

ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИВЧЕННІ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН СТУДЕНТАМИ ВНЗ

На сьогодні впровадження інноваційних технологій у процес радикального реформування системи освіти України посідає одне з провідних місць. Особлива увага до цього питання пояснюється в першу чергу потребою оновлення та удосконалення змісту навчальних курсів гуманітарних дисциплін шляхом залучення компетентнісного підходу. Останній передбачає активне впровадження в навчальний процес інтерактивних педагогічних технологій, без яких неможлива повноцінна інтеграція українських освітян у світовий культурно-освітній простір. Крім того, до сьогодні дискусійним лишається питання підвищення ефективності навчального процесу у вищому навчальному закладі, досягнення високого інтелектуального розвитку студентів, забезпечення оволодіння ними навичками саморозвитку особистості. Значною мірою цього можна досягти, шляхом впровадження ігрових технологій у систему освіти ВНЗ. Завдання знаходження оптимальних варіантів і моделей ігрової взаємодії стосовно умов вищої школи в Україні обумовлює актуальність даного дослідження.

Проблема використання ігрових технологій у підготовці студентської молоді стала предметом дослідження багатьох педагогів та психологів. Серед них О. Пометун, Л. Пироженко, С. Гончаренко, І. Лернер, М. Болдирев, Г. Щукіна В. Стрельніков, І. Брітченков, Н. Мачинська, Л. Виготський, А. Леонтєв, Д. Ельконін та багато інших. Опубліковані праці дають можливість сфокусувати увагу на виявленні сутності ігрових педагогічних технологій, та їх структурних компонентах. Проте розкриття питань, що стосуються доцільності використання ігрових технологій у процесі вивчення студентами предметів гуманітарного циклу за сучасних умов не можна вважати вичерпним.

Автори дослідження ставлять за мету проаналізувати необхідність впровадження ігрових технологій у процес вивчення студентами гуманітарних дисциплін.

Поняття «гра» виступає предметом вивчення різноманітних наук: історії, культури, етнографії, психології, філософії, педагогіки тощо. Виходячи з цього різні вчені тлумачать дане поняття по-різному: як форму організації суспільнокорисної діяльності (Л. Іванова, З. Леонтєва), як засіб виховання (М. Болдирев, І. Щукіна), як форму спілкування (Л. Варзацька, Н. Скрипченко) [3: 19].

Водночас близьким до поняття «гра» виступає поняття «ігрова технологія». Більшість дослідників розглядають технологію як набір процедур, що оновлює професійну діяльність педагога та студентів і гарантує при цьому позитивний кінцевий результат. Виходячи з цього ігрова технологія є спеціально побудованою системою чітких ефективних дій (правил гри), спрямованих на формування, розвиток розширення та узагальнення знань у процесі навчання. Гра ж здебільшого слугує джерелом отримання позитивних емоцій, задоволення й виконує переважно розважальну функцію. Тому завдання педагога під час застосування гри у навчальному процесі полягає у її підпорядкуванні визначеній дидактичній меті [4: 55].

У сучасних педагогічних дослідженнях викладачам пропонується багато варіантів ігрових вправ для навчання студентів (ділові, рольові, імітаційні, дидактичні ігри тощо). Кожен з них має власну технологію реалізації, передбачає інтерактивну взаємодію її учасників і потребує ретельної підготовки до її впровадження (ігрове проектування) [2: 62].

Головною перевагою інтерактивних ігор виступає мотивація студентів до навчання. Вони сприяють розвитку допитливості студентів, спонукають краще зрозуміти всю складність психічних та соціальних процесів спілкування між людьми, допомагають їм побачити особливості власного життя та відчутти свою приналежність до оточуючого світу загалом. Ігрова діяльність здатна зацікавити навіть пасивних членів академічної групи, оскільки надає можливість студентам самостійно обирати методи та засоби для вирішення складних життєвих ситуацій [5: 361].

Окрім того, доцільність використання ігор під час вивчення гуманітарних дисциплін обумовлюється необхідністю опанування студентами досвіду діяльності, який знадобиться їм у майбутньому професійному житті. Ігрове середовище спонукає студента виходити за межі того, що об'єктивно вимагає від нього певна роль, і на основі ініціативно-творчого підходу пропонувати нові ідеї та способи вирішення професійних завдань. Застосування дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання на суб'єкта професійно спрямованої праці, що викликає в ньому творче прагнення до самостійного формування власної професійної компетентності [6: 243].

У навчально-виховній роботі ВНЗ гру доцільно використовувати як самостійну технологію для засвоєння

поняття, теми і навіть розділу гуманітарного предмету; як практичне заняття або його структурну частину (вступу, пояснення, закріплення, вправи контролю); як технології позакласної роботи.

Ігрові прийоми та ситуації під час вивчення гуманітарних дисциплін доцільно реалізовувати за такими напрямами: постановка дидактичної мети перед студентами у формі ігрового завдання, підпорядкування навчальної діяльності правилам гри, використання навчального матеріалу як засобу реалізації ігрової технології, введення у навчальний процес елемент змагання, який перетворює дидактичне завдання в ігрове, пов'язати успішне виконання дидактичного завдання з ігровим результатом [1: 18].

