

АКТИВНІ ФОРМИ І МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ДЛЯ СФЕРИ ТУРИЗМУ

У статті досліджуються новітні педагогічні технології викладання і розробки змісту навчальних дисциплін, організації творчої навчально-пізнавальної діяльності студентів у навчальних закладах туристського спрямування.

Ключові слова: туризм, методи, новація, імітація, дидактична гра.

В статье исследуются новейшие педагогические технологии преподавания и разработки содержания учебных дисциплин, организации творческой учебно-познавательной деятельности студентов, в учебных заведениях туристского направления.

Ключевые слова: туризм, методы, новация, имитация, дидактическая игра.

In the article the newest pedagogical technologies of teaching and development of maintenance of educational disciplines, organization of creative educational-cognitive activity of students, are probed in educational establishments of tourist direction.

Keywords: tourism, methods, innovation, imitation, didactics game.

Постановка проблеми. Важливим напрямком розробки проблем педагогіки туризму є теоретико-методологічне обґрунтування інноваційних технологій підготовки фахівців для сфери туризму. Закономірності професійної діяльності майбутнього фахівця галузі накладають певні вимоги на педагогічні технології викладання і розробки змісту навчальних дисциплін, організації творчої навчально-пізнавальної діяльності студентів у навчальних закладах туристського спрямування. Серед новітніх технологій, спрямованих на розв'язання питань сучасної професійної освіти вагоме місце займають ділові ігри, що активно впроваджуються в навчальний процес з кінця ХХ століття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання впровадження ділових ігор у навчальний процес у вищій школі сьогодні є надзвичайно актуальним. Серед досліджень означеної проблеми варто виділити праці В. Рибалки, В.Рибальського, Д. Чернишевського, А. Вербицького, М. Щербаня та багатьох інших [2, 3, 9, 10, 15, 16]. Автори розкривають теоретичні психолого-педагогічні аспекти ділових ігор, їх характерні особливості, методику впровадження. Значною допомогою в з'ясуванні ігрового компоненту в підготовці фахівця з туризму надають праці дослідників Київського університету туризму економіки і права, а особливо монографія В. Федорченка [13], котра розкриває теоретичні та практичні питання з означеної проблеми. Варто наголосити на значенні праць П. Олійника, оскільки автор досліджує проблему впровадження активних методів навчання в контексті підготовки фахівця сфери туризму [8].

Метою статті – дослідження є теоретичне

та практичне обґрунтування психолого-педагогічних аспектів імітаційного або ігрового виду навчання та методики її впровадження як дієвої педагогічної технології, що спрямована на підготовку фахівця.

Основні результати дослідження.

Оновлення всіх ланок життя в умовах ринкової економіки зумовлює підсилену увагу до професійної підготовки майбутніх фахівців. Формування фахівця сучасного типу – ініціативного, мислячого, самокритичного – можливе лише за умови наближення навчання у вищому навчальному закладі до реальної професійної діяльності. Перед професійною туристською освітою, як ніколи раніше, стоїть проблема навчання на робочому місці, поєднання теорії і практики, набуття соціальних якостей, яким не можна навчитися. До цього потрібно додати педагогічні завдання придбання багатофункціональних навичок роботи в колективі, прийняття відповідальності за результати діяльності особистої й інших учасників процесу. Одним з найперспективніших шляхів удосконалення підготовки кадрів туристської сфери, озброєння їх необхідними знаннями, уміннями й навичками є впровадження в навчальний процес активних форм і методів навчання.

Активні методи навчання поєднують форми індивідуального і колективного засвоєння професійних знань, умінь і навичок. У класифікації колективу авторів під керівництвом професора В.І. Рибальського визначено основні особливості методів активного навчання, визначено так: “Методи активного навчання відрізняються від інших методів, використовуваних у вищих навчальних закладах та інститутах

АКТИВНІ ФОРМИ І МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ДЛЯ СФЕРИ ТУРИЗМУ

післядипломної освіти, такими основними особливостями:

- вимушеною активізацією мислення (вимушеною активністю). Суть цієї особливості в тому, що той, хто навчається (студент, слухач) мусить бути активним, незалежно від того, бажає він того чи ні;

- доволі тривалим часом залучення тих, хто навчається в навчальний процес. Отже, активність має не короточасний, не епізодичний характер: період активної роботи тих, хто навчається, зіставляється з періодом активної діяльності того, хто навчає, – викладача;

- самостійним, творчим виробленням рішень тих, хто навчається, підвищеним ступенем мотивації й емоційності” [9, 75].

