

ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ПРАКТИКУ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ МАГІСТРІВ

Статтю присвячено проблем виникнення та розвитку гри як однієї з провідних видів діяльності. Автором здійснено порівняльний аналіз гри та ігрової технології, розкрито структуру гри та ігрової діяльності, обґрунтовано доцільність використання ігрових технологій у підготовці майбутніх фахівців в умовах магістратури.

Ключові слова: педагогічна технологія, гра, ігрова технологія, структура гри, компетентнісний підхід.

Статья посвящена проблеме возникновения и развития игры как одной из ведущих видов деятельности. Автором осуществлен сравнительный анализ игры и игровой технологии, раскрыта структура игры и игровой деятельности, обоснована целесообразность использования игровых технологий в подготовке будущих специалистов в условиях магистратуры.

Ключевые слова: педагогическая технология, игра, игровая технология, структура игры, компетентностный подход.

The article is devoted the problem of the origin and development of the game as one of the leading activities. The author made the comparative analysis of the game and game technology, and exposed the structure of the game and game activities, grounded the feasibility of using gaming technology in the preparation of future specialists in magistracy.

Key words: educational technology, game, game technology, game structure, competence approach.

У сучасних умовах трансформації світового освітнього простору тема освітніх технологій та безпосередньо впровадження інноваційної освіти посідає провідне місце в педагогічному дискурсі останніх років. Головним недоліком традиційної освіти вважається те, що акцент, як правило, ставлять на запам'ятовування знань та їх перевірку, але спеціаліст, який був підготовлений у такий спосіб, може розгубитися у будь-якій новій ситуації. Є потреба «радикальної модернізації» змісту освіти у зв'язку з входженням України до Болонського процесу. Соціальний запит в країнах ЄС спрямований на професійну підготовку працівників, які в змозі приймати самостійно, індивідуально й професійно вивірені рішення. У суспільстві сервісу та знань вирішального значення набуває інтелектуальна праця, і у цьому зв'язку найголовнішим капіталом стає ґрунтовна освіта, творча ініціатива і компетентність.

Сучасне суспільство вимагає реформування усього змісту освіти та застосування нових педагогічних підходів до навчання. Останнім часом спостерігається змістовна переорієнтація навчальних програм, де головну роль відіграє компетентнісний підхід.

Особливої значущості набувають проблеми впровадження інноваційних педагогічних технологій у навчально-виховний процес вищого навчального закладу. Успішність розв'язання цих проблем безпо-

середньо залежить від стану науково-методичної роботи та управління нею у кожному навчальному закладі. Особливий інтерес до цього питання пояснюється передусім необхідністю оновлення та удосконалення змісту навчальних курсів, їхньою адаптацією до вимог часу за умов використання компетентнісного підходу. Останній неможливо уявити без залучення інноваційних педагогічних технологій, що відкривають шлях українській системі підвищення кваліфікації науково-педагогічних працівників до входження у світовий культурно-освітній простір.

Сучасні інноваційні тенденції в освіті відкривають перед викладачем широкий вибір філософії навчання та шляхів вирішення практичних завдань. Відбувається перехід від навчання фактів до опанування сенсом подій, розвитку світогляду, набуття навичок застосування у житті накопичених знань, що уможливорюється в умовах використання таких засобів інтерактивних технологій, як ігри. Саме це і зумовило вибір теми нашого дослідження, **мета** якого полягає у виявленні особливостей використання ігрових технологій навчання у процесі підготовки слухачів магістратури.

Поняття «гра» розуміється як заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває її

процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, вміннями, досвідом (що є сутністю поняття «навчання») та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння (що відображає сенс поняття «навчатися») [1, с. 706]. Отже, основним завданням застосування ігор у людській діяльності є навчання.

Застосування ігор як засобу навчання бере початок із давнини – із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI-IV ст. до н. е.). В епоху Відродження і реформації Т. Кампанелла та Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук. За Я. Коменським, навчання може стати універсальною грою для кожної вікової групи учнів. Прагнучи пробудити в дітях інтерес до занять, Я. Коменський широко використовував метод драматизації навчального матеріалу. Наприклад, на основі підручника «Відкриті двері мов» він написав вісім шкільних п'єс, які увійшли до книги «Школа-гра». Особливою формою навчання вважали гру Ж.-Ж. Руссо і Ф. Фребель [3]. У працях А. Макаренка зазначається, що потяг дитини до гри необхідно не лише задовольняти, а потрібно «проникнути цією грою все її життя» [6, с. 272].