Під час добору ігрової технології викладач повинен враховувати відповідність гри програмним вимогам та навчально-виховним завданням заняття. Вона повинна базуватися на певному дидактичному матеріалі та методиці його застосування з урахуванням вікових та психологічних особливостей студентів. Завдання гри повинні бути різноманітними та викликати інтерес в її учасників. Вони мають бути не надто легкими, але й не дуже складними, щоб можна було залучити до їх виконання усю академічну групу.

Практичне заняття, яке педагог планує провести із застосуванням інтерактивних ігрових технологій заздалегідь потребує проведення відповідних процедур, а саме: попередньої підготовки (визначення кола питань дискусії, форми її проведення, розподіл ролей між студентами); визначення обов'язкових атрибутів, які б забезпечували ефект несподіванки та сприяли б підвищенню емоційного фону заняття; обрання чи запрошення журі; наявності ігрових моментів навчального характеру для переключення уваги групи з одного питання на інше; обов'язкового підведення підсумків гри за участі усіх її учасників [5: 160].

Зважаючи на те, що в юнацькому віці визначальним є націленість особистості на самоствердження перед оточуючими, викладачеві, для більш ефективного засвоєння студентами гуманітарних дисциплін, найдоцільніше використовувати ділові ігри. Ділова гра призначена для вирішення комплексних завдань заняття, закріплення пройденого матеріалу, розвитку і творчих здібностей студентів. Вона дає змогу вихованцям зрозуміти і вивчити навчальний матеріал, або ж дослідити певну проблему з різних боків [6: 241].

Під час вивчення гуманітарних дисциплін викладачеві найдоцільніше використовувати такі види ігрових технологій: ігри-вправи (ребуси, вікторини); ігри-мандрівки (сюжетні розповіді, уявні подорожі); ігри-змагання між студентськими командами тощо. Ефективними на мовних і практичних заняттях з історії будуть такі дидактичні ігри, як «Розкидання думок», «Обери питання», «Займи позицію» «Мозковий штурм», «Незавершеність», «Лінгвістична казка» «Коректор», «Перекладач», різноманітні симуляційні та імітаційні ігри (спрощене судове слухання, телевізійне ток-шоу, «Континуум», дебати та інші). Такі ігрові елементи на занятті не лише поживляють навчальний процес, а розвивають пам'ять, логічне мислення та творчу ініціативу студентської молоді [1:19].

Таким чином, ігрові технології навчання є організаційними формами педагогічного процесу, які дозволяють органічно впливати на особистісний і професійний розвиток студентів вищих навчальних закладів. Розвиваючий ефект гри дає студентам шанс краще пізнати закономірності розвитку людства, продемонструвати свій світогляд, інтелектуально-творчий потенціал та ділові якості. Крім того це прекрасна можливість для активної особистішої взаємодії та самовизначення у колективі.

Але необхідно зазначити, що в більшості випадків викладачі використовують ігрові технології лише як засіб, що пробуджує у студентів інтерес до процесу навчання своєю незвичайною формою організації. Вони залишають без уваги їх сутнісне специфічне значення для цілісного розвитку особистості у порівнянні із традиційними методами навчання. Застосування ігрових методів на занятті часто буває випадковим та спонтанним, і не дозволяє викладачеві ефективно використовувати ці технології для вирішення розвиваючих завдань. Тому проектування і проведення занять з використанням інтерактивних ігрових технологій потребує в першу чергу компетентності самого викладача, його вміння перебудувати свою роботу зі студентами. Їх впровадження у вивчення гуманітарних дисциплін вимагає вироблення такої концепції, яка б могла стати основою для створення нових дидактичних ігор і водночас давати пояснення особливостей гри як інноваційного виду навчальної діяльності. Але ігрова технологія не повинна замінити традиційні, перевірені досвідом методи навчання, а доповнювати їх, розширюючи методичний арсенал педагога, сприяти більш ефективному досягненню поставленої ним мети як окремого заняття так і всього курсу загалом.

ЛІТЕРАТУРА

1.Вдович С. М. Використання ігрових технологій у мовній підготовці учнівської молоді у професійно-технічних навчальних закладах / С. М. Вдович // Матеріали обласної науково практичної конференції «Сучасні технології у суспільно-гуманітарній підготовці кваліфікованих робітників у ПТНЗ. - Львів, 2015, - С. 17 - 21. 2. Кічук Н. В. Ігрове

проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. - 2005. - № 3 - 4. - С. 61 - 65. 3. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів / Н. І. Мачинська // Наукові праці ЧДУ імені П. Могили. Сер.: Педагогіка. -2011. - Т. 158, Вип, 146, - С. 18 - 22. 4. **Пометун О. І.** Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / О. І. Пометун, Л. В. Пирожено. - К.: Вид-во А.С.К., 2004. - 192 с. 5. **Стрельніков В. Ю.** Сучасні технології навчання у вищій школі: модульний посібник для слухачів авторських курсів підвищення кваліфікації викладачів МПК ПУЕТ / В. Ю. Стрельніков, І. Г. Брітченко. - Полтава: ПУЕТ, 2013. - 319 с. 6. **Яворська Ж.** Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. - 2005. – Вип.19. - С. 241 -246.