

УДК 37.035.3

*Галина Мельник, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри декоративно-ужиткового мистецтва та основ дизайну
Дрогобицького державного педагогічного університету
імені Івана Франка*

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

У статті висвітлюються питання, що стосуються підготовки майбутніх вчителів трудового навчання, розглядаються можливості використання навчальних ігор у процесі оволодіння професією.

Ключові слова: дидактична гра, ігрова модель, “навчальна гра”, рецензенти, експерти, “динамічні пари”.

Постановка проблеми. Стрімке зростання інформатизації суспільства, швидкий розвиток науки, техніки і виробництва, що відбуваються нині в усьому світі й в Україні зокрема, потребують якісного піднесення інтелектуального потенціалу підростаючого покоління. Оновлення всіх ланок життя в умовах ринкової економіки зумовлює підсилену увагу до професійної підготовки майбутніх фахівців, формування в них соціальної і трудової активності.

Новітні технології вимагають від молоді не просто освіченості, активності, пошуку, але й самостійності, впевненості, відповідальності, ініціативності, вміння жити і працювати в нових умовах, бути соціально зорієнтованими.

У процесі підготовки майбутніх фахівців необхідно використовувати весь арсенал засобів і методів, що оптимально впливають на формування сучасного працівника, і шукати нові прийоми інтенсифікації навчання.

До числа методів, що сприяють ефективному засвоєнню навичок професійної діяльності, можна віднести методи активного навчання, зокрема навчальні ігри, які істотно наближають процес підготовки фахівця до умов, у яких він буде працювати.

Аналіз останніх досліджень. У науковій літературі з педагогіки та психології проблема навчальних ігор отримала широке визнання. Накопичений досвід використання ігор у навчальному процесі знайшов відображення у працях М. Берштейна, А. Вербицького, Л. Виготського, В. Галушко, Р. Грема, К. Грея, Р. Гуревича, О. Дубинчук, В. Рибальського, І. Ситника та інших.

На жаль, цей метод ще не найшов гідного місця в практиці підготовки вчителів трудового навчання. Формування педагога нового типу – ініціативного, мислячого, самокритичного –

можливе лише за умови наближення навчання у вищому навчальному закладі до реальної професійної діяльності. Адже становлення вчителя, як і будь-якого фахівця, визначається не лише глибоким знанням основ наук, а й постійним удосконаленням його професійних умінь і навичок.

Метою статті є висвітлення деяких підходів, сутності та особливостей використання навчальних ігор у педагогічному процесі.

Виклад основного матеріалу. Навчальна гра, як дидактична форма, забезпечує підтримання живого інтересу студентів до оволодіння знаннями, який і є головною передумовою ефективності освітнього процесу. Адже коли немає інтересу до навчання, то й неможливо домогтися високого рівня знань та вмінь. Саме гра стимулює у студентів інтерес до знань, бажання примножувати свій інтелектуальний набуток, не зупинятися на досягнутому; формує вміння стрімко, мобільно осмислювати навчальний матеріал, якісно проводити його аналіз, робити самостійні висновки, чітко, логічно, доказово висловлювати свої думки.

Навчальну гру не можна розглядати як засіб відпочинку чи розваги, це – вид перетворюючої пошуково-творчої діяльності в тісному зв’язку з іншими видами навчальної роботи.

Дидактичні ігри доцільно широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку студентів. Будь-яка гра є засобом розвитку уваги, спостережливості, кмітливості. Збільшення розумового навантаження змушує замислитися над тим, як підтримати у студентів інтерес до матеріалу, що вивчається, їх активність протягом усього року. Важливу роль тут можуть відіграти дидактичні ігри з будь-якої навчальної дисципліни.

Навчальні ігри класифікують:

- за метою (актуалізуючі, формуючі, узагальнюючі, контрольні-корекційні, комбіновані);
- за характером пізнавальної діяльності

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

(репродуктивні, пошуково-творчі);

- за видом діяльності (рольові, інтелектуальні, змагальні);

- за кількістю учасників (індивідуальні, парні, групові, фронтальні);

- за тривалістю (епізодичні, академічні, тривалі).

Дидактична гра має суттєву ознаку – чітко поставлену мету навчання з відповідним педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [5, 52].

Навчання в грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення студента в гру (передусім, ігрове моделювання явищ, що вивчаються). Ігрова форма реалізується на заняттях за допомогою ігрових прийомів, ситуацій, що стимулюють учнів до навчальної діяльності.

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є процесом цілеспрямованим, а гра, за своєю природою, має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога під час застосування гри у навчанні полягає в підпорядкуванні її визначеній дидактичній меті.

Учасники навчального процесу за ігровою моделлю перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Як і раніше, традиційне навчання дає переважно знання, тоді як студенти вищої школи мають набувати умінь і навичок майбутньої професійної діяльності.

