



УДК 371.382

**Ганніченко Т.А.**, Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв

**Ганніченко Т.А.**, старший викладач кафедри іноземних мов Миколаївської філії Київського національного університету культури і мистецтв.

## Педагогічні засади використання дидактичної гри (лінгво-комунікативна підготовка фахівців індустрії дозвілля)

*У статті розглянуто гру як педагогічне явище, визначені її особливості, ознаки і педагогічне значення, а також доцільність її використання у процесі лінгво-комунікативної підготовки фахівців індустрії дозвілля.*

*In the article it is reviewed game as the pedagogical phenomenon, its peculiarities, attributes and pedagogical importance are defined, and also expediency of its use is considered in the process of linguistic and communicative preparation of specialists of industry of leisure.*

Значні досягнення останніх років, насамперед у сфері інформаційних технологій, євро-інтеграційні процеси об'єктивно сприяли зростанню соціальних домагань українського соціуму, необхідності набуття та під-тримання належного професійно-кваліфікаційного рівня в умовах високої конкуренції на ринку праці. Через це невідкладним є вирішення проблеми реформування системи освіти, насамперед вищої. Сприятливим кроком у цьому сенсі є долучення України до Болонського процесу, метою якого є вироблення єдиного загальноєвропейського стандарту освіти. У Болонській декларації враховані нагальні потреби європейської спільноти щодо мобільності студентів, викладачів, дослідників, усунення перешкод для вільного пересування заради постійного вільного доступу до освіти, можливості отримання та зміни про-фесії, а також підвищення своєї кваліфікації тощо. "Програма дій щодо реалізації положень Болонської декларації в системі вищої освіти і науки України", серед іншого, передбачає:

- запровадження в системі вищої освіти і науки України передового досвіду розвинутих країн світу та її інтеграція у міжнародне науково-освітнє співтовариство;
- мотивоване залучення студентів до навчання [1].

В світлі виконання положень Болонської декларації доцільне запровадження досвіду розвинутих країн щодо використання передових освітніх методик. Актуальним є використання дидактичної гри при підготовці фахівців різних галузей як одного з ефективних методів навчання різних дисциплін.

Метою цієї статті є визначити педагогічні засади ("засада – вихідне положення, принцип." [4]) використання дидактичної гри в процесі лінгво-комунікативної підготовки фахівців індустрії дозвілля, а саме педагогіч-органі-заторів дозвілля.

Завданнями статті передбачено:

- проаналізувати гру як педагогічне явище (визначення, зміст, особливості та ін.);
- визначити її педагогічне значення;
- встановити доцільність її використання на заняттях з іноземної мови в процесі лінгво-комунікативної підготовки фахівців індустрії дозвілля.

Ефективність ігрового навчання підтверджена тисячолітнім досвідом ігрової діяльності. Філософське поняття феномену людини, як відмічає видатний філософ ХХ століття Й.Хейзинга, включає поряд з видовими характеристиками "Homo Sapiens" (людина розумна), "Homo Faber" (людина, що творить), ще й "Homo Ludens" (людина, що

грає). В ігровому навчанні виявляються такі якості особистості, як цілеспрямованість, активність, динамічність і продуктивність мислення, міцність та оперативність пам'яті, прагнення до постійного самовдосконалення і віра у власні сили та ін. Саме тому у грі реалізована ідея діалектичної єдності думки та дії. Найбільш широкого застосування набуло ігрове навчання у вищих навчальних закладах країн СНД та Європи, велика популярність ігрового моделювання у вищій школі США. Вперше ділова гра була застосована в навчанні студентів США у середині 50-х років. Сьогодні цей напрямок розробки ігор для навчання студентів перетворився у США у велику наукову галузь. Перша ділова гра для навчання студентів була проведена у Радянському Союзі у 30-х роках, саме з цього часу можна констатувати початок навчання за допомогою гри в теоретичному аспекті.