За цією класифікацією всі методи активного навчання поділяються на імітаційні та неімітаційні. До неімітаційних належать традиційні форми занять: проблемна лекція, практичне заняття, лабораторна робота, семінар і тематична дискусія, дипломна й курсова роботи, виробнича практика, використання навчальних машин, науково-практична конференція, науково-дослідна робота студентів, групова консультація. До імітаційних віднесено як неігрові – аналіз конкретних ситуацій, імітаційні вправи, так і ігрові методи – ділову гру, розігрування ролей, ігрове проектування.

На нашу думку, найпершою вимогою до будь-якого ігрового методу є те, що він має забезпечити кращі результати в оволодінні фаховими вміннями і навичками, ніж традиційне навчання. Таким чином не кожна новація, яка чимось відрізняється від класичного традиційного навчання, має право називатися новим методом.

Отже, спробуємо визначити поняття “методи активного навчання”. Ми вважаємо таке формулювання правильнішим, ніж “активні методи навчання” адже йдеться про методи, які активізують студентів сильніше й ефективніше за традиційні форми навчання.

До методів активного навчання належать методи, при застосуванні яких студент змушений активно здобувати, переробляти й реалізовувати навчальну інформацію, подану в такій дидактичній формі, яка забезпечує об’єктивно й значно вищі порівняно з традиційними способами результати навчання практичної діяльності.

Ефективним видом навчання є імітаційне або ігрове. Фахівець з туризму сьогодні повинен не тільки все знати, а й бути організатором, керівником, технологом, бачити перспективу розвитку виробництва, вміти працювати з людьми, володіти особливостями ринкової

економіки тощо. Тому особливо на старших курсах поширеною активною формою навчання є ділові ігри. Вони логічно продовжують процес навчання в умовах імітації виробничого процесу. Майбутній фахівець удосконалює уміння щодо вироблення і застосування рішень у конкретній ситуації. У ділових іграх студенти набувають не тільки професійних але і ділових навичок: уміння адаптуватись у групі, розуміти мотиви та інтереси інших учасників гри, самостійно приймати рішення, вдосконалювати вміння групової взаємодії.

Серед педагогічних прийомів активізації процесу навчання у вищій професійній школі діловій грі належить особливе місце, що являє собою цілеспрямовану організацію навчально-ігрових взаємодій студентів у процесі моделювання ними цілісної професійної діяльності спеціаліста. Досвід передових педагогів, багаточисленні дослідження та публікації вітчизняних педагогів (П. Олійник, В. Рибальський, В. Рибалка П. Щербань, Є. Хруцький, В. Серіков, Б. Косов, А. Морозов, Р. Чуракова та ін.) підтверджують, що імперативна педагогіка має бути заміненою педагогікою співробітництва і розвитку, в основі якої лежить розуміння того, що навчання виступає як засіб розвитку індивідуальних якостей суб’єкта з допомогою знань, вмінь, навичок [8; 11; 14; 15; 16].

Активні методи навчання (дискусії, дидактичні ігри, моделювання виробничих ситуацій та ін.) в тому випадку, якщо вони відображають сутність майбутньої професії, формують професійні якості спеціалістів, є своєрідним “полігоном”, на якому студенти можуть відпрацьовувати професійні навички, в умовах, наближених до реальних. Детальний аналіз помилок студентів, що проводиться при підведенні підсумків, знижує ймовірність їх повторення в реальній дійсності. А це сприяє скороченню терміна адаптації молодого спеціаліста до повноцінного виконання професійної діяльності [6, 26].

Усе це зумовлює впровадження ігрових методів навчання. У процесі навчання студент має виконати дії, аналогічні тим, які можуть траплятися в його професійній діяльності. Відмінність є в тому, що відповіді на питання, до яких наслідків призведуть прийняті рішення, в ігрових ситуаціях дають модель дійсності, а не саму дійсність. Така особливість складає основну перевагу ігрових методів навчання, тому що вона дозволяє: по-перше не боятися негативних наслідків для суспільства будь-яких неправильних дій учасників гри, а, навпаки, повертає це на

АКТИВНІ ФОРМИ І МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ДЛЯ СФЕРИ ТУРИЗМУ

користь, оскільки збагачується досвід; по-друге, значно прискорюється час протікання реальних процесів (наприклад, те, що проходить в житті на протязі декількох років можна стиснути до декількох годин); по-третє, багаторазово повторювати ті чи інші дії для закріплення навичок їх виконання; по-четверте, оскільки дії виконуються в обстановці умовної (модельної) реальності розкріпостити поведінку студентів і стимулювати їх на пошук найбільш ефективного рішення.

