

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ

Вейландє Лілія Вольдемар-Вікторівна

канд.пед.наук, доцент

Столярчук Юлія Сергіївна

магістр 2 рік навчання,

спеціальність 011 – Освітні, педагогічні науки

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

У статті узагальнено сутність понять «дидактична гра», «навчально-педагогічна гра». Уточнено визначення «дидактичної гри» враховуючи специфіку її використання у навчальному процесі ВНЗ, наведена класифікація дидактичних ігор. Обґрунтовано необхідність використання дидактичних для ефективного навчання студентів та їх використання у професійній підготовці майбутніх вчителів.

Ключові слова: дидактична гра, навчально-педагогічна гра, метод навчання, поліфункціональність гри.

Постановка проблеми. Протягом останніх років відбувається поступове входження системи освіти України в Європейський освітній простір. Зміна освітньої парадигми передбачає цілеспрямовану реалізацію компетентнісного підходу. Важливий напрям цієї роботи – аналіз можливостей та пошук резервів творчого використання відомих у дидактиці методів навчання у світлі сучасних тенденцій розвитку освіти, одним із яких ми виділяємо дидактичну гру. У педагогічній практиці накопичений могутній емпіричний матеріал ігрових технологій навчання, але він не є достатньо затребуваним і не має відчутного впливу на масову практику викладання, але багато сучасних вищих навчальних закладів України прагнуть надавати перевагу активному навчанню у підготовці майбутніх фахівців. Мова йде про особливу форму активності, яка могла б дозволити студенту в спеціальній ситуації (дидактичній грі) усвідомити і

переосмислити зміст конкретних подій, явищ та зробити свій вибір. Одним із важливих завдань ВНЗ, здійснюючого професійну підготовку вчителів, є створення умов для їх становлення як педагогів-новаторів, готових до впровадження інновацій, наукоємних та інформаційних технологій у навчальний процес сучасної школи, зацікавлених у навчанні впродовж життя, здатних до творчої праці та професійного розвитку. Такий педагог повинен володіти навичками критичного мислення, готовий ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в багатокультурному середовищі. Важливим чинником формування в педагога цих необхідних особистісних та професійних характеристик є впровадження ефективних педагогічних технологій, інноваційних форм, методів і засобів організації навчання студентів педагогічних факультетів, зокрема дидактичних ігор.

Мета статті полягає в теоретичному аналізі сутності, особливостей дидактичних ігор, їх класифікації та обґрунтуванні можливості їх використання у професійній підготовці майбутніх вчителів педагогічної галузі.

Аналіз досліджень і публікацій. Дидактичні ігри як різновид ігор за правилами значного поширення набули у 60–70-х роках ХХ ст., які перетворились з допоміжного прийому у справжню модель навчання. Термін «гра» привертав увагу вчених: психологів, педагогів, філософів та соціологів. Також філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри відображені у мислителів минулого (Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода та ін.).

Специфіка використання ігрової діяльності у вищій школі починає інтенсивно досліджуватись із середини 70-х років ХХ ст. Вчені-педагоги приділяють особливу увагу розробці і впровадженню гри як активного методу і засобу професійної підготовки педагогів студентів (Л. Р. Вартанова, М. В. Кларін, Ю. Н. Кулюткін, Н. І. Левшина, А. П. Панфілова, Г. К. Селевко, Г. С. Сухобська та ін.), висвітленні різноманітних аспектів впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів (Б. Букатов, Т. Кашканова, Л. Литвіна), обґрунтуванні відповідності та перспективності

використання ділових ігор у вищій школі (М. Бірштейн, Я. Бельчіков, А. Вербицький, В. Єфімов, М. Кларін, О. Парубок, П. Підкасистий, П. Щербань та ін.).

Виклад основного матеріалу. У вищій професійній школі гра - важливий засіб усвідомлення студентами майбутньої професійної реальності, формування правильного уявлення особистості про стандарти обраної професії, засіб становлення фахівця, який зорієнтований на проектування майбутнього.

Термін «дидактична гра» в працях дослідників трактується по-різному. Науковці визначають сутність цього терміну як форму спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н.Філатова), форму діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), метод стимулювання та мотивації навчання (Ю. Бабанський), метод активного навчання (П. Щербань), метод самостійного оволодіння знаннями (В. Оконь).

Н. Очеретна у своїх працях наводить результати дослідження І. Підласого, який пропонує називати дидактичною грою, яка організована з метою навчання. Трактуючи її сутність на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що «дидактична гра є активною навчальною діяльністю з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються» [7, с. 207].

Поняття «навчально-педагогічна гра» пропонує використовувати П. Щербань і характеризує її як «практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, які відтворюють дійсну ситуацію, в ході якої учасники у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності» [8, с. 24].

Спроби застосування ігрових технологій мають свої позитивні та негативні сторони. Існує дві протилежні тенденції їх осмислення: позитивна - підтвердження можливості педагогічних ігор як інструменту

формування особистості фахівця та активізації навчального процесу; негативна – недостатньо глибоке розуміння сутності дидактичної гри як педагогічного явища (основне в якій – не зовнішня форма, а складні психолого-педагогічні чинники, які діють у сукупності з нею). [13, с.222].

У науковій літературі є декілька різноманітних підходів до тлумачення поняття «дидактична гра», яке характеризується дослідниками як засіб, метод і форма навчання. Також дидактичну гру розглядають як цінний метод стимулювання інтересу до навчання; як засіб, який збуджує інтерес до навчання (Ю. Бабанський).

М. Фіцула трактує метод навчання як «спосіб упорядкованої, взаємопов'язаної діяльності викладачів та студентів, спрямованої на вирішення завдань освіти, виховання і розвитку в процесі навчання» [8, с. 129].

