

ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ МАЙБУТНЬОГО ФАХІВЦЯ

¹Вінницький національний технічний університет

Анотація

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця. У статті здійснено порівняльний аналіз ігор, та розкрито переваги ігрових технологій у навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів.

Ключові слова: гра, ігрові технології, навчальний процес, педагогічні ігри, методи навчання.

Abstract

Formation of a socially active person requires the use of non-standard forms of pedagogical interaction. One of these forms is a game as a means of developing the creative potential of a future specialist. The article deals with the comparative games analysis, and the advantages of gaming technologies in the educational process of higher educational institutions are revealed.

Keywords: game, gaming technology, the learning process, educational games, teaching methods.

Вступ

Формування соціально-активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії [1]. Однією з таких форм є навчальна гра. Навчальна гра – це унікальний механізм акумуляції і передачі людиною набутого досвіду. Мета навчальних ігор – сформувати у студентів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями та вміннями студент зможе лише тоді, коли він сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме належні зусилля.

Мета роботи полягає в теоретичному обґрунтуванні проблеми гри як засобу розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця.

Основна частина

Ігрові методи відносяться до імітаційних методів активного навчання [2]. Ознаки імітаційних методів: взаємодія студентів в умовах поєднання навчання з виробництвом, наявність і розподіл ролей (одна з основних ознак ігрових методів). Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії викладача і студента. Головною метою навчальних ігор є формування у 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. Ігрова діяльність виконує такі функції [3]:

– *комунікабельну*: сприяє засвоєнню елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів і реалізується через організацію спілкування, регулювання міжособистісних відносин, виникнення механізму саморегуляції поведінки. Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить студента в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація й комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків;

– *спонукальну*: спрямована на розвиток інтересу студентів до матеріалу, що вивчається, та процесу його засвоєння, формування позитивної мотивації навчання тощо. Це реалізується в спільній діяльності викладача та студентів, характеризується інтелектуальним напруженням і супроводжується позитивними емоціями;

– *самореалізацій*: реалізація можливостей кожного учасника гри. Це одна з основних функцій гри. Саме в цьому плані людині важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації;

- *діагностичну*: виявлення відхилень у поведінці, знаннях, уміннях та навичках, а також в уточненні особливостей характеру студента, його взаємин з оточуючими. Спостереження за грою дозволяє отримати додаткову інформацію. У грі людина на сенсомоторному рівні демонструє те, що вона коли-небудь переживала;

- *розвиваючу*: прояв та удосконалення різних якостей і здібностей студентів (розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, уяви, фантазії, творчих здібностей, умінь порівнювати, зіставляти, уміння знаходити оптимальні рішення), виявити інтереси і схильності тощо;

- *розважальну*: створення певного комфорту, сприятливої атмосфери, щирого серцевого задоволення як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Розвага в іграх – пошук;

- *корекцій*: внесення позитивних змін у характер майбутнього фахівця (наприклад, корегування таких рис характеру, як сором'язливість, нерішучість, агресивність, егоцентризм тощо), у пошуку способів розв'язання різних життєвих ситуацій. Психологічна корекція у грі відбувається природно при умові, що всі студенти засвоїли правила й сюжет гри; що кожен учасник добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів; що процес і мета поєднують усіх учасників гри.

Головним компонентом гри виступає роль і її сприйняття. Прийняття ролі здійснюється на різних рівнях: когнітивному, емоційному і поведінковому [4]. Будь-яка гра – це новий досвід, який, у свою чергу, стає джерелом нових знань, нових дій і нових ідей. Ігрові методи багатопланові, тому кожен з них сприяє виробленню певної практичної навички. Із сучасних навчальних ігор можна виокремити ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри тощо.

Ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна ситуація. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок; ігри-вправи можуть бути елементами самостійної роботи студента, гурткових занять, поза аудиторної роботи тощо.

Ігрова дискусія передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками.