Студентам надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Вони обирають для себе роль у грі, висувуючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за правильність рішення. Викладач в ігровій моделі виступає як інструктор, головуючий, ведучий, консультант.

Зазвичай, ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи:

- 1) орієнтація (введення студентів в тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу);

- 2) підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення завдань, ролей);

- 3) основна частина – проведення гри;

- 4) обговорення.

Гра – це творчість і водночас праця. У процесі гри в виробляється звичка зосереджуватися, самостійно мислити, розвивається увага, прагнення до знань. Захопившись грою, студенти не помічають, що навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в незвичайних

ситуаціях, розвивають уяву, фантазію. Навіть найпасивніші з них включаються в гру з великим бажанням.

Прийшовши до школи на самостійну роботу, колишній студент стикається з багатьма складними психолого-педагогічними ситуаціями, які цілком природні в умовах шкільного життя. Застосування дидактичних ігор та ігрових моментів робить процес навчання цікавішим, створює бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи те розумове завдання, підтримують і підсилюють інтерес до навчального предмета.

Гра завжди відбувається немовби у двох часових вимірах: у теперішньому й майбутньому. З одного боку, вона дарує радість, слугує задоволенню актуальних невідкладних потреб, з другого, – завжди спрямована у майбутнє, оскільки в ній формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому.

Гра може бути включена у будь-який вид людської діяльності. Цю її особливість суспільство завжди використовувало як засіб вивчення трудових процесів.

Деякі дослідники вважають гру формою спілкування людей [1; 3; 6]. І справді, поза контактами, взаємодією, взаєморозумінням між людьми жодної гри бути не може. Водночас спілкування слід розглядати і як головне енергетичне джерело гри, яке підсилює її емоційний бік (залежно від характеру міжособистісних стосунків; від того, чи дотримуються у грі не лише правил, а й культури спілкування: відсутні окрики, грубість, глузування; від наявності у кожного однакових можливостей для самовизначення тощо).

Уже в самому терміні “навчальна гра” відображено її педагогічну спрямованість, багатогранність її застосування. А тому найістотнішими для викладача будь-якої дисципліни є такі питання:

- а) визначення місця дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі видів діяльності на заняттях;

- б) доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;

- в) розроблення методики проведення навчальних ігор з урахуванням дидактичної мети заняття та рівня підготовки студентів;

- г) вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГР У ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

д) передбачення способів стимулювання, заохочення у процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також підбадьорення відстаючих.

Гра, поєднуючись з працею, навчанням, мистецтвом, забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного гармонійного розвитку особистості. У руках педагога вона стає інструментом виховання, що дає змогу якнайповніше враховувати її вікові особливості, розвивати ініціативу й самодіяльність, створювати атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку.

Оскільки за своєю сутністю й змістом ділові ігри є управлінськими, тобто пов'язані з організацією управління в різних галузях народного господарства, очевидно, що для системи педагогічних вищих навчальних закладів, які готують майбутніх учителів, найдоцільніша назва – навчально-педагогічні ігри. Цей специфічний термін охоплює ділові, організаційно-ділові ігри, пов'язані з керівництвом навчально-виховним процесом, рольові та інші навчальні ігри.

Навчальна гра будь-якого виду являє собою практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку чи психолого-педагогічну ситуацію на заняттях у школі та в міжособистісних стосунках. Учасники гри у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних і психолого-педагогічних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності [2]. Їх взаємодія в грі регламентується певними правилами, що відображають реальні умови й закономірності. У процесі гри студенти приймають низку варіантів рішень і методичних рекомендацій, вона динамічна й стисла за часом. Як результат виробляються оптимальні колективні рішення, освоюються ефективні методи і прийоми проведення уроків та виховних заходів.

У процесі гри в студента виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль, а це передовсім означає успішне відтворення діяльності, до якої ця роль його зобов'язує. Відповідно до мотиву формується й мета пізнати систему дій, необхідну для успішного виконання цієї ролі. Таким чином, система дій у грі є метою пізнання і, як будь-яка мета, стає безпосереднім змістом свідомості студента. Проте значення навчальної гри цим не вичерпується. Все, що може допомогти успішному виконанню ролі (знання, вміння, навички), має для студента особливе значення й усвідомлюється ним якісно інакше. Отже, головна

мета гри – сприяти пізнанню й розвитку системи розумових дій, спрямованих на прийняття правильних рішень.

Розробляючи навчальну гру, слід дотримуватись низки вимог.

1. Передовсім необхідно змодельовати ситуацію, за якою учасники гри мають виробити відповідні рішення.

