

Тематична рубрика: Теорія і методика професійної освіти

УДК 378.147

**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У
ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ
PECULARITIES OF EDUCATIONAL GAMES USAGE IN THE PROCESS
OF TEACHERS PREPARATION**

Потапова Н.В.,

канд. пед. наук,

викладач кафедри педагогіки, психології та менеджменту освіти,

КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» ХОР

Отрошко Т.Ф.,

старший викладач кафедри педагогіки, психології та менеджменту освіти,

КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» ХОР

У статті висвітлюється проблема впровадження дидактичних ігор у навчально-виховний процес підготовки вчителів при викладанні педагогіки. Проаналізовано умови ефективної організації навчальних ігор. Увага акцентується на методиці проведення гри: її етапах, ролях, у яких має виступати викладач. Подаються приклади організації дидактичних ігор у поєднанні з дискусією для занять з педагогіки. Їх доцільно застосовувати при перевірці знань студентів та подачі нового матеріалу.

Ключові слова: дидактична гра, імітація, поєднання навчальної гри з дискусією, імітаційна лекція, заняття з педагогіки.

В статье освещается проблема внедрения дидактических игр в учебно-воспитательный процесс подготовки учителей в преподавании педагогике. Проанализированы условия эффективной организации учебных игр. Внимание акцентируется на методике проведения игры: ее этапах, ролях, в которых должен выступать преподаватель. Поданы примеры организации

дидактических игр в сочетании с дискуссией для занятий по педагогике. Их целесообразно применять во время проверки знаний студентов и подачи нового материала.

Ключевые слова: дидактическая игра, имитация, сочетание учебной игры с дискуссией, имитационная лекция, занятия по педагогике.

The problem of educational games introduction into educational process of teachers' preparation during pedagogy teaching is covered. Conditions of efficient educational games organization were analyzed. Attention is paid to the methods of game building: its stages, roles of teacher. Examples of organization of educational games in combination with discussion for pedagogy lessons are given. They are expedient for students' knowledge checking and new material presentation.

Key words: educational game, imitation, educational game and discussion combination, imitational lecture, pedagogy lessons.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Гра є складним соціокультурним феноменом, якому присвячено безліч культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень. Серед них особливе місце належить питанням про використання гри в навчальних цілях. Складність криється в особливій природі ігрової діяльності: в її численних визначеннях підкреслюється самоцінність та зацікавленість самим процесом гри. Між тим, навчання за своєю суттю – цілеспрямована діяльність, і викладач повинен організувати її, підпорядковуючи поставленій меті, що виходить за межі ігрових завдань. Тому дидактична гра – явище внутрішньо суперечливе [1, с. 90].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Мабуть, з огляду на цю суперечливість, ігрове моделювання деякий час не виділялося як окрема модель навчання, здатна підвищити ефективність навчально-виховного процесу. Якщо використання гри в якості додаткового засобу його побудови відоме давно, то імітаційне моделювання отримало розповсюдження у

світовій педагогіці у 60-80 роках ХХ століття. Так, у 70-тих роках було створено великі об'єднання з метою дослідження імітаційного моделювання: Північноамериканську асоціацію імітаційного моделювання та ігор і Міжнародну асоціацію імітаційного моделювання. Цими організаціями були визначені можливості використання ігор у навчальному процесі для посилення мотивації за рахунок елемента змагання і суперництва; можливості врахування індивідуальних особливостей тих, хто навчається, за рахунок розподілу ролей; можливості інтеграції та спільного використання знань, умінь і навичок з різних галузей при максимальному емоційному залученні до виконання рольової діяльності [5, с. 22-33]. Закордонний досвід упровадження ігрової моделі у навчальний процес досить ґрунтовно дослідив вітчизняний учений М.В. Кларин, узагальнивши його у своїх працях «Інновації у світовій педагогіці: навчання на основі дослідження, гри й дискусії», «Інноваційні моделі навчання в зарубіжних педагогічних пошуках», «Гра у навчальному процесі». Серед інших дослідників, які вивчали проблему використання ігрових методів навчання – В.М. Вергасов, А.О. Вербицький, А.П. Панфілова, П.М. Щербань, Т.С. Яценко та інші.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. У підготовці учителів важливо зацікавити їх майбутньою професійною діяльністю, забезпечити практичний підхід до навчання. Тому актуальним питанням вищої школи є розробка системи навчальних ігор, яка має охоплювати всі теми педагогіки як профільної дисципліни.