Залежно від виду, дидактична гра має відповідну структуру, яка відрізняє її від інших видів ігор і вправ. Оскільки дидактична гра використовується для навчання, вона повинна містити перш за все навчальне дидактичне завдання. Беручи участь у грі, діти розв'язують це завдання в цікавій формі, яка досягається відповідними ігровими діями. "Ігрові дії складають основу дидактичної гри – без них неможлива сама гра. Вони є ніби малюнком самої гри". Обов'язковим компонентом гри є її правила, завдяки яким педагог керує поведінкою студентів та навчально-виховним процесом.

Разом з тим у дидактичній грі студенти оволодівають специфічними прийомами ігрової діяльності – ігровими діями, ігровими відношеннями, ігровими ролями.

Дидактичне завдання визначається метою навчання та виховання студентів. Таким чином, для вибору дидактичної гри необхідно знати рівень підготовки студентів, оскільки в грі вони повинні оперувати вже наявними знаннями, вміннями та увлеченнями. У кожній дидактичній грі є своє навчальне завдання, що відрізняє одну гру від іншої.

Ігрові правила. Основна їхня мета – організувати дії, поведінку студентів. Правила можуть забороняти, дозволяти, пропонувати щось студентам у грі, робити гру захоплюючою, цікавою. "Правила гри містять моральні норми, вимоги до поведінки дітей, регулюють взаємовідносини гравців і, відповідно, є фактором виховання дітей", – стверджує Л.П. Аристова [1, 4].

У дидактичній грі виконання правил направляється та контролюється **ігровими діями**. Розвиток ігрових дій залежить від фантазії викладача. Тобто гра стає дидактичною, коли наявні основні дидактичні компоненти: дидактичне завдання, правила, ігрові дії. Відсутність хоча б одного з них призводить до того, що гра руйнується, перетворюється в дидактичну вправу або в звичайну бесіду з використанням дидактичного матеріалу [12, 5].

Розкладаючи гру на взаємопов'язані один з

одним елементи, Е.І. Удальцова доводить, що правила (організаційний елемент гри) та ігрові дії (елемент стимуляції активності студентів) допомагають більш успішному розв'язанню дидактичних завдань [12, 8].

Мета дидактичних ігор – формування в студентів умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Цю ж мету має й навчальна діяльність. Отже, мета ігрової діяльності і мета навчальної діяльності – формування знань, умінь та навичок, які дозволять студентам згодом включитись у трудову діяльність. Оволодіти необхідними знаннями, вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли він сам виявлятиме до них інтерес і коли викладач зуміє зацікавити студентів.

Класифікуючи ігри за характером діяльності студентів, виділяють: репродуктивні, частково-пошукові, пошукові та творчі.

Репродуктивні ігри передбачають певний зразок у розв'язанні ігрового пізнавального завдання і наслідування даного зразка, а діяльність при цьому направлена на вдосконалення знань студентів. У ході розв'язання завдань творчих дидактичних ігор процес діяльності студентів також проходить певні етапи, але навчальне завдання ускладнює зміст знань, які здобуваються. Воно спонукає студентів до виявлення творчої активності, а правила окреслюють орієнтовне коло діяльності кожного учасника. Спонукальну функцію виконують усі види дидактичних ігор. Емоційність ігрових ситуацій спонукає студентів бути активними, виявляти вигадку. Це піднімає працездатність та активність студентів, збільшує рівень їхнього спілкування.

Дидактичні ігри, що використовуються під час підготовки до оволодіння новим матеріалом, передбачають зростання активності студентів у процесі сприйняття нового матеріалу.

Ігри, які вводяться з метою закріплення нового матеріалу, конкретизують розуміння нового і показують, на що слід звернути увагу студентів під час виконання домашнього завдання, тобто прискорюють формування умінь і навичок. При повторенні матеріалу використовуються всі види дидактичних ігор, які спонукають студентів застосовувати знання в нових ситуаціях.

Гра – це не критерій, за яким визначається показник розвитку дитини, а засіб навчання й виховання. Сам термін "дидактична гра" підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування.

Розглянемо дидактичну гру як **самостійну діяльність**, під якою будемо розуміти таку діяльність, коли студенти самостійно вибирають

АКТИВНІ ФОРМИ І МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ДЛЯ СФЕРИ ТУРИЗМУ

гру, організовують її, контролюють виконання правил і дій, визначають переможців, оцінюють поведінку гравців.