2. Обов'язково слід продумати організацію спільної діяльності і міжособистісного спілкування учасників гри так, щоб вона, з одного боку, максимально відповідала реальній діяльності та реальному педагогічному спілкуванню, а з другого, – забезпечувала розв'язання навчальних завдань.

3. Щоб учасники гри діяли, "як у житті" потрібно подбати про розробку критеріїв і системи оцінювання їхньої діяльності під час гри відповідно до соціальних, психолого-педагогічних, економічних, моральних та інших норм.

4. Пропонуючи студентам різні навчально-виховні та управлінські завдання, слід забезпечити належну емоційну го строту.

5. Треба розробити структуру гри, тобто логічну й часову послідовність завдань її учасникам.

6. Необхідно продумати всі питання, пов'язані з керівництвом грою.

7. Гра має бути побудована й описана так, щоб її можна було проводити без участі авторів, які її розробили.

Після відповідної підготовки розроблену й подану у вигляді методичних вказівок гру можна впроваджувати у навчальний процес.

У процесі підготовки студентів у вищому педагогічному навчальному закладі про вчительську професію здебільшого розповідають. Проте це один з найвідповідальніших видів діяльності, і про нього слід не тільки розповідати, не тільки висвітлювати чийсь досвід, а й створювати умови для набуття студентами власного. Треба, щоб студент не просто слухав, а й міг практично реалізувати те, що почув.

Безумовно, організувати таку підготовку студентів набагато важче, ніж прочитати хорошу лекцію.

Навчальна гра у вищій педагогічній школі має стати тим інтегративним методом навчання і контролю, який в умовах, наближених до реальних, об'єктивно виявить здібності студента до професійної педагогічної діяльності. Якщо студент кваліфіковано діятиме під час навчальної гри, то є всі підстави вважати, що він зможе на належному рівні вести навчально-виховну роботу в школі.

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Немає сенсу будувати ігри на матеріалі, який потребує простого запам'ятовування та відтворення. В них мають знаходити відображення лише ті ідеї, дидактичні структури і розділи навчального курсу, які становлять реальну професійну діяльність учителя. Всі теоретичні питання мають матеріалізуватися через обґрунтування і вибір рішень і дій студентів, які беруть участь у грі.

В умовах реформування системи освіти викладачі вищих педагогічних навчальних закладів мають по-новому організовувати свою діяльність, застосовуючи форми й методи активного навчання і виховання. Так, практичні заняття з методики трудового і професійного навчання можна проводити у формі навчальних ігор або розв'язання складних психолого-педагогічних ситуацій і завдань, що сприяє виробленню в студентів умінь застосовувати теоретичні знання на практиці.

Допомогти розібратися у швидкоплинному вітрі сучасної моди може навчальна гра "Мода та її роль у житті суспільства". Вона завжди викликає у студентів живий інтерес, нерідко переростаючи в бурхливу дискусію за участю всіх присутніх.

Гру можна провести за такою методикою: з кожного питання виступають і дають вичерпні відповіді ерудити, потім опоненти, рецензенти та оцінювачі.

Можна, наприклад, обговорити такі питання:

1. Що таке мода та яка її роль у житті людини?
2. Чи все красиво, що модно?
3. Що таке інтелектуальна мода?

Обговорюючи їх, студенти усвідомлюють, що виховання естетичного смаку й утвердження сучасної моди – два боки однієї проблеми. Отже, цілеспрямована робота наставників щодо прищеплення високохудожнього смаку має бути запорукою того, що невдовзі вони стануть всебічно розвиненими людьми.

Гру "Коло ідей" доцільно застосувати під час розв'язання гострих суперечливих виробничих питань з метою залучення до їх обговорення всіх учнів групи.

Гра "Робота над помилками" сприяє виробленню вмінь і навичок майбутніх вчителів трудового навчання у класифікації помилок у роботах учнів та організація роботи щодо їх попередження.

Для виконання навчального завдання ролі між учасниками гри розподіляються так: учителі, яким доручено провести роботу над помилками учнів, їхні рецензенти та група експертів.

Викладачі – зобов'язані виявити помилки, яких припустилися учні, класифікувати їх та провести

роботу на уроці щодо запобігання їм. Вони мають продемонструвати свої вміння визначати причини, що породжують ці помилки, підбирати найефективніші форми роботи щодо їх попередження і приймати правильні рішення в екстремальних ситуаціях.

Рецензенти – після завершення роботи вчителів над помилками виступають з усним аналізом проведених фрагментів.

Експерти – зап'ятибальною системою оцінюють дії вчителів і рецензентів, аргументуючи свої оцінки.

Сутність гри "Динамічні пари" полягає в тому, що студенти працюють в парі один з одним: по черзі – то як той, що навчається ("учень") та як той, що навчає ("вчитель"). При цьому один пояснює другому, як виконувати поставлене завдання, а другий слухає, ставить запитання або висловлює своє розуміння. Це сприяє набуттю навичок співробітництва, вмінь висловлюватись та активно слухати.

