

УДК 371.134+378.035.3

*Галина Обміняна,  
викладач педагогіки Уманського  
гуманітарно-педагогічного коледжу  
імені Т. Г. Шевченка*

## **КОЛЕКТИВНА ТВОРЧА ДІЯЛЬНІСТЬ СТУДЕНТСЬКОЇ ГРУПИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНОЇ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ**

*У статті висвітлено провідні ідеї колективної творчої діяльності студентів. Розкрито вплив педагогічної гри на формування професійно орієнтованої особистості. Виокремлено види ігор та їх особливості. Проаналізовано роль ігрової діяльності у формуванні сучасного фахівця, здатного знаходити нові методичні прийоми, що активізують навчання та розвиток активно-творчої особистості.*

**Ключові слова:** *колективна творча діяльність, педагогічна гра, професійно орієнтована особистість, методи активного навчання.*

*В статье освещены ведущие идеи коллективной творческой деятельности студентов. Раскрыто влияние педагогической игры на формирование профессионально ориентированной личности. Выделены виды игр и их особенности. Проанализирована роль игровой деятельности в формировании современного специалиста, способного находить новые методические приемы, активизирующие обучение и развитие активно-творческой личности.*

**Ключевые слова:** *коллективная творческая деятельность, педагогическая игра, профессионально ориентированная личность, методы активного обучения.*

*The article highlights the main ideas of collective creativity of students. It reveals the effect of educational games on the formation of professionally oriented personality. Types of games and their features are pointed out. The role of play in the formation of modern specialist who can find new instructional techniques that stimulate learning and develop active and creative personality is analyzed.*

**Key words:** *collective creativity, educational game, professionally-oriented personality, active learning methods.*

Сучасний стан розбудови національної освіти, в основу якого покладено пріоритет загальнолюдських цінностей, передбачає досягнення для юних громадян України того рівня й освіченості, який відповідав би вимогам міжнародних стандартів, сприяв би інтеграції країни у світову

спільноту.

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні змінилося соціальне замовлення щодо освітянських закладів: сьогодні воно визначається як формування високоосвіченої, конкурентоздатної, життєво успішної творчої особистості.

В. О. Сухомлинський вважав творчість надзвичайно важливим чинником активної діяльності виховання, в якій особливо виразно переживається емоційний стан радості мислення. Без творчості немислиме пізнання людиною своїх сил, здібностей, нахилів; утвердження поваги до себе, чутливе ставлення особистості до морального впливу колективу. Без творчого життя особистість не може бути вихованою, неможливі духовні, інтелектуальні, емоційні, естетичні, ідейні взаємини між людьми у колективі. Творчість є діяльністю, в яку ми вкладаємо частинку своєї душі. І чим більше її вкладаємо, тим багатшою стає людини. Процес творчості характерний тим, що творець самою своєю працею та її наслідками здійснює величезний вплив на тих, хто поряд з ним. Якщо ви хочете, щоб людина благодійно впливала на людину, утверджуйте в духовному житті колективу й особистості творчість [6].

Основою розвитку і виховання особистості виступає діяльність. Ця думка була яскраво проілюстрована педагогічною практичною діяльністю А. С. Макаренка. Дослідження Г. Альтшулера, В. Андрєєва, В. Архипової, В. Звягінського, В. Іванова, В. Кан-Каліка, Л. Кондрашової, М. Лазарева, Н. Никандрова, Л. Новікової та інших переконують також, що творча діяльність, спрямована на відродження виховної функції навчального процесу, повинна бути домінуючою у становленні майбутнього вчителя.

Метою даної статті є: розкрити вплив педагогічної гри як колективної творчої діяльності студентської групи на формування професійно орієнтованої особистості майбутнього педагога.

Майбутній педагог не може задовольнити свої загальні потреби поза студентською групою. У період професійного та соціального становлення відбуваються концептуальні зміни когнітивної сфери його свідомості, удосконалення особистісних якостей, професійних здібностей, стимулом яких є вплив певної референтної групи. Викладач зацікавлений у тому, щоб студентська група була справжнім колективом. У цьому контексті колектив – це якісно новий рівень єдності студентів і педагогів, основою якої є спільна професійно та особистісно значуща мета, загальнолюдські ціннісні орієнтири, спільна творча праця та спілкування.

Вихід на особистісний рівень розвитку професійно-гуманістичної спрямованості студентів педагогічного вищого навчального закладу вимагає наближення процесу навчання до реалій педагогічної практики, ефективного засвоєння професійно-цінного досвіду комунікації, педагогічної взаємодії, а також запровадження у практику вивчення педагогічних дисциплін, особливим чином організованої колективної

творчої діяльності [5].