Вивчення феномену гри цікавить багатьох дослідників, і все ж таки залишаються ще недостатньо розроблені питання, через невичерпність можливостей використання гри. Науково-методична література містить дослідження стосовно гри за наступними позиціями: гра визначається як переддіяльність, школа соціального розвитку суб'єкта, вид діяльності, форма активності, яка направлена на адаптацію до зовнішніх умов і до їх змін (Л.С.Виготський); зв'язок гри з діяльністю уваги (С.Л.Рубінштейн); теорія узагальненого характеру ігрової дії (Б.Г.Ананьєв, А.Н. Леонтьєв); гра і вчення як підготовчі форми діяльності, які передували праці (Ананьєв В.Г.); відповідність змісту і порядку дій у грі реальній дії у поєднанні з можливістю вільного варіювання умовами дій (Леонтьєв А.Н.); мотивація ігрової діяльності (Ємельянова Н.А., Кругліков В.Н., Китайгородська Г.О.); гра як засіб практичної пізнавальної діяльності, дієвого засвоєння знань (Драгомирецький І.Б.), педагогічний аспект гри (С.Ф.Щербак, Селецька О.Е., Ахметов Н.К., Аппатова Р.І.), навчання іноземної мови з використанням гри у вищій школі (Гез В.І, Стронін М.Ф., Пассов О.І, Китайгородська Г.О.) і т. ін.

Інтенсивне використання ігор в другій половині ХХ сторіччя як засобу організації навчальної діяльності дає підстави підрозділяти ігри на *позаутилітарні* і *дидактичні* (ділові, імітаційні, організаційно-діяльнісні і т. ін.). Перші є власне ігри, другі — модельно-навчальні, в яких гра — технологічний спосіб навчання.

Важливим теоретико-методологічним підґрунтям для педагогічних досліджень є положення про розвиток і формування особистості в ігровій діяльності, про значення

ігрового навчання в підготовці особистості до життя і праці. Ігрове навчання може виступати як самостійний тип навчання, заснований на моделюванні різних сторін конкретної професійної діяльності, яка орієнтована на професійне становлення майбутнього спеціаліста.

“Дидактична гра – активна навчальна діяльність із імітаційного моделювання досліджуваних систем, явищ, процесів. Це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані вирішенням головного завдання і орієнтують свою поведінку на виграш” [8].

Гра в навчальному процесі виступає як “засіб формування і розширення професійних орієнтирів і тренінг в модельних умовах” [11]. Дидактична гра є своєрідним тренуванням подій, що можуть виникнути у майбутньому професійному житті. В ході гри, виконуючи ту чи іншу роль гравець (студент) готується до вирішення проблем у непередбачених ситуаціях, може скоригувати свою поведінку.

Використання дидактичної гри дозволяє продуктивно вирішувати проблему перетворення завдань навчально-пізнавальної діяльності із зовнішньої у внутрішню спонукальну силу – пізнавальну цілеспрямованість, яка виступає джерелом активності індивіда.

*Визначення змісту* дидактичної гри, достатньо повно висловив Н.Страздас, – “дидактична гра – це різновид комплексного, багатоконпонентного засобу формування педагогічної спрямованості, який дозволяє включати студентів в аналогії професійної діяльності. При цьому гру можна розглядати як доцільно організовану педагогічну підсистему, ядром якої є навчання професії через спеціально підібрані педагогічні ситуації на матеріалі відповідного предмету” [10].

У праці видатного ученого-психолога Л.С. Виготського “Педагогічна психологія” один з розділів містить дослідження *педагогічного значення гри*. “Вони [ігри] організують вищі форми поведінки, бувають пов'язані з вирішенням досить складних завдань поведінки, вимагають від гравця зусиль, тямущості і винахідливості, сумісну і комбіновану дію самих різних здібностей і сили.” [5].

Іншими словами, гра є розумна і доцільна, планомірна, соціально- координована, підлегла відомим правилам система поведінки або витрата енергії.

На відміну від гри, в загальному понятті, дидактична гра має чітко визначену мету у навчанні і відповідний до неї педагогічний результат, які можуть бути визначені, чітко окреслені і

характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Гра – це поліфункціональне явище. Вона є засобом оволодіння будь-якою діяльністю, стимулює цей процес. Особливість роботи фахівця індустрії дозвілля (а саме педагога-організатора дозвілля) полягає в тому, що впродовж своєї професійної діяльності він приймає на себе різні соціальні ролі, а отже в грі він вчиться спеціальності, може якнайкраще виявити свої творчі здібності, навчитися грати і організовувати ігри, дозвілля інших людей.

