

Педагогічні науки. Сучасні технології в педагогічній науці

**ІМІТАЦІЙНІ ІГРОВІ МЕТОДИ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-  
ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ – МАЙБУТНІХ  
ПЕДАГОГІВ**

Валентина Сергеева, Східноєвропейський національний  
університет імені Лесі Українки, м Луцьк, Україна

E-mail: cio2011@mail.ru

Досягнення мети сучасної освіти пов'язане з особистим потенціалом педагога, його загальною та професійною кар'єрою, компетентністю, без чого розв'язання наявних проблем виховання і навчання підростаючого покоління відповідно до нових вимог часу - неможливо.

Проблема вдосконалення методів навчання завжди була актуальною для педагогічної теорії і практики. Загальновідомо, як багато уваги їй приділяли видатні педагоги минулого. Так, ще Я.-А.Коменський розробляв методи ефективного навчання, коли обґрунтовував класно-урочну систему у своїй «Великій дидактиці»; А.Дістервег заклав теоретичні основи розвиваючого навчання; потім далі розвинув теорію методів навчання К.Ушинський. У подальші часи в педагогічній теорії і практиці значного визнання дістали проблемні методи навчання, обґрунтовані відомими дидактами М. Скаткіним, І. Лернером, М. Махмутовим та ін. У сучасній педагогічній науці достатньо інтенсивно ведеться пошук, розробка нових підходів, шляхів оптимізації, підвищення ефективності навчально-виховного процесу, зокрема у вищій школі (Ю. Бабанський, С. Балашова, І. Бех, Г. Беленька, Н. Гавриш, Е. Галант, Г. Даниленко, М. Данилов, Л. Загородня, Б. Єсіпов, Т. Ільїна, А. Король, Л. Момот, О. Мороз, О. Падалка, О. Пехота, Г. Поліщук, С. Петровський, Л. Тимчишин, В. Онищук, І. Федоренко та ін.).

Із педагогічної практики відомо, що ефективність навчання студентів суттєво знижується, коли застосовують пасивні методи дидактичного впливу,

відсутній діалог між викладачем і студентом. З метою формування особистості майбутнього педагога в навчальному процесі сучасна дидактика рекомендує збагачувати традиційні методи навчання такими прийомами і способами, які сприяли б формуванню в суб'єктів навчального процесу мотивації учіння, високого рівня активності й емоційності в навчально-пізнавальній діяльності, забезпечували умови щодо належного самостійно набуття студентами загальнонаукових та професійних знань, вмінь та навичок майбутньої професійної діяльності та змістовних життєвих орієнтацій.

А, відтак, особливої популярності й значимості у сучасній педагогіці посідають методики активізації навчально-пізнавальної діяльності. Все активніше відбувається впровадження їх в практику роботи середніх і вищих закладів освіти.

Відповідно до Закону України «Про вищу освіту» (2014 р., стаття 50) навчальний процес здійснюється у формах: навчальні заняття, самостійна робота студентів, практична підготовка, контрольні заходи. Основними видами навчальних занять є: лекція; лабораторне, практичне, семінарське, індивідуальне заняття; консультація [4].

Використання методів активізації під час цих навчальних занять сприяє впровадженню в дидактичний процес технології особистісно орієнтованого навчання та забезпечує особистісну спрямованість кожного навчального заходу.

Педагогічна наука визначає *методи активізації навчально-пізнавальної діяльності* як сукупність прийомів і способів психолого-педагогічного впливу на студентів, що (порівняно з традиційними методами навчання) першою чергою спрямовані на розвиток у них творчого самостійного мислення, активізацію пізнавальної діяльності, формування творчих навичок та вмінь нестандартного розв'язання певних професійних проблем і вдосконалення навичок професійного спілкування.

Деякі автори, наприклад Ю. Бабанський, цю групу методів визначають як активні методи навчання чи методи активного навчання [1].

За ступенем активності студентів чи характером їхньої навчально-пізнавальної діяльності можна виокремити імітаційні та неімітаційні методи.

*Імітаційні* методи активізації навчально-пізнавальної діяльності розподіляються на ігрові та неігрові.

До *ігрових* належать розігрування ролей і ділові ігри різних модифікацій. Вони заповнюють ту прогалину в навчальному процесі, зокрема під час підготовки майбутніх педагогів, яку не можуть компенсувати інші методи (наприклад словесні методи, практичні заняття тощо), але не замінюють їх. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності дає змогу ознайомитися зі специфікою і особливостями професійної педагогічної діяльності, а також сприяє відчуттю своєї ролі в ній. Окрім того, вони суттєво допомагають закріпленню й поглибленню знань, отриманих під час бесід, лекцій, розповідей, семінарів, практичних занять, удосконаленню практичних навичок і вмінь, їх застосуванню, творчому використанню у вирішенні професійних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом.

Основна функція цих занять полягає в навчанні шляхом дій (чим ближча ігрова діяльність студентів до реальної ситуації, тим вища її навчально-пізнавальна ефективність) [5].

Основними різновидами ігрових методів активізації навчально-пізнавальної діяльності є метод інсценування і ділові ігри.

*Метод інсценування* має багато спільного з театром, який викликає сильні почуття і, відповідно, впливає на емоційно-вольову сферу особистості. Один із найдавніших методів навчання, він найбільш ефективний і сьогодні, оскільки забезпечує умови максимального наближення дидактичного процесу до дійсності.

Характерними особливостями цього методу є, по-перше, ознайомлення учасників заняття з конкретною дидактичною ситуацією, яка найбільш повно відповідає професійній педагогічній діяльності і потребує вирішення; по-друге, надання їм ролей конкретних посадових осіб, які існують в реальній ситуації; по-третє, розподіл цих ролей між студентами.

Метод інсценування забезпечує студентам такі умови для занять, які не в змозі створити інші методи навчання, а саме - випробувати на собі результати своїх рішень і дій.

Можна використовувати дві форми інсценування занять: перша - це заздалегідь підготовлене інсценування; друга - імпровізоване інсценування, яке порівняно з першим виникає ніби ненавмисно, випадково і несподівано під час обговорення певних навчальних проблем. У першому випадку викладач заздалегідь готує такі ситуації і висуває їх для обговорення під час розгляду загальної навчальної проблеми. У другому - ситуації пропонують самі студенти під час дискусії з певної проблеми, а викладач повинен вміло інсценувати цю навчальну проблему для колективного розігрування [5].

Інсценування заняття може здійснюватися так:

- ролі розподіляються між окремими студентами, а інші виконують роль активного глядача або функції «арбітра»;
- студенти розділяються на невеликі групи. Кожна група виконує роль певної посадової особи, учасника ситуації та ін. Спочатку вони активно дискутують у цих групах над розв'язанням дидактичної проблеми, після чого представники груп пропонують усім студентам для дискусійного обговорення свій варіант.

Безумовно, цей метод потребує від викладача всебічної підготовки, уміння методично правильно опрацьовувати ситуації, які мають бути розіграними, і володіння необхідними вміннями для їх втілення. Суттєвим мотивом проведення таких занять є відповідна підготовленість студентів до активної участі в них.

Дидактично-виховна дієвість методу інсценування, як свідчить практика навчання студентів, є дуже високою, тому що за його допомогою можна реалізувати таку дидактичну мету, якої не можна досягти традиційними методами навчання.

*Ділові ігри* мають багато різновидів, спільною рисою яких є елемент гри. Автор першої теорії ігор Ф.Врубель вважав гру виявом потреби самовираження особистості.

Під час ділової гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами. У ділових іграх студенти мають можливість виконувати ролі учасників певних педагогічних ситуацій, протиборчих чи взаємодіючих сторін. Проте ці ситуації розглядаються у динаміці їх вільного розвитку.

Психолого-педагогічні принципи конструювання і використання ділової гри такі: принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки певного виду діяльності; ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; спільної діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості; проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності [2, с. 53]. Ці принципи, віддзеркалюючи сутність ділової гри, визначають її складові частини, логіку, внутрішні зв'язки і вимагають їх системного застосування.

Отже, сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності педагога, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для педагогічної діяльності. Вони розгортаються у ситуаційну різноплановість, набувають форми імітаційної моделі, що відтворює динаміку такого виду діяльності.

Спрощено ділова гра може проходити так: її учасникам рекомендується взяти участь у розв'язанні конфліктної ситуації, що склалася, зокрема у середовищі педагога і учнів, і на основі інформації, яка є на даний час, прийняти обґрунтоване оптимальне рішення. Під час його ухвалення ситуація може змінюватись внаслідок багатовекторності суджень, а саме рекомендацій викладача, пропозицій студентів.

Після цього прийняте рішення підлягає всебічному аналізу з метою виявлення його обґрунтованості, відповідності ситуації, нарешті, його оптимальності. Ухвалені рішення і його аналіз надають можливість оцінити конкретні дії учасників цієї гри, проаналізувати хід їхніх міркувань і опрацювати певний алгоритм дій у стандартних ситуаціях, а також сприяють формуванню певних правил, ефективної діяльності в екстремальних умовах,

розвитком евристичного мислення під час вирішення складних завдань, кращому розумінню логіки дій інших людей і на основі цього спонукають діяти більш цілеспрямовано і рішуче [3, с. 37].

Ділові ігри в навчальному процесі проводяться у формі професійних педагогічних ігор.

Методика проведення професійних ігор має різнобічний характер. Але у будь-якому разі ігри проводяться за певною моделлю, яка складається з таких етапів: 1. підготовка учасників гри; 2. вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів; 3. проведення гри; 4. аналіз, обговорення та оцінка результатів гри.

Особливо відповідальним і змістовним етапом ділових ігор є аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискутування, захист учасниками гри своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри [5].

Сучасна дидактика вимагає від суб'єктів учіння не тільки зрозуміти, запам'ятати й відтворити отримані знання, але й, найголовніше, - вміти ними оперувати, ефективно застосовувати в професійній діяльності й творчо розвивати. Саме досягненню цієї мети і сприяють методи активізації навчально-пізнавальної діяльності.

В цілому імітаційні ігрові методи навчання - інсценування, рольові ігри - є особливо популярними й ефективними у підготовці майбутніх педагогів.

Від традиційних методів навчання вони відрізняються в першу чергу тим, що студенти набувають практичних навичок за допомогою реальних прикладів із життя країни, групи, а також - із професійної педагогічної діяльності. Тобто ефективності цих методів сприяє безпосередній тісний зв'язок теорії з практикою з урахуванням досвіду студентів, що забезпечує набуття і розвиток у них вмінь аналізувати та ухвалювати обґрунтовані рішення в різних ситуаціях педагогічної діяльності.

Методична цінність цих методів полягає в тому, що вони передбачають оволодіння професійними знаннями шляхом самостійного вирішення проблем, які містять дидактичне обґрунтування та відповідно підібрані ситуації, а не

пасивним прослуховуванням інформації. Вони також цікаві тим, що забезпечують розвиток абстрактного і творчого мислення, сприяють підготовці та ухваленню рішень у непростих педагогічних ситуаціях і формуванню вміння використовувати набуті теоретичні знання.

Отже, імітаційні ігрові методи навчання передбачають поглиблення знань студентів, формування вмінь педагогічного аналізу та узагальнення передового педагогічного досвіду, розвиток власного неординарного мислення, викликають інтерес до майбутньої педагогічної професії, формують конструктивні, організаторські, комунікативні і гностичні вміння майбутніх педагогів, спонукають студентів до творчої дії та самовдосконалення.

### Література

1. Бабанский Ю.К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса. - М.: Педагогика, 1982. - 196с.
2. Балашова С. Навчально-рольова гра у формуванні дослідницьких умінь студентів // Початкова школа. - 2005. - № 6. - С. 52-56.
3. Долбенко Т. Активізація пізнавальної діяльності підлітків: ігрові технології // Рідна школа. - 2004. - № 10. - С. 36-39.
4. Закон України «Про вищу освіту» (Із змінами, внесеними згідно з Законом № 76-VIII від 28.12.2014) // Відомості Верховної Ради (ВВР). – 2014. - № 37-38.
5. Щербань П.М. Активні методи підготовки майбутніх учителів. - К.: РУМК, 1992. - 72 с.