Пари не є постійними навіть на одному занятті. За бажання студенти можуть приєднатися до будь-якої іншої пари з правом слухати, спостерігати, втручатися у розв'язання завдання чи консультувати інших за їх згодою або на прохання.

За такої організації заняття зникає саме поняття "учень", адже кожен з них у своїй парі стає "вчителем", навчає й формує особистість іншого.

Отже, працюючи парами, студенти мають змогу пояснювати один одному, співпрацювати між собою, здобуваючи й удосконалюючи вміння та навички, тобто у процесі гри навчаються один в одного. У грі відпрацьовуються навички людського й педагогічного спілкування з учнями й колегами, вміння розуміти іншого, бачити себе очима колег. Водночас це чудова форма закріплення і повторення навчального матеріалу.

Поєднання досвіду і знань, дає можливість студентам чіткіше побачити цілісність процесу майбутньої професійної діяльності, краще зрозуміти зміст навчання, побачити свої помилки, оцінити зроблене.

Висновки. Безперечно, розробка гри, добір матеріалу, реалізація ігрового сценарію вимагає від викладача значних затрат часу, енергії, матеріалів. Ці витрати виправдовуються значним піднесенням навчально-виховного процесу і бажанням самих студентів долучитися до трансформації звичайних занять у яскраві, захоплюючі й корисні дії.

Тому, цілеспрямоване впровадження

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ КРЕСЛЕННЯ

навчальних ігор у педагогічний процес сприятиме фаховій підготовці майбутніх учителів трудового навчання.

1. Вербицкий А.А. *Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие.* – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.

2. Вієвська М., Красовська Л. Імітаційно-ігровий підхід у викладанні психолого-педагогічних дисциплін студентам педагогічних спеціальностей // *Вища школа.* – 2001. – № 2 – 3. – С. 47 – 59.

3. Грэм Р.Г., Грей К.Ф. *Руководство по операционным играм.* – М., 1977. – 98 с.

4. Полак Л. Ділова гра як спосіб організації пізнавальної діяльності // *Директор школи.* – 2003. – № 2. – С. 7 – 8.

5. Селевко Г.К. *Современные образовательные технологии: Учеб. пособие.* – М.: Народное образование, 2003. – 255 с.

6. Трайнев В.А. *Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения.* – Изд. дом. Дашков и К: МАН ИПТ, 2002. – 360 с.

Стаття надійшла до редакції 27.10.2008.

УДК 378.874

Надія Щетина, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри трудового навчання
Ольга Литвин, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри трудового навчання
Глухівського державного педагогічного університету
імені Олександра Довженка

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ КРЕСЛЕННЯ

У статті розглядається питання застосування робочого зошита на друкованій основі як засобу активізації навчальної діяльності студентів при вивченні креслення.

Ключові слова: графічна робота, робочий зошит, завдання робочого зошита, система графічних завдань.

Постановка проблеми. Нові завдання, які ставить життя, зумовлюють необхідність якісних змін в управлінні всіма ланками системи освіти. Розробка концепцій вдосконалення освітнього процесу в сучасних умовах робить актуальними дослідження, пов'язані з проблемами управління навчально-пізнавальною діяльністю тих, хто навчається.

Сучасна педагогіка розглядає процес навчання як компонент цілісної системи, який може бути представлений сукупністю елементів (цілі, принципи, діяльність, зміст, результати). Він характеризується тим, що перебуває в постійному русі, розвитку, йому властивий перехід з одного стану в інший. Навчання здійснюється на основі педагогічного управління, яке є найважливішим системним регулятором, що підтримує режим функціонування і розвитку. За допомогою управління реалізується мета навчання, розкривається характер взаємодії елементів процесу навчання.

Креслення є тією основою, на якій формуються вміння оперувати графічною інформацією будь-

якого ступеня абстрагування, вміння сприймати і передавати інформацію загальноприйнятою в науці й техніці міжнародною графічною мовою, навички доцільного використання графічної мови у різних видах діяльності.

На жаль, з певних причин багато абітурієнтів, вступаючи на факультети вищих педагогічних закладів освіти України, де готують вчителів трудового навчання, не вивчали шкільний курс креслення. У зв'язку з цим у процесі навчання перед викладачами постає необхідність усунути цю прогалину, а студенти починають вивчення креслення у багатьох випадках практично з нуля. Часові рамки вузівського курсу креслення не передбачають для цього належних можливостей. Тому методика його викладання повинна бути спрямована на максимальну активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Аналіз останніх досліджень. Системний аналіз літературних джерел показав, що над різними проблемами методики навчання креслення в Україні працювали В.М. Буринський, А.П. Верхола, О.М. Джеджула, М.М. Козяр,