

УДК 378.147 ≈ 371.382

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК МЕТОД АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ПЕДАГОГІКИ

Орися Ковальчук

*Львівський національний університет імені Івана Франка,
вул. Дорошенка, 41, 79000, Львів, Україна*

Одним із дієвих методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів є дидактичні ігри. Об'єднання їх у дидактичний комплекс значно збільшує ефективність, навчальні, розвиваючі й виховні можливості ігор, вплив на формування творчо активної, професійно і соціально компетентної особистості фахівця. Описано застосування ігрових методів під час проведення семінарських занять з курсу педагогіки

Ключові слова: активізація навчально-пізнавальної діяльності, дидактичні ігри, суб'єкти учіння, особистість, формування фахівця.

На сучасному етапі становлення національної системи освіти, формування її нового змісту одним з ключових завдань педагогіки вищої школи є розв'язання проблеми інтенсифікації процесу навчання. На наш погляд, ця важлива проблема може бути вирішена у вищих навчальних закладах лише за умови значної активізації навчально-пізнавальної діяльності суб'єктів учіння.

Під активізацією навчально-пізнавальної діяльності розуміють *цілеспрямовану діяльність викладача, спрямовану на розроблення і використання таких форм, змісту, методів, прийомів і засобів навчання, які сприяють підвищенню інтересу, самостійності, творчої активності студентів у засвоєнні знань, набутті вмінь і навичок, їх практичному застосуванні, а також у формуванні здібностей прогнозувати виробничу ситуацію й приймати самостійні рішення* [7, с. 177]. Щоб досягти високого рівня активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, необхідно створити педагогічні та психологічні умови для особистісно орієнтованого навчання. Це сприяє збільшенню продуктивності інтелектуальної праці суб'єктів навчального процесу, спрямованої на досягнення студентами теоретичних знань, формування їхніх практичних умінь і навичок, розвиток особистості, значно посилить дієвість застосовуваних методів, прийомів і засобів навчання тощо. З огляду на це важливими є пошуки педагогічних технологій, які дають змогу не тільки забезпечити атмосферу співпраці

суб'єктів навчального процесу, але й сприяють залученню в нього студентів на різних рівнях творчої активності (інтелектуальної, практичної, соціальної, особистісної тощо). До таких, зокрема, на наш погляд, належить *технологія ігрового навчання*.

Навчальні ігри мають багато різновидів, спільною рисою яких є *елемент гри*. Важливим аспектом проблеми розроблення і впровадження ігрових методів у навчальний процес вищих навчальних закладів є вивчення теоретико-методологічних засад технології ігрового навчання, дослідження ефективності, навчальних, розвивальних та виховних можливостей дидактичних ігор, їхнього впливу на формування творчо активної, професійно і соціально компетентної особистості фахівця тощо.

Вивчення психолого-педагогічних джерел свідчить, що проблеми навчання з використанням ігрової діяльності у вищій школі особливо інтенсивно досліджують із середини 70-х років ХХ ст. Зазначимо, що теорії гри, визначенню її функцій, специфічного змісту порівняно з іншими видами діяльності присвячені праці багатьох педагогів (Г. Ващенко, М. Касьяненко, Я. Коменського, С. Лісової, А. Макаренка, П. Підкасистого, С. Русової, В. Сухомлинського, М. Тименко та ін.), психологів (Б. Ананьєва, Л. Виготського, О. Киричука, А. Піаже, В. Роменця, С. Рубінштейна, Т. Титаренка та ін.). Також відомі теорія відпочинку після неігрової діяльності (М. Лазарус), теорія надміру енергії (Г. Спенсер), теорія підготовки до праці (С. Рубінштейн).

Різноманітні аспекти впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів висвітлені у дослідженнях Б. Букатова [1], Т. Кашканової [2], Л. Литвіної [4], О. Приходько [9], В.Ткаченко [11], О. Хоменко [13] та ін. Зауважимо, що у психолого-педагогічній науці немає чіткої визначеності щодо трактування сутності гри, яка використовується у навчальному процесі. Для позначення цього виду навчальної діяльності студентів учені використовують низку понять (“ділова гра”, “навчальна ділова гра”, “навчальна гра”, “рольова гра”, “навчальна рольова гра“, “дидактична гра” тощо).

Розглянемо деякі підходи до дефініції поняття гри, що вживаються відповідно до процесу навчання. Зокрема, автор першої теорії гри Ф. Врубель вважає, що навчальна гра є виявом потреби самовираження особистості. О. Хоменко характеризує навчальну ділову гру як один з найперспективніших шляхів підвищення ефективності навчального процесу у вищій школі, якості фахової підготовки студентів. **Навчальну ділову гру** він розглядає як *змодельовану та педагогічно організовану навчально-пізнавальну, науково-дослідну, професійно-виробничу діяльність, що забезпечує формування соціального та професійного досвіду особистості* [13, с. 9 – 10].

І. Підласий запропонував концептуальні підходи до організації гри у процесі навчання. З огляду на те, що предметом гри є сама людська діяльність, дослідник пропонує гру, організовану з метою навчання, називати дидактичною. Трактуючи сутність гри на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що **дидактична гра** – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності [8, с. 355]. На думку П. Підкасистого, **дидактична гра** – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат [12, с. 169].

Зазначимо, що у дидактиці існують неоднозначні підходи і до видової класифікації навчальних ігор, за основу якої різні вчені беруть певні ознаки, що різнобічно характеризують гру. Наприклад, В. Оконь класифікує їх на тематичні, функціональні й конструктивні ігри, а за змістом – дидактичні, спортивні та військові [14, с. 357]. Узагальнену класифікацію ігор, що використовуються у навчально-виховному процесі різних навчальних закладів, запропонував М. Касьяненко. Він виділяє моногру, тренінг, навчальну гру, навчально-ділову гру, ділову гру [6, с. 218].

Класифікуючи навчальні ігри, Ю. Бабанський до методів стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності зачисляє ділові та рольові ігри, дискусії та диспути, студентські наукові конференції, а до методів створення ситуації емоційно-моральних переживань, ситуації пізнавальної новизни та зацікавленості – метод цікавих аналогій, ефект дивування, зіставлення наукових і життєвих пояснень явища тощо.

М. Кларін, досліджуючи практику використання ігрових ситуацій у зарубіжній педагогіці, описує рольові навчальні ігри (гра-драматизація, гра-моделювання в гіпотетичних умовах), імітаційно-моделюючі ігри (гра-вправа, гра-ілюстрація, гра з посилювальним рольовим компонентом, гра зі спільним прийняттям рішення у складному соціальному контексті). Крім того, значну увагу автор приділяє навчальним іграм, що забезпечують комплексний аналіз природничо-наукових і технічних проблем, дискусії (“круглий стіл”, “засідання експертної групи”, “форум”, “симпозіум”, “дебати”) [3].

На підставі аналізу цих та інших психолого-педагогічних джерел, а також результатів проведеного нами науково-педагогічного пошуку виявили, що технологія ігрового навчання будується на основі систематичного застосування активних методів навчання. Окрім того, це дало змогу узагальнити методи, які, на нашу думку, ефективно впливають на

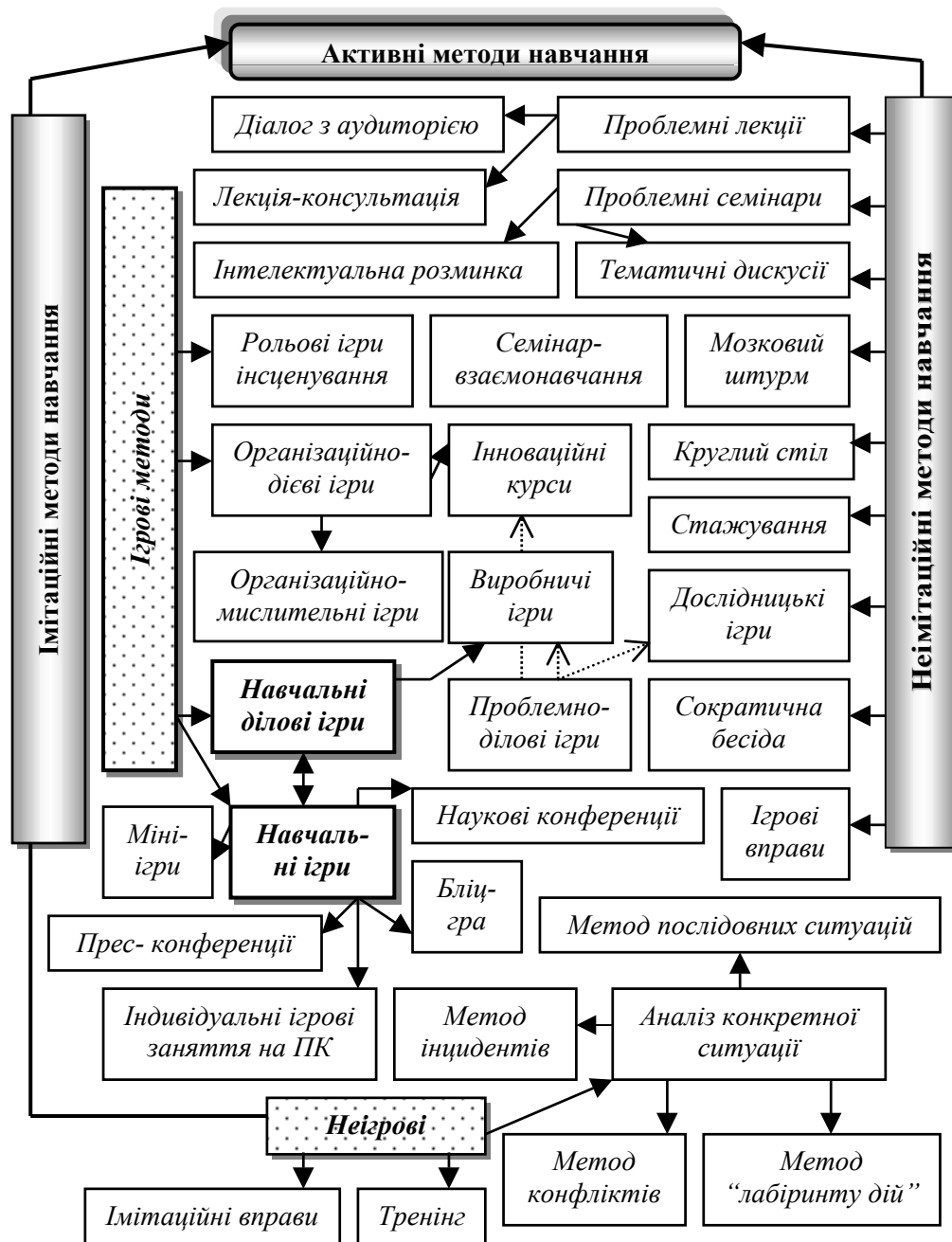
інтенсифікацію процесу навчання у вищих навчальних закладах і забезпечують активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів. Активні методи навчання схематично зображено на рисунку.

Як видно із цієї схеми, дидактичні ігри різних модифікацій побудовані на застосуванні різноманітних ігрових методів. Їх застосування у процесі проведення лекцій, семінарських, практичних та інших типів навчальних занять під час вивчення педагогічних дисциплін сприяє засвоєнню, закріпленню й поглибленню знань студентів, удосконалює їхні практичні вміння та навички, створює сприятливі умови для ознайомлення майбутніх педагогів зі специфікою і особливостями педагогічної діяльності.

Зауважимо, що кожному педагогові, який впроваджує технологію ігрового навчання під час вивчення тієї чи іншої теми, важливо враховувати ті принципи, які характеризують сутність гри, визначають її структуру, логіку, внутрішні зв'язки і забезпечують ефективність її використання. Принципи конструювання і використання гри у навчальному процесі досліджував, зокрема, В. Ягупов. До *психолого-педагогічних принципів*, що потребують систематичного застосування у процесі підготовки і проведення гри, він відносить принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки певного виду діяльності; моделювання змісту і форм професійної діяльності; спільної діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості; проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності [14, с. 357–358].

Під час вивчення курсів педагогічних дисциплін ми використовуємо комплекс дидактичних ігор, що дає змогу створити відповідні педагогічні умови для ефективної навчально-ігрової діяльності студентів, яка передбачає процес активного засвоєння ними навчального матеріалу, поданого у вигляді гри. Саме у процесі навчально-ігрової діяльності її учасники переживають найрізноманітніші емоційно-психічні стани, що загострює їхні відчуття, активізує внутрішні стимули, поглиблює пізнання, посилює прагнення до навчання, усуває напруження, втомлюваність, відчуття перевтоми, невпевненість, сприяє самоутвердженню особистості, посилює її віру в свої сили і можливості.

Організація процесу навчання з використанням ігрових ситуацій потребує кропіткої підготовчої роботи викладача, вироблення теоретичних і практичних умінь і навичок з конструювання гри. Адже добре організована гра повинна бути саморегульованою. Вона відбувається без видимої участі викладача, який діє поза грою (перед грою він виступає як організатор, а в кінці заняття, аналізуючи хід гри, підводить підсумки, робить відповідні висновки). Отож робота викладача повинна бути спрямована на педагогічне керівництво навчально-ігровою діяльністю студентів.



Діяльність викладача, на наш погляд, охоплює визначення дидактичних цілей, відбір змісту навчальної інформації, добір методів, засобів, форм навчання, організацію, стимулювання і релаксацію, контроль, аналіз процесу гри й одержаних результатів тощо. З огляду на це, розробляючи комплекс дидактичних ігор, ми ґрунтувались на загальноприйнятій у психолого-педагогічній науці структурі діяльності, що охоплює такі компоненти: *цільовий, стимулюючо-мотиваційний, змістовий, операційно-дійовий, емоційно-вольовий, контроль-регулюючий, оціночно-результативний*.

Ми розробили комплекс дидактичних ігор у процесі вивчення теми “Система освіти в Україні та зарубіжних країнах” в курсі педагогіки. Кожне семінарське заняття проводиться поетапно з використанням рольової навчальної гри (*наукової конференції*) та гри-тренінгу за питаннями, що винесені на обговорення.

Алгоритм проведення першого етапу заняття (55 хв):

Семінарське заняття проводиться у формі *наукової конференції* за питаннями, що винесені на обговорення:

1. Головні тенденції розвитку освіти в сучасному світі (короткий огляд систем дошкільної та шкільної освіти зарубіжних країн: ***Великої Британії, Німеччини, Франції, Японії, США*** та ін.).

2. Сучасна система освіти ***України*** (стан і тенденції розвитку системи освіти у сучасному суспільстві, структура освіти).

3. Характеристика законодавства України про освіту на підставі розгляду законодавчих документів України про освіту.

Для її проведення необхідно обрати *головуючого*, який є головним організатором проведення конференції:

- виголошує *вступне слово* (називає тему конференції; її учасників; головні навчальні питання, які винесено на обговорення; ознайомлює присутніх із регламентом);

- надає слово *дповідачам – експертам* з питань розвитку освіти у сучасному світі (вчені України й інших країн світу);

- надає слово *опонентам*;

- використовуючи запитання, організовує обговорення проблеми (Чи є запитання до експерта? Хто хоче висловити свої міркування?);

- коротко підсумовує кожну виголошену доповідь експерта, виступ опонента та доповнення студентів групи;

- виголошує *завершальне слово*.

Експерти (доповідачі) й опоненти готують доповідь відповідно до теми семінарського заняття. Вони повинні:

- прочитати *інформаційний* блок за вказаною викладачем літературою, електронною версією розробленого нами навчального посібника “Система освіти зарубіжних країн” та з педагогічних часописів;

• ознайомитися з питаннями, які винесено на обговорення під час семінару, і, обравши систему освіти однієї з країн чи іншу проблему, підготувати *реферат* за обраною темою (до 7 сторінок) і виступ на семінарське заняття (до 5–7 хв);

Експерт у виступі:

- подає коротку довідку про систему освіти відповідної країни;
- розкриває її позитивні та негативні тенденції;
- наголошує на значенні для розвитку системи освіти в Україні.

Опонент уважно слухає доповідь, робить необхідні зауваження; після виступу експерта аналізує доповідь і доповнює її.

Студенти групи беруть участь у обговоренні питань, що розглядаються.

Другий етап семінарського заняття (10 хв) проводиться у формі *груп-тренінгу*: “**Моїй дитині виповнилося... років, вона навчатиметься...**”. Його мета: закріпити й узагальнити знання студентів про вікові періоди розвитку особистості дитини, структуру системи дошкільної та шкільної системи освіти в Україні. Учасники гри, зазвичай, сидять у колі. Кожен учасник називає вік дитини і тип навчального закладу, у якому вона навчатиметься; вказує термін навчання та чого досягне дитина, навчаючись у цьому закладі. До наступного етапу навчання й виховання дитини можна перейти лише за умови, що названі всі навчальні заклади певного рівня.

На третьому етапі (15 хв) діагностується засвоєння теми “Система освіти в Україні та зарубіжних країнах” за розробленими нами комп’ютерними програмами контролю. Якщо результати діагностування студентів не задовольняють, вони мають змогу додатково опрацювати тему за розробленою нами комп’ютерною навчальною програмою (“Довідка”).

Підсумуємо, що саме на семінарських заняттях найкраще реалізується принцип спільної діяльності у процесі групової навчальної роботи, який передбачає колективні зусилля для вирішення того чи іншого складного питання. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі гри, творчий підхід до використання досягнутих ними знань, сформованих умінь і навичок у вирішенні професійних педагогічних проблем, активний обмін набутим досвідом у процесі гри дає змогу її учасникам відчувати й зрозуміти власну роль у ній. Поєднуючись з іншими технологіями навчання (наприклад, комп’ютерною), дидактичні ігри суттєво активізують навчально-пізнавальну діяльність студентів, розвивають професійне мислення, культуру майбутнього педагога.

1. *Букатов Б. М.* Педагогические таинства дидактических игр: Учеб.-метод. пособие. М., 2003.
2. *Каишканова Г. Г.* Использование игровых форм обучения общетехническим дисциплинам в процессе формирования профессиональной направленности студентов: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. К., 1992.
3. *Кларин М. В.* Игра в учебном процессе // Сов. педагогика. 1985. № 6. С. 57–61.
4. *Литвіна Л. І.* Педагогічні основи застосування навчальних ігор у технікумі: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. К., 1994.
5. *Лісова С. В., Тименко М. П.* Рольові ігри як засіб формування культури праці учнів // Педагогіка і психологія. 1996. № 2. С.122–126.
6. Основы психологии: Підручник / За заг. ред. О. В. Киричука, В. А. Роменця. К., 1996.
7. Педагогика и психология высшей школы: Учеб. пособие. Ростов н/Д., 2002.
8. *Подласый И. П.* Педагогика: Учеб. пособие. М., 1996.
9. *Приходько О. Ю.* Развитие творческого потенциала студентов у процессе навчально-ігрової діяльності: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Х., 1994.
10. *Столяренко Л. Д., Самыгин С. И.* Психология и педагогика в вопросах и ответах. Ростов н/Д., 1999.
11. *Ткаченко В. А.* Ділові ігри в професійно-технічному навчанні (на прикладі вивчення математики): Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. К., 1997.
12. *Третьяков П. И., Митин С. Н., Бояринцева Н. Н.* Адаптивное управление педагогическими системами. М., 2003.
13. *Хоменко О. О.* Навчальні ділові ігри як засіб формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів (на прикладі будівельних спеціальностей): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. К., 1994.
14. *Ягутов В. В.* Педагогіка: Навч. посіб. К., 2002.

**DIDACTIC PLAYS AS A METHOD OF STIMULATING STUDENTS'
COGNITIVE ACTIVITY IN LEARNING PEDAGOGICS****Orysia Koval'chuk***Ivan Franko National University of Lviv,
Doroshenko Str., 41, UA-79000 Lviv, Ukraine*

A didactic play is an active method of stimulating students' cognitive and learning activity. Their integration into a system greatly improves the play's effectiveness, developmental and educational facilities, its impact on specialists' creativity, social and professional competence formation. The author describes the organization of plays at the practical lessons of Pedagogics.

Key words: cognitive and learning activity stimulation, didactic play, learner, personality, specialist's development.

Стаття надійшла до редколегії 08.09.2003

Прийнята до друку 15.01.2004