Рольова гра (різновид ділової гри) дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в "ролях". Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як студентів, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а як осіб, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект студента; під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування.

Викладач, який проводить гру, повинен пояснити її головну мету, розкрити структуру, дати рекомендації кожному виконавцю ролей, передбачити її результат. Дана форма роботи застосовується для моделювання поведінки і емоційних реакцій людей у тих чи інших ситуаціях шляхом конструювання ігрової ситуації, в якій така поведінка зумовлена заданими умовами.

Ділова навчальна гра. Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студенту збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, навички) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності [5]. Існує багато назв і різновидів ділових ігор, які можуть відрізнятися методикою проведення та поставленими цілями: дидактичні та управлінські ігри, проблемно-орієнтовані, організаційно – діяльнісні ігри тощо.

Зміст ділової гри повинен не лише відтворювати реальні умови виробництва, а й імітувати реальні протиріччя (проблеми), з якими стикається людина на шляху пізнання і професійної діяльності. Це є

необхідною передумовою дослідницького підходу до матеріалу гри, створення ситуативних пізнавальних потреб і мотивів як рушійних сил гри на кожному її етапі.

Ділова гра – це засіб розвитку професійного творчого мислення, в ході її людина набуває здатності аналізувати специфічні ситуації і вирішувати нові для себе професійні завдання. Ділові ігри на відміну від інших традиційних методів навчання, дозволяють більш повно відтворювати практичну діяльність, виявляти проблеми і причини їх появи, розробляти варіанти вирішення проблем, оцінювати кожен із варіантів вирішення проблеми, приймати рішення і визначати механізм його реалізації. Перевагою ділових ігор є те, що вони дозволяють: розглянути певну проблему в умовах значного скорочення часу; освоїти навички виявлення, аналізу та вирішення конкретних проблем; працювати груповим методом при підготовці та прийнятті рішень, орієнтації в нестандартних ситуаціях; концентрувати увагу учасників на головних аспектах проблеми і встановлювати причинно-наслідкові зв'язки; розвивати взаєморозуміння між учасниками гри [6].

Ділова гра – форма і метод навчання, в якій моделюються предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності. Призначена для відпрацювання професійних умінь і навичок. У діловій грі розгортається професійна діяльність студентів на імітаційно-ігровій моделі, що відбиває зміст, технології і динаміку професійної діяльності фахівців, її цілісних фрагментів.

Висновки

Отже, гра в навчанні – це спосіб зробити роботу цікавою, а зовсім не спосіб звільнити студента від неї. Навчальна гра позитивним чином відрізняється від інших методів навчання тим, що дозволяє студентам бути причетними до розробки теми, яку вивчають, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях. Ігри формують інтерес до предмету, забезпечують вивчення програмного матеріалу, активізують розумову діяльність, впливають на стосунки викладача і студентів, зближують навчання з майбутньою професією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. «Ігрове моделювання : методологія і практика». – Сб.п.рук . Ладенко І. С. – К.: Наука , 2001. – 145 с.
2. Лебедева Т. Ділові ігри для ділових людей / Лебедева Т. // Журнал "Час і думка". – Одеса, 2007. – С. 188–192.
3. Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу / Охредько О.// Історія в школах України. – № 2. – 2005. – С. 39-43.
4. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Яворська Ж. // Вісник Львівського університету. – 2005. – Вип. 19. – С. 241–246.
5. Анцибор М. М. Активні форми і методи навчання / Анцибор М. М. – Тула, 2002. – 296 с.
6. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології.: навч. посібник / Дичківська І. М. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.

Демедюк Олександра Русланівна – студентка групи КІН-17м, факультет менеджменту та інформаційної безпеки, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: arysjafox@gmail.com.

Науковий керівник: *Прищак Микола Дем'янович* – канд. пед. наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця

Oleksandra R. Demediuk – Department of Management and information security, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: arysjafox@gmail.com;

Scientific supervisor: *Pryshchak Mykola D.* – Ph.D., Associate Professor, Associate Professor of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnitsa