

РОЛЬ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ВНЗ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Досліджено поняття термінів «гра» «ігрова технологія» і «ігрова педагогічна технологія» та основні підходи до їх визначення. Розглянуто класифікацію та особливості ігрової технології в навчальному процесі.

Ключові слова: *гра, ігрова технологія, навчальний процес, педагогічні ігри.*

Abstract

The concept of the terms "game", "gaming technology" and "game teaching technology" and the main approaches to their definition are investigated. The classification and features of gaming technology in the educational process are considered.

Keywords: *game, game technology, educational process, pedagogical games.*

Вступ

У третьому тисячолітті вимоги до фахівці збільшуються та ринок праці вимагає більше конкурентноспроможних випускників ВНЗ. Тому основне завдання викладачів та науковців знайти сучасний підхід до навчального процесу, створювати та впроваджувати нові методи та технології навчання. Процес освіти у вищих навчальних закладах має бути не лише пояснення, яке запам'ятовується або записується студентом, – це повинна бути і мислетворча, активна робота на заняттях та зацікавленість даним матеріалом.

Відомий американський філософ Е. Тоффлер вважає, що світ, який швидко утворюється від зіткнення нових цінностей і технологій, нових геополітичних відносин, нових стилів життя й засобів сполучення, вимагає зовсім нових ідей і аналогій, класифікацій і концепцій [1]. Цей вислів ми можемо віднести і до розвитку освіти.

Виклад основного матеріалу

Досить актуальним засобом інтерактивного навчання у формуванні професійної компетентності є застосування ігрових форм навчання. На сьогодні немає чіткого визначення поняття гри.

Гра, як одне з дивних явищ життя людей привертала до себе увагу філософів і дослідників усіх епох. Нині ми розглядаємо поняття «гра», «ігрова технологія» і «ігрова педагогічна технологія» як взаємодоповнюючі, однак кожне з цих понять відноситься до різної діяльності за програмними цілями, процесом організації і кінцевим результатом. Варто сказати, що гра може бути як окремим структурним елементом, так і складовим компонентом ігрових технологій, в її процесі відпрацьовуються конкретні професійно значущі якості [4].

Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані і розроблені такими вченими та педагогами як А. Макаренком, Д. Писаревим, К. Ушинським, Л. Виготським, М. Левітовим, О. Леонтєвим, С. Рубінштейном, Н. Анікеєвою, І. Сироежкіним, Г. Селевко, П. Підласий, Ж. Хайдаров та іншими. Макаренко А. писав, що один з найважливіших методів навчання – гра, і що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає. В кожній хорошій грі є насамперед робоче зусилля та зусилля думки. Він відзначав, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає.

У сучасних ВНЗ, що роблять ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в наступних випадках [3]:

- в якості самостійних технологій для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмету;
- як елемент (іноді досить істотні) більш великої технології;
- в якості заняття або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контролю);

- як технології самостійної роботи студентів.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при парній формі організації навчання відбувається за такими основними напрямками [5]:

- дидактична мета ставиться перед студентами у формі ігрової задачі;

- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;

- навчальний матеріал використовується в якості її засобу, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в ігру;

- успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом.

Зауважимо, що 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 педагогічних 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.

Нині за характером педагогічного процесу виділяються наступні групи ігор:

- навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі;

- пізнавальні, виховні, розвиваючі;

- репродуктивні, продуктивні, творчі;

- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та ін.

На нашу думку, впровадження ігрових технологій навчання у вищій школі є досить доцільно та вагомо, як для самих студентів, так і для викладачів, оскільки це стане захоплювальним стимулом для вивчення навчального матеріалу [2].

Використовуючи ігрові педагогічні технології краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, як це, зазвичай, буває під час навчальної діяльності. Засвоєння знань відбувається в ненав'язливій формі, що значно полегшує та значно покращує запам'ятовування інформації. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність, людина починає мислити нестандартно, проявляє себе в іншому амплуа. 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

Отже, розглядаючи навчально – ігрові технології хочемо зауважити, що в першу чергу - 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, із застосуванням ігрових технологій, будуть спонукати студента до пошукової самостійної роботи, розвивати у нього творчий потенціал та креативність мислення, посилювати розумову діяльність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Тоффлер Е. Третя хвиля / Е. Тоффлер. – К. : Всесвіт, 2000. – С. 4.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Кравець Н.М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ / Н.М Кравець, О. В. Гречановська // НТКП ВНТУ. Інститут соціально-гуманітарних наук; XLVI Науково-технічна конференція Інституту соціально-гуманітарних наук (2017). Електронний ресурс: <file:///C:/Users/User/Desktop/2013-7056-1-PB.pdf>

4. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів / Н. І. Мачинська // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Сер.: Педагогіка. - 2011. - Т. 158, Вип. 146. - С. 18-22.

5. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі – Електронний ресурс: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnads/2010_4/10mimvz.pdf

Ремарчук Віктор Вікторович— студент групи ЕКО-17м, інститут екологічної безпеки та моніторингу довкілля, , Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: remarchuc1996@gmail.com

Гречановська Олена Володимирівна— доцент, кандидат педагогічних наук кафедра філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: stellamondo05@gmail.com

Remarchuk Viktor Viktorovich — student of the ECO-17m group, Institute of Environmental Safety and Environmental Monitoring, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: remarchuc1996@gmail.com

Grechanovska Olena Vladimirovna — associate professor, candidate of pedagogical sciences, Department of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: stellamondo05@gmail.com