Мета статті – обґрунтувати доцільність і використання дидактичних ігор у процесі підготовки вчителів. З огляду на вищезазначену мету висувуються наступні завдання: розкрити суть дидактичних ігор, окреслити правила й можливості їх застосування та навести приклади навчальних ігор у викладанні педагогіки.

Виклад основного матеріалу. В основі будь-якої навчальної гри лежить імітація – моделювання явищ навколишньої дійсності. Імітаційна ігрова діяльність передбачає аналіз конкретної ситуації, що глибоко і

детально досліджується з метою виявлення її характерних властивостей або розв'язання певної проблеми [1, с. 92]. Для підготовки майбутніх учителів імітаційні ігри вкрай необхідні, адже вони сприяють формуванню професійних умінь розв'язувати педагогічні задачі, вдосконаленню культури спілкування, формуванню організаторських і комунікативних навичок студентів. Найвища цінність імітаційних ігор полягає в їхній практичній спрямованості, що дозволить майбутнім учителям застосовувати отримані уміння й навички у професійній діяльності.

Лише методично правильно підготовлена та проведена навчальна гра може дати високі позитивні результати. Викладач не повинен відступати від поставлених навчальних цілей, має дотримуватися відповідної структури гри. Правила гри повинні бути доступними й зрозумілими для студентів, а також максимально відповідати майбутній професійній діяльності. Організуючи навчальну гру, педагог має пам'ятати про ряд ролей, у яких він може виступати в залежності від цілей та характеру гри [1, с. 96-97].

Знайомство з правилами гри є обов'язковим на її початковому етапі. Але викладачу, який виступає в якості інструктора, не варто прагнути до максимального роз'яснення всіх деталей гри. Він повинен пам'ятати, що імітація має бути максимальним наближенням до реальності, в якій найчастіше люди вирішують проблемні ситуації, по ходу знайомлячись з усіма правилами та умовами навколишньої дійсності.

Викладач має здійснювати керівництво й контроль у ході ігрового заняття, тому нерідко він виконує роль судді-рефері. Але при цьому педагог має лише підтримувати перебіг гри, тобто слідкувати за дотриманням її правил і ні в якому разі не втручатися в неї безпосередньо.

Під час ігрового тренінгу викладач може давати студентам прямі підказки, спрямовані на те, щоб допомогти їм повніше використовувати можливості гри. Ця допомога надається викладачем у якості тренера. Також тренерство передбачає психологічну допомогу, наприклад, підбадьорювання невпевнених учасників. Нарешті, викладач у якості ведучого повинен

стимулювати аналіз та обговорення гри, залучаючи до цього якомога більше студентів.

Поряд з цим арсеналом ролей, які викладач повинен найповніше використовувати у процесі гри, увага повинна приділятися її структурі. Як правило, в структурі освітнього процесу на основі гри можна виділити чотири етапи [1, с. 95].

На першому етапі – етапі підготовки – викладач розробляє сценарій гри. У ньому враховуються мета заняття, опис навчальної проблеми, обґрунтування поставленої задачі, план дидактичної гри, опис процедури гри, зміст характеристик дійових осіб.

Наступний етап присвячений орієнтації учасників гри. Тут визначається режим роботи, формулюється головна мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми й вибір ситуації, учасники знайомляться з правилами гри, відбувається розподіл ролей. Слід пам'ятати, що правила забороняють відмовлятися від ролі, якщо вона була отримана за жеребкуванням.

На етапі проведення гри ніхто не має права втручатися в неї та змінювати її перебіг. Тільки ведучий може коригувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети гри. Також не можна виходити з гри, пасивно ставитися до неї, пригнічувати активність інших гравців і порушувати етику поведінки.

На останньому етапі відбувається обговорення перебігу й результатів гри. Тут аналізуються труднощі, які виникали під час гри, висловлюються пропозиції щодо внесення поправок і змін у гру, зіставляються ігрова й реальна ситуації. Заключний етап – це не тільки підведення підсумків гри, а й аналіз причин, які зумовили фактичні її результати.

Існує багато різновидів дидактичних ігор, але ми хочемо зупинитися на поєднанні навчальної гри з дискусією. Ця модель гри, розроблена канадським ученим-педагогом Дж. Кіхоу, є досить ефективною у підготовці вчителів, адже, окрім наближення студентів до професійної діяльності, вона

забезпечує розвиток культури спілкування, що сприяє вдосконаленню комунікативної компетентності майбутніх педагогів. Прикладом подібної гри може бути гра «Ідеальна школа» [3, с. 171-176]. Організовується вона наступним чином.

Студентська аудиторія об'єднується в три групи (А, В і С) приблизно з однаковою кількістю осіб у кожній. Групи А і В – представники певних шкіл, група С – батьки, які обирають школу для своїх дітей. Групи повинні розташуватися так, щоб група С була між групами А і В.

Усередині груп А і В відбувається розподіл ролей. У кожній групі повинні бути директор школи, його заступники з наукової, виховної роботи, представник методичної ради, вчитель, учень цієї школи та один з його батьків. Мета кожної з цих груп – зробити свою школу привабливою для батьків з групи С, щоб саме до їхньої школи вони віддали своїх дітей.

Кожен представник групи С отримує картку з питанням, що стосуються різних аспектів роботи школи. Представники груп А і В отримують відповіді на ці питання, які розподіляють між собою в залежності від обраної ролі. Відповідаючи на питання «батьків», студенти орієнтуються на зміст своїх карток, але відповідь розширюють, намагаючись зробити її якомога переконливішою. Кожен «батько» задає своє питання, і на нього відповідають по черзі відповідні представники двох шкіл. Порівнюючи дві відповіді, «батько» робить для себе певні висновки на користь однієї з двох шкіл. Якщо йому щось незрозуміло, він може задавати додаткові питання. Таким чином, кожен з представників групи С обирає кращу школу.

Якщо на першому етапі працювали здебільшого «представники шкіл», то на другому етапі основну частину роботи виконують «батьки». Коли вони почули всі відповіді на свої питання, вони голосують за кращу, на їхній погляд, школу, обґрунтовуючи свій вибір детальним поясненням. Як показує практика, саме на цьому етапі може спалахнути дискусія або досить бурхлива бесіда між учасниками гри. Але гра повинна закінчитися твердим рішенням батьків обрати ту чи іншу школу. Її результат залежить від уміння

студентів переконувати, доводити свою точку зору, глибоко аналізувати педагогічні проблеми.

Можливі наступні набори карток для учасників гри «Ідеальна школа».

Група С («батьки»):

- Яким чином Ви здійснюєте добір та розстановку педагогічних кадрів? (питання до директора)
- Над якою методичною проблемою працює Ваша школа? (питання до представника методичної ради)
- Які інноваційні освітні тенденції враховуються при побудові навчально-виховного процесу? (питання до заступника директора з навчальної роботи)
- Яким методам навчання Ви надаєте перевагу? (питання до вчителя школи)
- На що спрямована позакласна виховна робота Вашої школи? (питання до заступника директора з виховної роботи)

Група А:

- Ми запрошуємо до себе на роботу в основному досвідчених учителів, які мають неабиякий досвід роботи та в яких є свій педагогічний стиль.
- Основна проблема, над якою ми працюємо, - впровадження у навчально-виховний процес інноваційних технологій для підвищення його ефективності.
- Ми здійснюємо комп'ютеризацію навчання, впроваджуємо нові інформаційні технології та пов'язаний з ними метод проектів.
- Я дуже часто використовую методи проблемного навчання: проблемний виклад матеріалу, частково-пошуковий та дослідницький методи.
- Ми зміцнюємо традиції нашої школи, згуртуємо шкільний колектив. Учні організують проведення шкільних свят, концертів, туристичних походів тощо.

Група В:

- У нас досить поширена система наставництва. Ми запрошуємо до себе молодих, перспективних учителів, яких наші «старожили» знайомлять зі своїм досвідом, традиціями нашої школи.
- Наша методична проблема – робота над створенням умов індивідуалізації та диференціації навчання з метою максимального розвитку здібностей кожної дитини та забезпечення її власного темпу навчання.
- Ми будемо навчально-виховний процес за концепцією особистісно-орієнтованого навчання, беручи до уваги елементи дидактики Дж. Дьюї, С. Френе, М. Монтесорі та інших.
- Я надаю перевагу інтерактивним методам навчання: роботі в парах, у групах, взаємоперевірці, дискусіям, організації «круглих столів» тощо.
- Перш за все ми дбаємо про всебічний розвиток учнів. Тому часто організуємо екскурсії до театрів, музеїв, на виставки, у природу.