Для виявлення сутності ігрових педагогічних технологій важливо розмежування гри й ігрових технологій.

Гра є предметом вивчення різноманітних наук: історії культури, етнографії, психології, філософії, педагогіки тощо. Тому поняття «гра» різні вчені тлумачать по-різному: як засіб виховання (М. Болдирев, Г. Щукіна), як форму організації суспільно корисної діяльності (Л. Іванова, З. Леонтєва), як форму спілкування (Л. Варзацька, Н. Скрипченко).

Поняття «гра» та «ігрова технологія» дуже близькі, але водночас вони суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її складники: гру й технологію. Більшість дослідників (С. Гончаренко, М. Кларін, І. Лернер, П. Сікорський та ін.) розглядає технологію як набір процедур, що оновлюють професійну діяльність педагога та студентів і гарантують кінцевий результат. Виходячи із цього, ми розуміємо ігрову технологію як спеціально вибудовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання.

До поняття «ігрові педагогічні технології» Г. Селевко включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Г. Селевко та його послідовники М. Буланова-Топоркова, В. Кукушин головну відмінність вбачають у тому, що педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю [9, с. 52].

Як бачимо, існує суттєва відмінність між грою й ігровою технологією за визначенням. Проведемо паралелі за структурними складниками цих понять.

Оскільки в літературі немає єдності щодо визначення змісту гри, то немає й загальноприйнятого уявлення про структуру гри, хоча багато структурних елементів є спільними при різних підходах. Як правило, автори виходять зі свого емпіричного досвіду, конструюючи гру або запозичуючи її структурні компоненти в інших авторів.

Так, Г. Селевко виділяє структуру гри як діяльності та як процесу. До структури гри як діяльності він включає: постановку мети; планування; реалізацію мети; аналіз результатів. До структури гри як процесу входять: ролі, які взяли на себе гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове використання предметів, заміщення реальних речей ігровими; реальні відносини між гравцями; сюжет (зміст) – сфера діяльності, умовно відтворювана в грі [9, с. 52].

О. Савченко пропонує структуру ігрової діяльності, виділяючи такі компоненти:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський – дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контроль-оцінний – корекція і стимулювання ігрової діяльності [7, с. 191].

Аналіз науково-теоретичних джерел дає змогу зробити висновок, що ігрова технологія за своїми структурними складовими, на відміну від гри, має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила. Головною розбіжністю цих понять є те, що після проведення ігрової технології підсумком є формування, розширення, засвоєння, закріплення, узагальнення навчального матеріалу всіма студентами. Гра ж здебільшого слугує джерелом отримання позитивних емоцій, задоволення й виконує розважальну функцію.

Серед найбільш уживаних засобів інтерактивних технологій, які використовуються у вищій школі, є ігрові технології навчання. Розглядаючи застосування ігрових технологій у навчальному процесі, дослідники називають їх «іграми дорослих» та розглядають як інтерактивні методи навчання [4].

Оскільки існують різні види ігор, що застосовуються у навчальному процесі (ділові, рольові, дидактичні, імітаційні тощо), і кожний із цих видів має свою технологію реалізації й зумовлюється процесом підготовки до її впровадження (ігрове проектування), то ми можемо говорити про різні ігрові технології. Водночас усі ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників і потребують застосування ігрового проектування як ще однієї «інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців» [5]. Тому вважаємо за доцільне використовувати термін «ігрові інтерактивні технології».

Важлива особливість інтерактивних ігор – їх здатність мотивувати навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. Навчання за допомогою інтерактивних ігор супроводжується процесом «присвоєння знань». Тому навчальний вплив інтерактивних ігор надає можливість студенту самому задавати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

У сучасній науковій педагогічній і психологічній літературі пропонується багато варіантів ігрових вправ для навчання студентів, однак механічне застосування інтерактивних ігор не гарантує успішності навчального процесу. Кожний, хто хоче працювати з інтерактивними іграми, має чітко усвідомлювати, що в його руках інструменти, які вимагають обережного застосування, щоб не спричинити даремну активність групи чи навіть шкідливі наслідки, тому викладачу необхідно знати можливі переваги і недоліки інтерактивних ігор, що полегшить реальну оцінку їх навчального потенціалу.

