

## РОЛЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОЇ ШКОЛИ

### *Анотація*

*Розглянуто проблеми виникнення та розвитку навчальної гри у вищій школі. Здійснено порівняльний аналіз розповсюджених ігрових технологій, розкрито переваги ігрових технологій та ігрової діяльності під час навчального процесу в ВНЗ.*

**Ключові слова:** навчальна гра, структура гри, ігрові технології.

### *Abstract*

*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 game technology and exposed the structure of the game and game activities.*

**Keywords:** educational game, game technology, game structure.

### Вступ

Сучасне суспільство все більше вимагає реформування усього, включаючи освіту та застосування нових методів та технологій, підходів до навчання. виникла необхідність підвищення ефективності навчального процесу. Особливу позицію займають проблеми впровадження інноваційних підходів у навчальний процес. Одним з таких підходів є саме навчальна гра.

Метою є розкриття поняття «навчальної гри» у вищій школі, впровадження таких ігор в навчальний процес та їх роль у набутті професійних знань.

### Основна частина

Питанням ефективного впровадження ігрових технологій займалися і займаються дуже багато видатних педагогів, психологів та вчених, зокрема А. Макаренко, Л. О. Венгер, О. Е. Селецька, З. Фрейд, М. Мід, О. Я. Савченко, О. В. Безпалько та багато інших відомих людей.

Гра (за визначенням О. Н. Леонтєва) є провідною діяльністю дитини-дошкільника, тобто такою діяльністю, завдяки якій відбуваються найголовніші зміни в психіці дитини і всередині якої розвиваються психічні процеси, що готують перехід дитини до нового, вищого ступеня його розвитку.

Радянський вчений В. А. Сухомлинський підкреслював, що «гра — це велике світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається живильний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра — це іскра, що запалює вогник допитливості та цікавості.»

Поняття «гра» розуміється як це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння громадського досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою.

Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії педагога і студентів. Застосування цього методу навчання вимагає:

- з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату; без цього діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою;
- вибору способу діяльності для досягнення мети;
- необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим

характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [1].

Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [2].

Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує та спрямована на конкретну мету, полягає у набутті студентом знаннями, уміннями, 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 в собі певні якості, риси, уміння. Отже, основним завданням застосування ігор у людській діяльності є навчання.

Перевагами ігрових технологій є:

- активізація та інтенсифікація процесу навчання;
- відтворення міжособистісних відносин, процедури прийняття колективних рішень учнів в ситуаціях, що моделюють реальні умови професійної діяльності;
- гнучке поєднання різноманітних прийомів і методів навчання;
- моделювання практично будь-якого виду діяльності

Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри [3].

Оскільки існують різні види ігор, що застосовуються у навчальному процесі, і кожний із цих видів має свою технологію реалізації й зумовлюється процесом підготовки до її впровадження (ігрове проектування), то можна говорити про різні ігрові технології. Водночас усі ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників і потребують застосування ігрового проектування. Навчання за допомогою таких ігор супроводжується саме набуттям знань, тому учасник гри має можливість сам задавати стандарт своєї поведінки. Саме гра спонукає перетворенню студента з об'єкта навчання в суб'єкта професійно спрямованої праці, що викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самостійному формуванні професійної грамотності [4].

Завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. Гра дає змогу позбутися шаблонів і стереотипів, здатна змінити ставлення студентів до будь-якого явища, факту, проблеми. Вона стимулює інтелектуальну діяльність студентів, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і гіпотез, виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів.

Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

### **Висновки**

Розглядаючи навчально – ігрові технології, маємо виокремити один основний елемент – це спільна взаємодія та готовність викладача і студента до творчої діяльності, до пошуку та реалізації нових ідей. Викладач стає порадиником студенту, координатором дій, помічником у зборі матеріалу та вмінь його використання. Специфіка навчального матеріалу, який за традиційних навчальних форм навчання може не зацікавити студента або буде недоступним, а тому впроваджуючи інтерактивні технології, студент має стати не спостерігачем, а активним учасником навчальних дій. Ігрові

технології мають спонукати студента до пошукової самостійної роботи, розвивати у нього творчий потенціал та креативність мислення, посилювати розумову діяльність.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Лебедева Т. Ділові ігри для ділових людей / Т. Лебедева // Журнал " Час і думка " – Одеса , 2007.
2. Анцибор М. М. Активні форми і методи навчання / М. М. Анцибор // Тула , 2002.
3. «Ігрове моделювання : методологія і практика». – Сб.п.рук . Ладенко І. С. – К.: Наука , 2001.
4. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. – 2005.

*Алексєнко Анна Сергіївна* — студентка групи 2АКІТ-16м (іт), факультет компютерних систем та автоматики, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: alekseenko1719@gmail.com.

*Гречановська Олена Володимирівна* — доцент, кандидат педагогічних наук кафедра філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

*Anna S. Aliksieienko* — Department of Computer System and Automation, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: alekseenko1719@gmail.com;

*Hrechanovska Elena* - Associate Professor, Ph.D. Department of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: elena.kot0405@mail.ru