Таку гру можна провести як підсумок вивчення педагогіки, адже вона охоплює різні її розділи (дидактика, теорія виховання, школознавство).

Ще один варіант дидактичної гри з елементами дискусії, яка досить успішно може впроваджуватися в навчальний процес підготовки педагогів – «Моя перша лекція». Ця гра являє собою проведення студентами імітаційної лекції, яку доцільно знімати на відеокамеру з метою детального аналізу. Особливістю цієї навчальної гри є розподіл ролей між студентами в залежності від отриманого завдання. Будується така лекція наступним чином.

Студенти заздалегідь об'єднуються в три групи, в кожній з яких розподіляється комплект ролей – викладач, асистент-візуалізатор, студенти-дискутант, експерти. Кожна з груп готує міні-лекцію на 15 хвилин. Матеріал лекцій повинен бути в межах однієї тематики та освітлювати різні

аспекти певної проблеми. «Викладач» готує зміст лекції, «асистент» – її візуальне оформлення, дискусанти – провокаційні питання викладачу, «експерти» розробляють критерії оцінювання роботи «викладачів».

Команди виступають по черзі. Після кожної міні-лекції проводиться міні-дискусія. Особливу роль тут відіграють диспутанти, які підготували неочікувані, можливо, провокаційні питання.

Досить цікавим є останній етап – виступи «експертів», які підготували свої критерії оцінювання діяльності «викладачів». Вони пропонують свої версії, і в процесі обговорення з'являється четвертий варіант, близький до ідеального [2, с. 305-331].

Важливо заздалегідь ознайомити студентів з правилами гри та вимагати обов'язкового їх урахування під час підготовки й проведення заняття. Вони є наступними:

- обов'язковим є використання візуальної інформації;
- використання нетрадиційних методів оцінюється вище, ніж традиційних;
- представники групи повинні задати «викладачу» не менше трьох запитань провокаційного характеру;
- жорстке дотримання регламенту; додаткові хвилини виступу штрафуються;
- лекція в кожній групі готується таємно від інших.

Дана навчальна гра сприяє досить ґрунтовній підготовці вчителів. У студентів виробляються навички підготовки та проведення лекцій, інтенсивно розвиваються комунікативні вміння (культура мовлення, здатність імпровізувати тощо). Крім того, вищеописана гра спрямована на глибокий аналіз певних тем, що сприяє формуванню творчого, критичного мислення та рефлексії (особливо під час перегляду відеозапису), які посідають важливе місце серед професійних якостей педагога.

Висновки. Отже, дидактична гра є потужним засобом розвитку особистості, формування її морально-вольових та інтелектуальних якостей. У

професійній підготовці педагогів навчальні ігри мають посідати чільне місце серед методів навчання, адже ситуації, що моделюються на заняттях, наближують студентів до їхньої майбутньої професійної діяльності.

На нашу думку, більш детального опрацювання потребує питання знаходження балансу між реальністю й умовністю дидактичної гри. Якщо переважатиме ігрова процедура, то заняття можна порівняти із спектаклем. Якщо надається перевага теоретизації гри, то з`явиться схожість із семінарським заняттям. Тому ця проблема двоплановості потребує подальшого дослідження для більш ефективного впровадження дидактичних ігор у навчально-виховний процес вищої школи.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта). Рига: НПЦ «Эксперимент», 1998. 180 с.
2. Мухина С.А., Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении. Ростов-на-Дону: Феникс, 2004. С. 305–331.
3. Самошкіна Н.В. Навчальні ігри з педагогіки: навчальний посібник до практичних занять. Харків: ХГПА, 2011. 188 с.
4. Шпалинский В.В., Нечепоренко Л.С., Крюкова Н.И. Активные методы обучения. Возможности, границы применения в учебно-воспитательном процессе школы и вуза: методические рекомендации для учителей, преподавателей и студентов. Харьков: Издательство Харьковского государственного университета, 1990. 32 с.
5. Megarry J. Developments in Simulation and Gaming: international yearbook of educational and instructional technology. New York, 1978. P. 22–33.