Для розвитку творчого підходу до спілкування у студентів необхідно формувати певні соціальні настанови у сфері спілкування: ставлення до кожного партнера під час спілкування як до мети, а не як до засобу; інтерес до самого процесу спілкування, а не тільки до його результату; ставлення до спілкування як до діалогу, а не монологу; терпимість до дрібних недоліків партнерів; прагнення якомога більше віддавати партнерам під час спілкування. Атмосфера неформального спілкування дозволяє студентам активно включатися в роботу мікрогруп (які вони самі вибрали), висловлювати свою думку, не відчувати при цьому почуття незручності і невпевненості у своїх силах. Таких студентів завжди підтримують як товариші, так і викладачі.

Властивість набувати такого психологічного стану, який закріплює силу колективу, його можливості протистояти негативному впливу, залежить, з одного боку, від психологічної стійкості індивідів, з іншого, – від рівня згуртування колективу, його цілеспрямованості. Природно, що обидві умови психічної стійкості студентського колективу з'являються не самі собою, а досягаються цілеспрямованою виховною роботою.

Колективна діяльність – це активна праця всіх членів групи разом, уміння швидко й правильно приймати рішення, планувати цілі, засоби, хід і результати цієї діяльності, узгодженість дій учасників колективної діяльності, задоволеність усіх членів колективу результатами навчальної, громадської діяльності.

Особливу роль у формуванні студентської групи відіграє інтелектуальна єдність, можливість групи вирішувати розумові, творчі завдання, інтелектуальна атмосфера. Але сама по собі навчально-пізнавальна діяльність досить індивідуалізована і не сприяє формуванню колективу. Потрібні спеціально організовані групові форми навчального процесу, які несуть у собі системотвірний компонент для формування колективу.

Глибоке осмислення студентом педагогічних теорій, законів і принципів, розуміння ним ефективності конкретних методичних прийомів можливі тільки тоді, коли він вже має початкові практичні навички. Сферою для розуміння таких питань повинна стати конкретна особистісна педагогічна робота студента з її успіхами і невдачами, що стимулюють бажання зрозуміти, чому щось не виходить. Необхідні розгорнуті технологічні прийоми навчання студентів конструктивній педагогічній діяльності, творчості. Досягти такого виду викладання допоможе введення циклів ділових, або в цьому випадку – педагогічних, ігор [1].

Природно, що гра не замінює життя. Вона лише допомагає навчатися тому, чому треба навчатися в повсякденній діяльності. А навчитися шукати і знаходити гарне в людях, пізнавати їхні особисті якості можна лише зважаючи на їхні вчинки, поведінку, відношення до людей, до

справи. Гра – це практична діяльність. Успішність навчальної гри залежить від її планування і підготовки. Учасники гри повинні мати можливість вибрати завдання залежно від своїх можливостей, інтересів та рівня домагань (колективне планування), враховувати рекомендації керівника гри, «вживатися» у свою роль, підготуватися, попрацювати з літературою, продумувати план своїх дій, можливі варіанти відповідей та поведінки. Обов'язковою складовою частиною гри повинен бути її аналіз, оцінка й самооцінка дій та рішень кожного з учасників гри [2].

Гра – найважливіша сфера життєдіяльності людини. Поєднуючись із працею, пізнанням, мистецтвом, спортом, вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. У руках учителя, вихователя вона стає інструментом виховання, що дозволяє повніше враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу і самодіяльність, створювати атмосферу творчої свободи в колективі й умови для саморозвитку [4].

Враховуючи те, що естетичне сприйняття світу і художня діяльність своє коріння беруть від гри, останню, як узагальнену форму художньої творчості (самодіяльність в образотворчому мистецтві і музиці, драматизація літературних творів, фактів колективного життя, наслідування кіносюжетам і телепередачам), можна активно використовувати у методиці організації дозвілля студентів. При цьому будемо пам'ятати, що в основі всіх рольових ігор лежить механізм наслідування, а тому, це завжди жива, творча діяльність, що супроводжується відкриттями талантів, гумором [5].

Гра – засіб багатогранний. Це і самостійна діяльність, що сприяє всебічному розвитку особистості, і засіб формування та згуртування колективу, і засіб організації інших видів діяльності, і емоційний стан, і засіб спілкування. Особливості ігрової діяльності звичайно вбачають в її добровільності, у високій активності і контактній залежності учасників. Але не можна забувати й інше: гра – чи ледве не єдиний вид діяльності, спрямований на розвиток не окремих здібностей (до науки, мистецтва або техніки), а здатність до творчості в цілому.

В інтелектуальних іграх творче завдання – швидко приймати рішення в нестандартній ситуації. У сюжетно-рольових іграх, іграх-драматизаціях завдання інше, але не менш творче – уявити, придумати, зобразити. І разом з тим, в усіх групових іграх єдине завдання – знайти засіб співробітництва, взаємодії на шляху до загальної мети, діяти у межах встановлених норм і правил. Неважко помітити, наскільки важливі ці якості – організованість, самодисципліна, творча ініціатива, готовність до дій у складній ситуації, що змінюється, тощо – для людини сьогоднішнього і особливо завтрашнього дня.