Гра – це складне соціально-психологічне явище. Взаємодія у грі залежить від особистісних властивостей людини – її ставлення до навколишнього світу, здібностей до ігрової (двоплатової) взаємодії та від її творчих здібностей [7].

Крім того, гра допомагає розкрити особистісні якості студентів – ініціативність, сміливість у прийнятті рішень, показати неординарний підхід до вирішення проблеми, вчить діловій взаємодії у колективі [7]. Ігрові методи використовують для розвитку творчої активності студентів [2; 6] і активізації пізнавальної діяльності [3].

У дидактичній грі реалізуються принципи оптимальної взаємодії учасників, завдяки яким досягається позитивний результат у засвоєнні знань:

1. Принцип співробітництва.
2. Принцип досягнення цілей гри.
3. Принцип керування емоційно-інтелектуальним полем, можливість врахувати у грі особистісні характеристики студентів – їх інтересів, рівня навченості, а також можливості створення і підтримки гарного настрою учасників групи.
4. Принцип колективної взаємодії, тобто вмінням працювати в команді (“team work”).
5. Принцип керування грою, який передбачає вміння викладача імпровізувати [2,9].

Під час гри використовуються не лише інтелектуальні можливості студента, а й його емоції. Студенти розігрують різні емоційні стани: згода, незгода, подив, розчарування, задоволення, хвилювання і т. ін., використовуючи певну міміку та жести, а також інтонацію. Це мотивує навчальний процес, робить його цікавим.

Ефективність будь-якої діяльності залежить від мотивації. У грі мотивація закладена у самому процесі виконання цієї діяльності, тобто у грі присутня внутрішня мотивація. Таким чином, у дидактичній грі необхідно використовувати всі засоби активізації, закладені у грі як у діяльності.

Слід відзначити, що в педагогіці гру розглядають:

- як самостійний вид діяльності дітей та підлітків;
- як засіб виховання;
- як засіб організації навчальної діяльності.

Процес підготовки фахівців індустрії дозвілля, зокрема педагогів-організаторів дозвілля включає вивчення гри, ігрової діяльності за всіма цими позиціями, адже вона є провідним видом майбутньої професійної діяльності.

Стосовно навчання майбутніх фахівців індустрії дозвілля, зокрема педагогів-організаторів дозвілля, можна виділити наступні *особливості дидактичної гри*:

- у дидактичній грі домінує педагогічна мета, ігрова ситуація лише виступає фоном;
- дидактична гра виступає засобом розвитку професійних вмінь і навичок, мислення, ініціативності, реалізації творчого потенціалу особистості;
- дидактична гра сприяє розвитку комунікативних та організаторських здібностей, вмінь та навичок, як необхідних чинників фахової компетенції майбутнього спеціаліста галузі дозвілля;
- в основі діяльності учасників дидактичної гри лежить їх співпраця, співтворчість у вирішенні проблемного питання, прийняття особистісних і колективних рішень, вміння працювати “в команді”;
- конструювання гри здійснюється на основі поєднання змісту навчальної діяльності і реальної діяльності майбутнього фахівця індустрії дозвілля.

Безумовно, успішності в отриманні знань на терені європейського співтовариства сприяє добре володіння іноземними мовами. Специфічним сьогодні є органічне поєднання потреб суспільства і потреб індивіда в отриманні іншомовних знань без якого неможливе здійснення успішної соціальної адаптації до реалій сьогодення і досягнення високого професійного і соціального рівня. Високий соціальний запит сприяє ефективності навчання, підвищуючи рівень мотивації до отримання знань майбутніми спеціалістами, водночас висуваючи нові вимоги до технології навчання іноземним мовам. Саме тому, є доцільним використання дидактичної гри на заняттях з іноземної мови як ефективного методу навчання.

Використання гри на заняттях з іноземної мови у майбутніх педагогів-організаторів дозвілля як засобу організації навчальної діяльності по-перше, вчить майбутнього педагога-організатора дозвілля мистецтву гри; по-друге сприяє формуванню лінгвістичної(мовної) компетенції як складової комунікативної компетенції, яка є частиною фахової компетенції майбутнього фахівця

індустрії дозвілля, а також стимулює пізнавальний інтерес щодо ігрової діяльності у інших країнах.

