

ВПЛИВ ІГРОВИХ ЗАНЯТЬ НА САМОСТІЙНУ ПІЗНАВАЛЬНУ ДІЯЛЬНІСТЬ СТУДЕНТІВ

I.В.Хом'юк

Вінницький національний технічний університет

Сучасне суспільство, що вступило в нове тисячоліття, характеризується комплексними змінами, що викликані соціотехнічним процесом інформації. Постійний приріст інформації та знань вимагає адекватної їм особистості з відповідними навичками та здібностями. Сучасний стан економіки та виробництва у вищому ступені потребує розкриття індивідуального потенціалу творчої особистості, реалізації її унікальності.

Останнім часом поживали пошуки методів і прийомів активізації пізнавальної діяльності студентів: впроваджуються ділові ігри, проблемне навчання, творчі роботи, удосконалюються традиційні форми занять – лекції, практичні та лабораторні роботи, посилюється контроль і т.п. Однак більшість викладачів погоджується з тим, що ключ до поліпшення підготовки фахівця – в організації та забезпеченні самостійної роботи студентів, яка створює надійні основи для розвитку ініціативи та самостійності, здійснення диференціації та індивідуалізації навчання, формування власних поглядів і переконань та відповідальності, необхідних психологічних та професійних якостей особистості [1,2].

Самостійна робота студента, як і довільна інша діяльність, передбачає наявність таких здібностей: 1) концентрувати увагу на меті завдання, швидко розуміти суть основної умови задачі, взаємозв'язків, які присутні даній проблемі; 2) виявляти можливості реорганізації елементів для нового функціонування, переключати дію об'єкту для нового його використання; 3) чітко бачити декілька способів розв'язування проблеми і вибирати із них найбільш раціональний; 4) розпізнавати, перегруповувати, ізолювати і комбінувати елементи діяльності і розподіляти їх в оптимальну послідовність; 5) узагальнювати об'єкти, відношення і дії – знаходити в різних частинних випадках загальні принципи розв'язування проблеми; 6) логічно розмірковувати, абстрагувати. Зрозуміло, що перераховані здібності не є вродженими, а формуються в житті і діяльності.

Підготовка інженерів, які спроможні дослідити будь-який фізичний або технічний процес, що вимагає виявлення його закономірностей, отримання аналітичного виразу функціональної залежності між параметрами не можливо без якісних теоретичних знань, умінь та навичок їх застосування. Поєднання традиційного та ігрового методів навчання частково розв'язує задачу якісної підготовки майбутніх спеціалістів і поряд з навчальною метою надає можливість розвивати навички самостійної, організаційної роботи, професійної спрямованості [3].

У рольових іграх абстрактні теоретичні схеми набувають конкретного змісту. У житті людина стикається із запропонованими в цих іграх ситуаціях лише епізодично, а повне переживання такого досвіду веде до створення істинних уявлень про самого себе та особливості взаємодії з оточуючими людьми. Розв'язок ситуаційних задач методом імітаційних ігор знаходить зростаюче використання в навчальному процесі. Щоб навчити студентів самостійно аналізувати, мислити і діяти, необхідно перенести центр ваги з екстенсивних, пасивних форм навчання на інтенсивні, активні, індивідуальні види роботи. Самостійна робота – це складова частина довільного виду навчального процесу. Ефективність самостійної роботи студентів здебільшого визначається ступенем їх участі в усіх формах навчального процесу, потребує комплексного підходу.

Навчально – виховний процес у ВНЗ характеризується певною метою й завданнями навчання і виховання, змістом, методами й формами організації пізнавальної та трудової діяльності студентів. У процесі навчання виділяють (В.Д.Якобсон) чотири основні групи ігор відповідно до характеру пізнавальної і трудової діяльності студентів: 1) ігри, спрямовані на засвоєння знань, умінь, навичок, передбачених програмою навчального предмета; 2) ігри, спрямовані на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури, навчальної праці, досвіду творчої діяльності; 3) ігри, спрямовані на формування досвіду науково-дослідної діяльності за профілем спеціальності; 4) професійні ігри. У ході цих ігор у студентів формуються самостійність, організованість, діловитість, дисциплінованість, творча активність, колективістські якості особистості (співпраця, взаємодопомога, взаємна вимогливість, чесність та ін.).

Під ігровим заняттям розуміють заняття, що пронизане елементами гри або містить ігрову ситуацію. Ігрове заняття може включати одну або декілька пов'язаних між собою дидактичних ігор. Разом з тим ігрові форми проведення занять можуть використовуватися як універсальний засіб формування особистості. Одна і та ж гра може виступати в декількох функціях: навчальній,

розважальній, комунікативній, релаксаційній, психологічній, розливальній, виховній.

