологий социально-психологического тренинга в учебный процесс подготовки учителей. Внимание акцентируется на активизации деятельности студентов в учебно-воспитательном процессе. Поданы примеры игровых тренингов, которые целесообразно применять на занятиях по педагогике.

Ключевые слова: учебная игра, социально-психологический тренинг, ролевая игра, активизация познавательной деятельности.

The problem of social-and-psychological technologies introduction into educational process of teachers' preparation is covered. Attention is paid to activation of students' activity in the educational process. Examples of gaming trainings which are expedient for pedagogy lessons are given.

Key words: educational playing, social-and-psychological training, role playing, activation of cognitive activity.

На сучасному етапі розвитку український освітній простір потребує кардинальних змін. Ми маємо вдосконалити не лише освітню систему, а й поліпшити підготовку педагогічних кадрів. У першу чергу, від особистості учителя, його мотивації, компетентності, сформованої під час професійного навчання, залежить якість педагогічного процесу.

Сучасні українські школи потребують учителів-майстрів, які мають систематично удосконалювати свою педагогічну майстерність, підвищувати свій професійний рівень. Проте для цього необхідна глибока внутрішня мотивація, прагнення працювати самостійно над собою. Застосування су-

часних концепцій навчання на основі гуманістичної філософії освіти створює необхідні позитивні передумови для розвитку внутрішньої мотивації у майбутніх учителів. Цілеспрямоване використання методів, прийомів і способів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, застосування діалогічних методів навчання, можливість широкого застосування ігрових технологій навчання сприяють формуванню мотивів учіння. Тому навчальна діяльність «повинна мати творчий характер, враховувати специфіку майбутньої професійної діяльності, індивідуально-психічні особливості студентів, їхні нахили, здібності, зацікавлення, життєві орієнтири і намагання» [1, 129].

Проблема пізнавальної активності розглядалася багатьма вченими, зокрема В.М. Вергасовим, В.І. Лозовою, П.І. Підласистим, Г.І. Щукіною, та іншими дослідниками. Проте, незважаючи на детальне вивчення вищезазначеної проблеми, вона все ще залишається актуальною і потребує нових підходів до її розв'язання.

Активізація пізнавальної діяльності пов'язана з кількома факторами організації процесу навчання, одним з яких є використання активних форм і методів навчання. Чільне місце серед методів активного навчання посідають навчальні ігри, які, в свою чергу, мають багато типологій та модифікацій. Поряд з відомими діловими, імітаційними іграми не менш важливими в ігровому навчанні є технології соціально-психологічного тренінгу. Доцільність ігрового тренінгу у формуванні педагогічної майстерності підкресливали Г.А. Ковальов, А.П. Панфілова, Т.С. Яценко.

Мета статті – висвітлити проблему використання ігрового тренінгу для активізації навчання майбутніх учителів, запропонувати авторські розробки різних видів ігрового тренінгу, які доцільно використовувати на заняттях з педагогіки.

Серед методів, які активізують процес навчання, дослідниця ігрового моделювання А.П. Панфілова виокремлює технології соціально-психологічного тренінгу. Особливість тренінгу полягає в тому, що його метою є формування соціальних умінь і навичок студентів, що формує їхню комунікативну компетентність у майбутній професійній діяльності. Таким чином, він спрямований безпосередньо на формування навичок продуктивної міжособистісної взаємодії педагога й вихованців.

Прикладом авторського тренінгу є ігрове заняття з педагогіки, що імітує засідання педагогічної ради з проблеми співвідношення навчання й виховання. Мета даного заняття – проаналізувати проблему співвідношення навчання і виховання у навчально-виховному процесі, спробувати знайти шляхи її розв'язання; розвивати вербальні і невербальні комунікативні вміння, спостережливість, уміння соціальної перцепції. Згідно з інструкціями до гри, «засідання» присвячено обговоренню проблеми співвідношення навчання і виховання у навчально-виховному процесі, виходячи з отриманої педагогічної ситуації. Проте учасники тренінгу мають не лише про-

аналізувати ситуацію та знайти оптимальні шляхи розв'язання відповідної проблеми, а й протягом «засідання» виконувати кожен свою комунікативну роль. Окрім того, під час засідання учасники мають спостерігати один за одним, щоб зрозуміти, хто яку роль отримав. Отримані ролі не повинні розголошуватися до кінця гри. Проблемну ситуацію, що обговорюється на занятті, взято з «Практикуму з педагогіки» А.І. Кузьмінського [3, 47].

Перед тим, як учасники тренінгу ознайомляться із ситуацією, кожен з них отримує свою комунікативну роль, яку необхідно виконувати протягом усього «засідання». Перелік карток з комунікативними ролями є наступним:

1. З'ясувати точку зору того, хто говорить, щоб краще зрозуміти його (2 шт.).
2. Виокремити проблему і спрямувати обговорення на неї присутніх (1 шт.).
3. У будь-якій ситуації намагатися перехопити ініціативу в розмові (1 шт.).
4. Знаходити спільне у поглядах сторін і демонструвати це всім учасникам засідання (2 шт.).
5. Уважно слухати того, хто говорить і повторювати його головну думку своїми словами так, як її зрозумів (3 шт.).
6. У викладенні своїх думок максимально використовувати механізми психологічного впливу – зараження, навіювання, переконання (2 шт.).
7. Весь час закликати до аналізу висловлених думок, рефлексії, глибшого розгляду проблеми (1 шт.).
8. Намагатися критикувати виступаючих, загнати їх «у глухий кут», весь час ставити провокаційні та проблемні запитання (3 шт.).
9. Сприяти встановленню позитивної соціально-психологічної атмосфери, партнерства, довіри між учасниками засідання (2 шт.).
10. Переводити розмову на інші суміжні теми, які викликані даною проблемою (2 шт.).
11. Акцентувати увагу учасників на дискусійних і полемічних питаннях (2 шт.).
12. У своїх виступах максимально використовувати невербальні засоби спілкування (жести, міміку, інтонування, візуальний контакт тощо) (3 шт.).
13. Запобігати виникненню конфліктних ситуацій і непорозумінь, сприяти встановленню позитивної соціально-психологічної атмосфери в аудиторії (2 шт.).

Вищеописаний тренінг закінчується рефлексією, під час якої учасники заняття висловлюють свої думки з приводу комунікативних ролей, що виконувалися в аудиторії. Окрім того, доцільно заохочувати студентів описувати свої враження, отримані на занятті, почуття, викликані вико-

нанням тієї чи іншої ролі.

Одним із різновидів соціально-психологічного тренінгу є рольові ігри. Найголовнішим у рольових іграх є стосунки між людьми; акцент робиться на спілкуванні, а не на навчанні. У цьому, на думку Панфілової, полягає головна відмінність рольових ігор від ділових [5, 149–150].

Рольова гра є способом розширення досвіду учасників. Вона є методом психологічного моделювання, згідно з яким учасники, отримавши кожен свою роль, мають виробити спосіб поведінки в конкретній ситуації. Отримана роль закріплює стратегію і характер поведінки, від якої не можна відступати учаснику. Для цього розробляються спеціальні інструкції, які отримують гравці [5, 152]. Таким чином, рольові ігри – це ігри із заданим сценарієм, що потребує входження у визначений образ. Такі ігри називають сюжетними. Основною цінністю рольової гри є те, що учасники повинні прийняти на себе умовну соціальну роль змодельованої дійсності та дотримуватися усіх необхідних правил і норм соціальної поведінки, пов'язаних з даною роллю. П.М. Щербань виокремлює наступні характерні ознаки рольової гри:

- наявність психолого-педагогічної ситуації;
- наявність ролей;
- відмінність рольових цілей учасників гри, що виконують різні ролі;
- взаємодія учасників гри;
- наявність в ігровому колективі спільної мети;
- комунікабельність, тактовність, дружелюбність, готовність прийти на допомогу;
- багато альтернативності рішень;
- наявність системи групового чи індивідуального оцінювання діяльності учасників гри;
- наявність керованого емоційного напруження [7, 30–31].

На початку рольової гри учасники ознайомлюються із ситуацією, після чого викладач пропонує їм розподілити між собою ролі. Панфілова пропонує два варіанти розподілу ролей:

- ролі розподіляються між деякими учасниками, а інші, які не отримали ролей, стають активними глядачами, спостерігачами або виконують функції арбітра;
- учасники об'єднуються у кілька груп однодумців, і кожна група бере на себе окрему роль [5, 151].

Викладачі дуже часто плутають рольові ігри та розігрування ситуацій в ролях, або метод інсценування. Головна їхня відмінність полягає в тому, що під час розігрування ситуації в ролях учасники виконують роль так, як самі вважають за потрібне, визначаючи свою стратегію поведінки, свій вербальний репертуар і сценарій. Таку гру називають імпровізованою,

вона проводиться без попередньої підготовки. Основне завдання розігрування ситуації в ролях – виявити творчі здібності до розв'язання раптово виникаючих актуальних проблем, здібності до імпровізації в поведінці. Ролі зазвичай розподіляються свідомо і за спільною згодою учасників. Як правило, на таких ігрових заняттях учасники грають самих себе, демонструють свій стиль спілкування, цінності, компетентність, емоційну культуру тощо [5, 134–135].

Одним із різновидів рольової гри є інвертована гра. Її особливість полягає в тому, що в ході гри викладач пропонує учасникам зупинитися і помінятися ролями. За допомогою цього прийому кожен учасник гри може досягти глибокої оцінки проблем [5, 155].

Прикладом авторської рольової гри з педагогіки є рольова гра «Бесіда класного керівника з батьками учнів під час відвідування їх удома». Цю гру доцільно провести під час вивчення теми «Учитель – класний керівник». Мета даного ігрового заняття – вдосконалити в майбутніх учителів уміння організовувати спільну з батьками роботу щодо виховання учнів різного віку, вміння організовувати педагогічно доцільну взаємодію з батьками, встановлювати з ними контакт, обирати потрібну тактику і стратегію спілкування; вдосконалити володіння механізмами навіювання, переконання, зараження під час спілкування.

Заняття розпочинається з розподілу ролей між студентами. Кожен із учасників отримує одну з ролей: класного керівника, батька або рецензента ролі класного керівника. Окрім картки із зазначенням ролі кожен учасник отримує інструкцію відповідно до своєї ролі. Інструкції є наступними.

Інструкція класним керівникам:

Студенти, що виступають в ролі класних керівників, мають визначити мету відвідування тієї чи іншої родини згідно з отриманою характеристикою учня, скласти план бесіди з батьками, вказати на помилковість виховання дітей в сім'ях, виробити для них рекомендації. На підготовку бесіди «класним керівникам» відводиться 10 хвилин. Кожному із студентів, які виступають у ролі класних керівників, відводиться для бесіди 15 хвилин.

Інструкція батькам учнів:

Уважно вивчити ситуацію в отриманій картці, методику сімейного виховання, що застосовується в конкретній родині, продумати можливі питання класного керівника та відповіді на них. Під час розмови з учителем будувати діалог таким чином, щоб переконати останнього в своїй правоті.

Інструкція рецензентам класних керівників:

Ознайомитися з отриманими картками-характеристиками учнів, продумати орієнтовну організацію розмови класного керівника з батьками учнів. Під час бесіди уважно спостерігати за її ходом, фіксувати позитивні та негативні моменти в її організації. Звертати увагу на майстерність професійного спілкування класних керівників: встановлення контакту з батьками, толерантність і тактовність у ході бесіди, доцільність використання тієї

чи іншої стратегії взаємодії, вміння переконувати, навіювати тощо.

Необхідним обладнанням гри є картки з фрагментами характеристики учнів. Кожен з «класних керівників», «батьків» і рецензентів отримує картку і вивчає її відповідно до своєї інструкції. Приклад однієї з набору карток для даної гри подано нижче.

Із характеристики учня 4 класу Дмитра О.

Дмитро має середні здібності, самовпевнений хлопчик, у навчанні не виявляє належної старанності, вважаючи що його знань достатньо для відмінних оцінок. У класі він не має справжніх друзів. Часто просить однокласників допомогти, але сам допомагати не любить. У сім'ї він – єдина дитина. Мати його дуже любить, завжди підтримує в усьому. Їй часто здається, що її сина постійно хочуть образити, не цінують, недооцінюють, знижують оцінки. Неодноразово з цього приводу вона виступала на батьківських зборах. Одного разу, після того як Дмитро одержав за чергову контрольну роботу «3», він звинуватив учителя у несправедливості, став прискіпливо порівнювати свою роботу з роботами товаришів, а наступного дня до класу прямо під час уроку увірвалася мама. Почалися дорікання, звинувачення. Урок на очах у дітей було зірвано.

Вищеописана рольова гра передбачає ретельний аналіз і рефлексію. На етапі підбиття підсумків гри, коли слово належить рецензентам, може виникнути післяігрова дискусія. Як і в будь-якому тренінгу, важливо заохотити учасників – виконавців різних ролей до опису своїх вражень і відчуттів, труднощів, з якими вони стикалися під час виконання своєї ролі.

Таким чином, ігрова взаємодія під час професійної підготовки майбутніх учителів, зокрема використання технологій ігрового тренінгу, є необхідним засобом підвищення педагогічної майстерності, адже він спонукає студентів до самоаналізу та здійснює їхню практичну перевірку студентів на готовність до педагогічної діяльності. Це активізує навчальну діяльність майбутніх учителів і допомагає їм свідомо спрямувати себе на самопізнання і професійне самовдосконалення. У перспективах подальшого опрацювання даної проблеми – створення системи рольових ігор та інших видів соціально-психологічного тренінгу, що дасть змогу побудувати курс педагогіки на ігровому навчанні; створення методичних рекомендацій для студентів, які ознайомлюють їх з інструкціями і правилами навчальних ігор, а також психологічно налаштовують, мотивують і заохочують студентів до ігрової взаємодії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Герасимов И. Г. Структура научного исследования: Философский анализ познавательной деятельности в науке. – М.: Мысль, 1985. – 215 с.
2. Ковалёв Г.А. Об активном обучении педагогическому общению // Активные методы обучения педагогическому общению и его оптимизации: Сборник научных трудов / Под ред. А.А. Бодалева,

- Г.А. Ковалева. – М.: Издательство АПН СССР, 1983. – С. 6–20.
3. Кузьмінський А.І., Вовк Л.П., Омеляненко В.Л. Педагогіка: завдання і ситуації: Практикум. – К.: Знання-Прес, 2003. – 429 с.
 4. Лозова В.І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів / Харк. держ. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. – Харків: «ОВС», 2000. – 175 с.
 5. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / под общ. ред. В.А. Слостенина, И.Я. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 368 с.
 6. Пидкасистый П.И. Самостоятельная познавательная деятельность школьников в обучении: Теоретико-экспериментальное исследование. – М.: Педагогика, 1980. – 240 с.
 7. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. – К.: Вища шк., 2004. – 207 с.