Пропонуємо виокремити такі переваги інтерактивних ігор, які:

- мотивують до навчання, оскільки збуджують допитливість студентів до способів вирішення професійних та навчальних проблем в ігровому середовищі і посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії;
- сприяють розвитку особистості, позаяк в оптимальному варіанті створюють тривалу зацікавленість у саморозвитку та розкритті свого людського потенціалу;
- полегшують введення нових комунікативних і поведінкових норм;
- допомагають студенту побачити особливості власного життя та відчути дотичність до оточуючого світу в цілому;
- спонукають краще зрозуміти і навчитись використовувати всю складність психічних, соціальних та організаційних процесів спілкування між людьми;
- сприяють опануванню студентом досвіду діяльності, подібної до тієї, яку він буде реалізовувати у професійному житті;
- спонукають учасників тренувати певні особистісні навички, необхідні у груповому навчальному процесі;
- балансують активність усіх студентів, оскільки в роботу включаються навіть пасивні члені групи, оскільки гра надає самими студентам можливість вирішувати складні проблеми, не залишаючись пасивними спостерігачами;
- знижують тривожність учасників, особливо на початковій стадії роботи;
- сприяють зняттю деяких захисних механізмів, оскільки інструкції і дотримання групових норм надають можливість моделювати у грі складні форми поведінки;
- у результаті можуть сприяти, навіть, зміні життєвих установок учасників: вони стануть більш

толерантними до думок та ціннісних орієнтацій інших, у них може змінитися уявлення про себе, виникнути розуміння, що можуть більше й ефективніше вчитися і можуть створити щось важливе не лише в межах групи, але й у майбутній професійній діяльності і навіть у суспільстві.

Саме тому ігрові технології можна розглядати як інструмент для трансляції і засвоєння попереднього до професійної діяльності досвіду; аналізу моделей реальності (на зразках професійних дій представниками різних рольових та особистісних позицій); адаптації до майбутньої професійної діяльності.

Ігрове середовище спонукає студента до вияву «надситуативної активності», коли він виходить за межі того, що об'єктивно вимагає від нього певна роль, і на основі ініціативно-творчого підходу продукує нові ідеї, способи вирішення професійних завдань тощо. Застосування дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання в суб'єкта професійно спрямованої праці, що викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самостійному формуванні професійної компетентності.

Отже, аналіз сутності інтерактивних ігрових технологій надає змогу визначити їх структуру та основні особливості застосування у навчальному процесі вищого навчального закладу. Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри і навчання багато в чому залежить від розуміння педагогом функції і класифікації педагогічних ігор.

Перш за все слід розділити ігри за видом діяльності на фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні.

Педагогічні ігри – досить велика група методів і прийомів організації педагогічного процесу. Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона володіє суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Педагогічні ігри досить різноманітні за:

- дидактичними цілями;
- організаційною структурою;
- віковим можливостям їх використання;
- специфіці змісту.

Існує інша класифікація педагогічних ігор за Г. К. Селевком.

- за областю діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;
- за характером педагогічного процесу: навчальні, тренінгові, узагальнюючі, контролюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;
- за ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні;
- за предметною областю: математичні, хімічні, фізичні, біологічні, економічні; музичні, театральні, літературні; трудові, технічні, виробничі; фізкультурні, спортивні, народні; суспільнознавчі, економічні, комерційні, військово-управлінські, прикладні;

– за видом ігрового середовища: без предметів, з предметами; настільні, кімнатні, вуличні; комп'ютерні, телевізійні, ТЗН; технічні, із засобами, перебування [8, с. 35].

Використання ігор у практиці організації навчального процесу знаходить все ширшого застосування в умовах вищого навчального закладу.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєвою ознакою наявність чітко поставленої мети навчання і відповідного їй педагогічного результату, які можуть бути обгрунтовані, виділені в ясному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Визначення місця і ролі ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор. Проаналізуємо окремі види ігор.

Бліц-гра – це різновид ігрової діяльності, яка акумулює деякі ознаки таких форм активного навчання, як розв'язання конкретної ситуації, рольова гра, «мозковий штурм» [4, с. 128]. Можна сказати, що бліц-гра – це ігровий аналіз конкретної професійної ситуації, що дає змогу підтримувати у студентів творчу та поведінкову активність.

Бліц-гра – це різновид ігрових технологій, основними особливостями якої є: мінімальний комплект ролей, швидкість проведення і отримання результату [8, с. 30].