Проведене дослідження дало можливість виділити основні переваги ігрових занять порівняно із традиційними формами навчання: 1) сприяє встановленню відношень співробітництва між викладачем і студентом, а також між студентами в рамках ігрової підгрупи; 2) сприяє глибинному засвоєнню і запам'ятовуванню навчального матеріалу, його творчому сприйняттю, розумінню і використанню; 3) переносить центр ваги виховного впливу з викладача на колектив; 4) послаблює рецептивну і підсилює самостійну роботу студентів; 5) активізує пізнавальну, інтелектуальну і творчу потребу, самоосвіту студентів; 6) формує комунікативні уміння; 7) об'єктивізується оцінка діяльності студентів; 8) надає студентам задоволення процесом навчання.

Враховуючи накопичений досвід проведення пробних ігрових занять, ми пропонуємо систему формування умінь самостійної роботи з вищої математики у майбутніх інженерів на основі ігрових занять. Такі практичні заняття розроблені і проводяться з окремих тем розділів: "Лінійна алгебра", "Аналітична геометрія", "Диференціальні рівняння", "Визначений інтеграл". Заняття проводять як для контролю знань, теоретичного матеріалу, так і для закріплення умінь його застосування. Основна функція ігрових занять полягає в тому, щоб подолати деякі специфічні проблеми викладання курсу вищої математики у ВНЗ та виробити у студентам уміння самостійної роботи.

Система формування умінь самостійної роботи включає в себе мету, суб'єкти навчального процесу, методику формування, комплекс ігрових занять, різні види самостійної роботи студентів. Одним з найважливіших компонентів системи формування умінь самостійної роботи є мета, яка зумовлює її самостійну діяльність. Метою розробленої нами системи є підвищення ефективності процесу формування умінь самостійної роботи у студентів ВНЗ засобами ігрових форм. Відповідно до концепції і методики дослідження запропоновано комплекс ігрових занять у вищому технічному навчальному закладі. Усі типи ігрових занять професійної спрямованості є компонентами утвореної системи, які взаємопов'язані між собою. Спільними для них є загальна мета, професійна зорієнтованість, високий мотиваційний та активізуючий потенціал. За розробленою системою процес формування умінь самостійної роботи поєднує три етапи: теоретичний, навчально-моделюючий, контрольньо-корекційний. Основними формами організації навчання на кожному етапі є практичні заняття, проведені в ігровій формі.

На теоретичному етапі сутність самостійної роботи полягає в опрацюванні конспекту лекцій та рекомендованої літератури, у підготовці самостійно опрацьованого матеріалу. Таким чином, на даному етапі відбувається формування умінь самостійної роботи з літературою, уміння орієнтуватися в інформаційному матеріалі; вдосконалення уміння раціонального відбору й аналізу інформації та формування мотивації учбової діяльності студентів.

На другому етапі завдання формування комплексних умінь самостійної роботи на основі набутих знань і навичок шляхом перенесення їх у нові нестандартні навчальні ситуації, розв'язується в ході ігрових занять застосування умінь, знань і навичок, які максимально моделюють професійні ситуації, що вимагають застосування цих умінь.

Третій етап формування умінь самостійної роботи у майбутніх інженерів спрямований на перевірку та корекцію сформованих умінь у нових, нестандартних умовах. Організація навчання на цьому етапі здійснюється за допомогою ігрових занять перевірки і корекції умінь, знань та навичок.

Важливою педагогічною умовою ефективного використання ігрових занять професійної спрямованості є створення умов для самовираження особистості, що забезпечують розвиток ініціативності, самостійності та творчості. Доцільність використання ігрових занять полягає в тому, що вони розраховані на більш широкий діапазон мотивів. Так, у студентів, у яких відсутні пізнавальні інтереси, вони можуть викликати ігровий мотив – діяльність буде творчою; для студентів зі стійкими навчальними інтересами ігровий мотив буде лише підкріпленням пізнавальних мотивів.

ВИСНОВКИ

Ігрові заняття, на відміну від традиційних, крім активізації пізнавальної діяльності, забезпечують потрібну циркуляцію інформації, її осмислення, а також у деякій мірі компенсують недоліки традиційного та індивідуального навчання. Вони наближають процес навчання до умов реальної практичної діяльності спеціалістів.

1. Гуревич Р.С. Теоретичні та методологічні основи організації навчання у професійно-технічних закладах: Монографія / За ред. С.У. Гончаренка. – К.: Вища школа, 1998. – 229с.

2. Нісімчук А.С., Смолюк І.О., Падалко О.С. Педагогічна технологія у сучасному вузі : Навч. посібник. – К.: ІСДО, 1994. – 124с.

3. Козлакова Г.А., Маригодов В.К., Слободянюк А.А. Высшее техническое образование (педагогический, дидактический и социально-психологический аспекты): Монография. – Севастополь: Изд-во Сев-ГТУ, 2001. – С. 69, 55 – 56.