Ігрова форма занять створюється на заняттях за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб заохочення, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Під час занять з іноземної мови нами виділені основні напрями, за якими відбувається реалізація ігрових прийомів і ситуацій: дидактична мета ставиться перед студентами у формі ігрової задачі; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб; в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який перетворює дидактичну задачу в ігрову; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Викладачі кафедри філології Миколаївського філіалу Київського національного університету культури і мистецтв у своїй роботі зі студентами на заняттях з іноземної мови і в позанавчальний час, враховуючи специфіку університету, постійно використовують дидактичні ігри. Нами було помічено, що заняття з використанням дидактичної гри мають більшу продуктивність порівняно з традиційними методами навчання. У навчанні з використанням дидактичної гри ми сформулювали наступні завдання:

- підвищити інтерес студентів до вивчення іноземної мови;
- створити позитивну мотивацію в навчанні;
- активізувати розумову діяльність;
- розвивати вищі психічні функції;
- підвищити комунікативну спрямованість занять і залучити студентів в активну діяльність;
- надати можливість для самореалізації

### Література

1. "Про затвердження Програми дій щодо реалізації положень Болонської декларації в системі вищої освіти і науки України на 2004 – 2005 роки" Наказ міністра освіти і науки від 23 січня 2004 року N 49. – К., 2004.
2. Абрамова И.Г. Деловые игры как средство повышения творческой активности обучающихся // Активные методы обучения в системе подготовки специалистов и руководителей. – Л., 1989. – С. 17-22.
3. Артемьева О.А. Общепедагогические и лингводидактические основы активизации познавательной деятельности студентов вузов при обучении иностранному языку на основе системы учебно-ролевых игр. Автореф. Дис. Док. Пед. наук. – СПб., 1999. – 50 с.
4. Великий тлумачний словник сучасної української мови. – Київ, Ірпінь, 2001.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536 с.
6. Гладкина И.В. Развитие творческой активности студентов на основе использования игровых

каждому студенту;

- створити умови для його розвитку і самовдосконалення.

Основною складовою ігрової діяльності є акт комунікації. Найбільш ефективним він буде в тому випадку, коли викладач і студенти позитивно налаштовані на спілкування. Досвід затверджує, що саме спілкування під час дидактичних ігор сприяє створенню позитивного мікроклімату у навчальній групі, що в свою чергу сприяє більш ефективному засвоєнню знань і формуванню комунікативних вмінь, що є найнеобхіднішою умовою успішної фахової діяльності майбутнього працівника індустрії дозвілля. Нами було встановлено, що групи, де використовувалися дидактичні ігри мають вищий рівень лінгвістичної компетенції та рівень сформованості комунікативних вмінь, ми враховували наступне:

- кількість слів у реченні;
- обсяг мовного висловлювання;
- вживання нової лексики;
- кількість помилок;
- активність та ініціативність;
- емоційну настроєність на спілкування.

Дидактичні ігри допомагають активізувати, закріпити, проконтролювати і скоректувати сформовані знання, мовні уміння і навички студентів. Ми дійшли висновку: щоб використання дидактичних ігор було найефективнішим, необхідна певна послідовність у вживанні різних видів дидактичних ігор на всіх етапах навчання.

Отже, як ми відмічали вище ігрова діяльність є провідною формою діяльності майбутнього педагога-організатора дозвілля, а тому використання дидактичної гри в процесі лінгво-комунікативної підготовки є ефективним

методов обучения иностранному языку. Автореф. канд. пед. наук. – Ростов-на-Дону, 1999. – 20 с.

7. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса: Учеб. Пособие / Отв. Ред. Н.Н.Аникеева. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 1995. – 154 с.
8. Педагогика. Учебное пособие для студентов педвузов и педколледжей./под ред. П.Н.Пидкасистого. – М., 2002. – С. 251.
9. Сеструкова Л.А. Игра как компонент образования и воспитания. – Новокузнецк: Изд-во ИПК, 1998. – 71 с.
10. Страздас Н.Н. Система дидактических игр как средство формирования педагогической умелости и направленности: Автор канд. пед. наук. – Л., 1980. – 15 с.
11. Тюков А.А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности // Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 1987. – С. 48-61.