Характерними рисами бліц-гри є: привабливість і легкість форми; несподіваність і неординарність змісту; обов'язковість оцінки результатів (кількісної або якісної); обмежена функціональна спрямованість, реалізована відповідно до педагогічних цілей; можливість включення їх у структуру традиційних видів навчальних занять; динамічність виникнення та вирішення ситуації (проблеми, завдання); проєктована і керована емоційна напруженість у процесі гри; обмеженість часу, відведеного на вирішення проблеми; можливість об'єднання в єдиний комплекс (систему) ігор відповідно до педагогічних цілей; включення визначеного контексту професійної діяльності, імітації деяких її умов і форм.

Практика бліц-гри складається із техніки гри (технологічної структури), теорії і методології гри (загальних підходів до проєктування й аналізу дій); етики гри (наявність моральних ідей та змісту) [2].

Ділова гра – метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації.

Існують різні модифікації ділових ігор:

– Імітаційні ігри. Імітується діяльність якої-небудь організації або її підрозділів. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей і обстановка, умови, у яких відбувається подія або здійснюється діяльність. Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету події, містить опис структури й призначення імітованих процесів.

– Виконання ролей. У цих іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків конкретної особи. Для проведення ігор з виконанням ролі розробляється модель-п'єса,

між учасниками розподіляються ролі з «обов'язковим змістом».

– «Діловий театр». У ньому розігрується яка-небудь ситуація, поведінка людини в цій обстановці. Тут студент повинен мобілізувати весь свій досвід, знання, навички, зуміти вжитися в образ певної особи, зрозуміти її дії, оцінити обстановку і знайти правильну лінію поведінки. Основне завдання методу інсценування – навчити підлітка орієнтуватися в різних обставинах, давати об'єктивну оцінку своїй поведінці, урахувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їх інтереси, потреби й діяльність, не вдаючись до формальних атрибутів влади, до наказу. Для методу інсценування складається сценарій, де описуються конкретна ситуація, функції й обов'язки дійових осіб, їх завдання.

– Психодрама й соціодрама. Вони вельми близькі до «виконання ролей» і «ділового театру». Це теж «театр», але вже соціально-психологічний, у якому відпрацьовуються вміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння ввійти з нею в продуктивний контакт [10, с. 244].

Ділова гра використовується для вирішення комплексних завдань. Засвоєння нового, закріплення матеріалу, розвиток творчих здібностей, формування загально навчальних умінь дає можливість студентам зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

Таким чином, ігрові технології навчання значною мірою впливають на позитивну самореалізацію особистості студентів, що значно підвищує якість навчання і являється важливою «рушійною силою» загального розвитку.

Даний висновок підтверджується наступними аргументами. По-перше, самореалізація студента можлива тільки у дії і аналізується відносно його особистого простору. По-друге, одним з основних видів інтерактивних методів навчання являється гра – спільна діяльність, яка представляє собою одну з головних психолого-педагогічних основ процесу самореалізації в навчальній діяльності. По-третє, емоційні переживання відчуття ситуації успіху, усвідомленість і рефлексія здійснюваної діяльності також є невід'ємною частиною процесу самореалізації особистості.

Студенти займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їхній інтерес в отриманні знань. Значно підвищується особистісна роль викладача – він виступає як лідер, організатор. Але треба зазначити, що проєктування і проведення занять з використанням ігрових технологій потребують, перш за все, компетентності в цих технологіях викладача, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу із студентами. Саме тому подальше дослідження необхідно спрямувати на вивчення основних особливостей застосування ігрових технологій у навчальному процесі вищих навчальних закладів, розроблення на цій основі методичних рекомендацій для науково-педагогічних працівників.

ЛІТЕРАТУРА

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : [навч. посіб.] / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Енциклопедія освіти / Академія педагогічних наук України; гол. ред. В. Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
4. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / [упоряд. Л. Галіцина]. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с
5. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – № 3–4. – С. 61–65.
6. Макаренко А. С. О моем опыте : в 7 т. / А. С. Макаренко. – М., 1958. – Т. 5. – С. 272.
7. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999. – 389 с.
8. Селевко Г. К. Игровые технологии / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23–42.
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] / Г. К. Селевко. – М. : Нар. обр., 1998. – С. 52.
10. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. – 2005. – Вип. 19. – С. 241–246.

Рецензенти: Мещанинов О. П., д.пед.н., професор;
Клименюк Н. В., к.пед.н., доцент.

© Мачинська Н. І., 2011

Стаття надійшла до редколегії 12.04.2011 р.