Одним із різновидів інтелектуальних ігор є дидактичні ігри.

Дидактична гра – могутній метод навчання і виховання: робить процес навчання цікавим, створює в студентів бадьорий, робочий настрій,

полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу.

У терміні «дидактична гра» підкреслюється її педагогічне спрямування, відображається всебічність застосування. Використання дидактичних ігор є важливим методом інтенсифікації навчальної діяльності студентів. Ігрова діяльність сприяє створенню пізнавального мотиву, посилює увагу до змісту матеріалу, посилює працездатність, почуття відповідальності за успіхи навчання свого колективу та кожного студента. Процес гри, її наслідки примушують замислитися деяких студентів над недоліками у заняттях і поведінці та шляхами їх ліквідації.

У дидактичних іграх реалізуються ідеї співробітництва, змагання, виховання через колектив, залучення студентів до творчості, виховання відповідальності кожного за навчання та дисципліну.

У процесі гри виробляється вміння думати системно, шукати нові ідеї. Гра розвиває витримку, самостійність.

Дидактична гра впливає на формування особистості, сприяє психологічному розвитку – виховує колективістські почуття, взаємоповагу, чесність, порядність; розвиває допитливість, тренує пам'ять, увагу, логічне мислення; формує контроль, самоконтроль, пізнавальний інтерес, пізнавальну активність та ініціативність.

Професійна педагогічна діяльність припускає два рівні своєї реалізації. Основою у вирішенні всіх педагогічних проблем служить комплекс знань-переконань, настанов і принципів – своєрідна педагогічна ідеологія. Далі йде актуалізація цих принципів через дію. Набір навичок, прийомів і вмінь, якими володіє вчитель, порівняно невеликий, і творчість педагога – у їхньому вмілому синтезі, у володінні педагогічною технологією. Тому, в дидактичних іграх повинна реалізовуватися суттєва (онтологічна) імітація педагогічної діяльності. Однак, дидактичну гру не потрібно плутати з заняттями, на яких застосовуються елементи так званих «активних засобів навчання». У грі – якісно новий рівень використання цих засобів. Під дидактичною грою тут розуміється специфічний вид навчального заняття, присвяченого комплексному аналізу достатньо місткої психолого-педагогічної або методичної проблеми; види кооперативно-змагальної діяльності команд у теоретичному і практичному аналізі проблем, у практичному синтезі знань, умінь та навичок; насиченого різноманітними прийомами активного навчання, синтезованими в дидактичний комплекс [4].

Гра, ігровий тренінг – засіб стимуляції творчої активності учасників процесу, самореалізації особистих можливостей у цю хвилину і в конкретній ситуації, подолання ситуації «успіх – неуспіх», зменшення напруженості в колективі (особливо ровесників) при груповому аналізі сприйманої дії. У навчальному процесі необхідно використовувати весь арсенал методів і засобів, оптимально впливати на формування сучасного фахівця, шукати і знаходити нові методичні прийоми, що активізують

навчання [4].

На думку психологів, «гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, направлена на відтворення і засвоєння громадського досвіду, фіксованого в соціально закріплених засобах здійснення предметних дій, предметах науки і культури» [3]. У грі як особливому виді громадської практики відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної та соціальної дійсності, а також інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості.

Ділова гра – форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відношень, характерних для даного виду практики. Проведення ділової гри – це розгортання особливої (ігрової) діяльності учасників на моделі імітаційної, що відтворює умови і динаміку виробництва. Залежно від того, який тип людської практики відтворюється у грі й яка мета в учасників, розрізняються ігри ділові, навчальні, дослідні, управлінські, атестаційні. Витоки ділової гри простежуються аж до магічних обрядів первісних людей; її безпосередній попередник – військова гра, що зародилася у XVII ст. Перша управлінська гра («організаційно-виробничий іспит») була розроблена і проведена в СРСР у 1932 р. Але серйозного розвитку ділова гра тоді не отримала і відродилася лише у 1957 р. в США, де була проведена з використанням комп'ютера.

Нині ділові ігри стали найпопулярнішими в навчально-виховному процесі і складовими більшої частини навчальних програм освітніх закладів США, Європі і Азії. Широко використовуються вони в навчальному процесі закладів країн СНД.

Ділові ігри розподіляють на:

- пізнавальні ділові ігри, що проводяться з метою набуття знань;
- симулятивні ігри – відтворюють відому ситуацію, яка мала місце в житті. При цьому всебічно аналізують проблему, яка вже була у дійсності. Результати розв'язання пов'язують з причиною;
- ситуативні ігри – складні ситуації (фіктивні) можливі у практиці.

Навчальна ділова гра дозволяє внести у навчання предметний і соціальний контекст майбутньої професійної діяльності і, таким чином, змоделювати більш адекватні, порівняно з традиційним навчанням, умови формування фахівця. У цих умовах: засвоєння нового знання накладається на канву майбутньої професійної діяльності; навчання набуває спільного, колективного характеру; розвиток особистості фахівця здійснюється внаслідок підпорядкування двом типам норм: нормам компетентних предметних дій і нормам соціальних відносин колективу.

У такому «контекстовому» навчанні досягнення дидактичної і виховної мети злито в одному потоці соціальної за природою активності тих, що навчається, за допомогою ігрової діяльності. Мотивація, інтерес та емоційний статус учасників ділової гри обумовлюється широкими

можливостями для цілепокладання і цілездійснення, для діалогічного спілкування на матеріалі проблемного змісту ділової гри.

Рольова гра – один з елементів психодрами – виконання її учасниками різноманітних ролей, значущих для них у реальному житті.

Найбільш ефективно рольові ігри можна використовувати при засвоєнні тем, де виникає багато дискусійних питань, при розв'язанні яких зявляється можливість співставляти альтернативні думки. Активно обмінюватися досвідом.

Рольова гра забезпечує студентам такі умови занять, які не в змозі створити інші методи навчання – випробовувати на собі результати своїх рішень і дій; допомагає їх критично оцінити; навчає відчувати мотиви дій товаришів, і відповідно приймати більш обґрунтоване рішення; дає змогу всебічно проаналізувати дидактичну проблему з урахуванням як особистої думки, так і довірливих стосунків між студентами та викладачами; формує вміння педагогів спілкуватися, що важливо для майбутніх педагогів.

Імітаційно-моделюючі ігри використовуються на заняттях та в навчальній практиці. Гра дає можливість розвивати професійно-значущі якості майбутнього фахівця.

Особливої уваги серед ігрових засобів виховання заслуговують ігрові обряди і свята, які у традиційній культурі настільки тісно пов'язані з грою, що об'єднуються в якусь святково-ігрову цілісність і стають однією з найяскравіших і найважливіших сфер життя, одним з головних факторів соціалізації особистості.

Отже, вітчизняна наука ХХІ століття надає великої уваги психолого-педагогічним основам вивчення і застосування ігрових засобів виховання і розвитку особистості: мислення і поведінка студентів примусово активізується, спілкування студентів з викладачем і один з одним відбувається на високому рівні мотивації, емоційності і творчості, формування у студентів педагогічних умінь відбувається в обмежені строки; підтримують у студентів творче напруження, діловий азарт, позитивне збудження, емоційність, зацікавленість. Таке навчання нікого не залишає байдужим, значно підвищується культура спілкування, поглиблюється потяг до взаємодії з людьми в різних ситуаціях, інтенсивно формуються організаційні навички.

Подальшого розвитку потребують питання впливу ігрової діяльності на формування духовної сфери студентської молоді.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Андреев В. И. Саморазвитие менеджера / В. И. Андреев. – М. : Народное образование, 1995. – 160 с.
2. Донець З. Про засоби виховання нової людини – «культурознавство» contra «культурології» / З. Донець // Вища освіта України. – 2002. – № 4. – С. 104–107.

3. Найдьонова Л. А. Рефлексивний потенціал професійної педагогічної спільності у визначенні етичної позиції сучасного вчителя // Творчість в технології виховання та навчання : зб. наук. пр. / редкол: І. А. Зязюн, В. В. Крижко, Н. Г. Нічкало, Т. І. Суценок та ін. – Київ-Запоріжжя, 1998. – С. 167-170.
4. Лосев А. Ф. Знак. Символ. Миф. – М. : изд-во МГУ, 1982. – 479 с.
5. Пономарев Я. А. Психология творчества и педагогика / Я. А. Пономарев. – М. : Педагогика, 1976. – 280 с.
6. Проблемы педагогики творческого саморазвития личности и педагогического мониторинга : тезисы VI Всерос. науч.-практ. конф., 22–25 июня 1998 года / Поволжское отделение РАО; Казанский гос. ун-т / В. И. Андреев (ред. кол.). – Казань, 1998. – 175 с.
7. Сова М. Онтологічна рефлексія в процесі пізнання художньої культури / Сова М. // Рідна школа. – 2003. – № 4. – С. 13–14.
8. Сухомлинський В. А. Избранные педагогические сочинения : в 3 т. / сост. О. С. Богданова, В. З. Смаль. – М. : Педагогика, 1979. – Т. 1. – 560 с.; Т. 2, 1980. – 384 с.; Т. 3, 1981. – 640 с.