Високо оцінив роль гри в процесі підготовки дитини до самостійної діяльності А.С. Макаренко. Він хотів прокласти “місток” від гри до праці: “Яка дитина в грі, така вона буде і в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча проходить, перш за все, у грі” [7, 366].

Важливо відмітити, що дидактична гра допомагає розв’язати не лише навчальні завдання. Вивчаючи питання впливу дидактичних ігор на формування самостійності, Є.В. Зворигіна відмічала, що дидактичні ігри – це своєрідна форма передачі дітям ігрового досвіду в процесі природного ділового спілкування. Завдяки такому спілкуванню виникає “зона найближчого розвитку” (термін Л.С. Виготського), яка забезпечує засвоєння нових способів відображення дійсності, що збагачує самостійну гру, і значною мірою розвиває розумові здібності [4, 74]. Важливим у дослідженнях Є.В. Зворигіної є положення про те, що дидактичні ігри повинні допомагати дітям виділяти головне в тій великій інформації, яку вони одержують щодня [5].

Керівництво дидактичною грою потребує такту і майстерності. Об’єднуючи дві форми діяльності – гру та навчання, педагог повинен зберегти самостійний характер гри, ту радість і задоволення, які вона дає студентам, і одночасно досягти того, щоб у них формувалися заплановані знання, вміння та навички, та здійснювався розвиток пізнавальних здібностей, рухової активності, моральних якостей.

Відповідальним моментом є відбір програмового змісту для дидактичних ігор, чітке визначення дидактичних завдань на основі принципу комплексного підходу до розвитку особистості. Під час проведення самої гри педагог повинен продемонструвати вміння залучити всіх студентів, знайти спосіб підбадьорити недостатньо активних, у разі необхідності допомогти підтримати інтерес, інтелектуальну напругу.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, доцільно враховувати, етапи її створення:

- а) вибір теми гри (повинна містити у своєму змісті завдання або ситуацію, для вивчення яких доцільно використовувати гру);
- б) визначення мети й завдань гри (визначення виду, мети гри та критерій оцінки розв’язків);
- в) передбачення функцій учасників гри й критеріїв оцінок їх діяльності (розподіл ролей між учнями необхідно проводити з урахуванням їх особистих даних, знань і здібностей);

г) підготовка і проведення гри (повідомлення студентам теми гри, підготовка наочностей, проведення гри, підбиття підсумків).

Якщо в грі студенти вперше зустрічаються з певними відомостями, вони не можуть самостійно розв’язати ігрове завдання і змушені діяти за підказкою педагога. У такому випадку гра стає для дітей нецікавою і перетворюється на вправу.

Цінність дидактичної гри визначають не за тим, яку реакцію вона викличе з боку студентів, а за ефективністю у розв’язанні того чи іншого завдання кожним студентом.

Викладач повинен створити в гравців відповідний настрій, а в процесі роботи дотримуватись відповідної послідовності в підборі й проведенні ігор, підведенні підсумків. Необхідно вибирати ігри відповідно до певного курсу, навчальної дисципліни, розділу, який вивчається. Методика керівництва викладачем даним видом дидактичних ігор значною мірою визначається відповідними правилами і залежить від поставленого завдання. Частково-пошукові ігри значно збагачують процес навчання студентів. Залучення до пошуку змінює характер діяльності студентів у грі і вимагає використання багатьох джерел. На першому інструктажі викладач контрольними питаннями виявляє розуміння студентами проблеми, яку включає в навчальне завдання. Колективний характер діяльності орієнтує студентів на обмін досвідом у ході колективної роботи. Оцінка результатів розв’язання дидактичних завдань і підведення підсумків здійснюється спільними діями викладача, ведучих.

Висновок. Таким чином, на основі зміни взаємовідносин викладача та студентів, збільшується активність останніх. У той же час від одного виду дидактичних ігор до іншого підвищується загальний рівень знань студентів. Отже, керівництво дидактичною грою на заняттях полягає у правильному визначенні – пізнавального змісту; продумуванні ігрових дій; визначенні ігрових правил; передбаченні навчальних результатів. Особливу турботу педагога складає створення “матеріальної бази” гри.

1. Аристова Л.П. Активность учения школьников. – М., 1971. – 235 с.
2. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения. – М., 1983.
3. Вербицкий А.А., Филиппов А.В., Красовский Ю.Д. Психолого-педагогические вопросы проведения деловых игр. – М., 1982.
4. Виготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // *Вопр. психологии*. – 1966. – №6. – С. 74 – 75.