Перевага дидактичної гри як методу навчання полягає в потребі активності з боку кожного учасника, знімає психологічні бар'єри, сприяє подоланню різноманітних форм психологічного захисту. Отже, дидактична гра має значний комунікативний потенціал, оскільки залучає студентів до активної комунікації в навчально-виховному процесі. В ігровій ситуації виявляються індивідуальні здібності прийняття відповідальних рішень. Головною перевагою гри як методу є скорочення часу для накопичення досвіду. [С.3].

«На думку Н. Мачинської, застосування дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання в суб'єкта професійної спрямованої праці, яка викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самостійному формуванні професійної компетентності» [6, с. 21, 22].

Дидактична гра «надає можливість студентам самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані з виконанням взятих на себе обов'язків. Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції. Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри полягає в нових знаннях отриманих завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й

пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії» [9, с. 105].

На основі аналізу досліджень вчених, можна зробити висновок про поліфункціональність дидактичної гри, систематичне використання якої дає змогу встановити нерозривний зв'язок теорії з досвідом її втілення на практиці, залучаючи до інтенсивної діяльності студентів.

Дослідниками запропоновано різні класифікації дидактичних ігор, які спираються на критерії, які є різні за характером і кількістю.

В. Чайка класифікує дидактичні ігри на: рольові (передбачають розігрування певних ситуацій, коли школярі виконують конкретні ролі); ділові (імітація роботи представників науки, окремих професій, з врахуванням конкретних даних); організаційно-діяльнісні (використовують для професійної підготовки фахівців, підвищення їх кваліфікації, оптимального розв'язання завдань особистісного самовизначення в професійних ситуаціях); комп'ютерні (використовують для вивчення мови програмування і формування комп'ютерних знань, а також вивчення різних дисциплін за допомогою комп'ютерних програм) [9].

Український учений К. Баханов наводить таку класифікацію дидактичних ігор: 1) за методикою проведення (сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-змагання, ігри-драматизації); 2) за дидактичною метою (актуалізуючі, формуючі, узагальнюючі, контрольні-корекційні) [9: 124].

Дидактичну гру можна проводити перед викладенням лекційного матеріалу, після нього, або організовувати весь навчальний процес на основі гри. Така групова форма навчальної діяльності має багато суттєвих переваг: розвиває комунікативні уміння студентів, забезпечує обмін знаннями, сприяє формуванню навчальної мотивації. При такій роботі не рідко спостерігається виявлена закономірність Є. Ільїним: групова робота «втягує» в активну роботу навіть пасивних, слабо мотивованих студентів, тому що вони не можуть відмовитися виконувати свою частину роботи, не будучи підданими обструкції

з боку товаришів. Крім того, підсвідомо виникає установка на змагання та бажання бути не гіршим за інших [3, с.263].

Коли майбутні фахівці соціальної сфери знатимуть, що вивчення значної частини тем буде завершуватись дидактичною грою, в якій вони мають виявити не тільки свої знання, а й уміння, що їм треба буде доводити свою професійну компетентність, вони будуть відповідальніше відноситися до систематичного вивчення навчальних дисциплін. Більшість ситуацій, які будуть задані у грі, можуть мати декілька варіантів розв'язання, а це вимагатиме від її учасників глибоких знань не лише конкретної теми, а й усіх професійно-орієнтованих курсів та практично-орієнтованих дисциплін.

Отже, дидактична гра є ефективним методом підготовки фахівців соціальної сфери, її використання у навчальному процесі дає позитивні результати: підвищується інтерес до навчальних занять; засвоюється значно більша кількість інформації; більш об'єктивною стає самооцінка студентів; набувається практика конструктивної взаємодії; переважно змінюється мотивація до засвоєння знань.

Висновок: За сучасною психологією, гра охоплює всі періоди життя людини, і це не вікова ознака, а важлива форма її життєдіяльності. Згідно результату аналізу поняття «дидактична гра» виявлено, що воно поступово розвивається в межах дидактики. Науковцями схарактеризовано суть дидактичної гри як методу навчання, її особливості, класифікацію, дидактичні умови та оптимальні способи використання. Використання дидактичних ігор у процесі підготовки соціальних працівників (соціальних педагогів): є важливим напрямом удосконалення технологій навчання у системі вищої освіти; активізує навчально-пізнавальну діяльність студентів, підвищує інтерес до навчання; зароджує у студентів активність на заняттях, перехід від пізнавальної до професійної мотивації. Дидактична гра є ефективним методом підготовки майбутніх викладачів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія / Баханов К. О. – Запоріжжя : Просвіта, 2000. – 160 с.
2. Бреус О. В. Навчально-ігрові технології як засіб формування інноваційного потенціалу майбутнього вчителяпочаткових класів в освітньому процесі ВНЗ / О. В. Бреус // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»: зб. наук. праць. – ПереяславХмельницький, 2012. – Вип. 24. – С. 28–32.
3. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів / Н. І. Мачинська // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Сер.: Педагогіка. – 2011. – Т. 158, Вип. 146. – С. 18–22.
4. Фіцула М. М. Педагогіка: Навчальний посібник. Видання 2-ге, виправлене, доповнене / М. М. Фіцула. – К.: «Академвидав», 2005. – 560 с.
5. Чайка В. М. Основи дидактики: навч. посіб. / В. М. Чайка. – К.: Академвидав, 2011. – 240 с.
6. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посіб. / П. М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004. – С. 24–41.
7. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2017/10/124.pdf>
8. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2017/10/124.pdf>
9. https://ldubgd.edu.ua/sites/default/files/3_nauka/visnyky/visnyk/13/13_3_2.pdf