

УДК 378.

О. С. Хорошайло,

кандидат педагогічних наук, доцент

Ю. Л. Яковенко,

кандидат історичних наук, доцент

(ПВНЗ Донбаський інститут техніки та менеджменту

Міжнародного науково-технічного університету імені академіка Ю.Бугая)

khoroshajlo@rambler.ru

ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ВИЩІЙ ШКОЛІ ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ ЕДУКАЦІЇ

Анотація

У статті аналізується проблема використання дидактичних ігор у вищих навчальних закладах. Акцентується увага на питанні використання інтерактивних методів у процесі викладання фахових дисциплін. Визначаються шляхи дослідження проблеми едукації.

Ключові слова: едукація, інтерактивні методи, дидактична гра, навчально-виховний процес, інтерактивне навчання.

Summary

The article analyzes the problem of using didactic games in higher educational institutions. The attention is paid on the problem of using the interactive methods in the process of special disciplens teaching.

Key words: education, interactive methods, didactic games, educational process, interactive training.

Постановка проблеми. Демократизація суспільного життя, становлення й активізація діяльності громадянських інституцій, швидкий розвиток інформаційно-комп'ютерних технологій на сучасному етапі вимагають корінної трансформації педагогічної концепції для вищої школи. Вища освіта – це важіль прогресу, система, що повинна готувати фахівців, орієнтованих на інновації, якісні зміни, економічне зростання, культурне піднесення. В основі нової педагогічної концепції науковці покладають таке ключове поняття, як “едукація”. Воно передбачає ефективну взаємодію викладача і студента з метою підготовки останнього як творчої та відповідальної особистості, яка критично мислить, здатна до самоосвіти та саморозвитку протягом усього життя. Серед методів едукаційного процесу варто звернути увагу на інтерактивні, в першу чергу, на дидактичні ігри.

Аналіз досліджень і публікацій. Значний внесок у розробку теорії та прикладних аспектів змісту едукації в процесі професійної підготовки фахівців в умовах вищого навчального закладу зробили вітчизняні педагоги: О. Вишневський, І. Підласий, А. Кочубей. Над проблемою впровадження інтерактивних методів навчання працюють сучасні вчені: П. Шевчук і П. Ферих, О. Пометун, О. Січкарук та багато інших.

З їхніх досліджень очевидно, що формування змісту підготовки фахівця потрібно розглядати як цілісну, комплексну проблему, розв'язання

якої необхідно здійснювати на основі ґрунтовних теоретико-методологічних підходів. Серед ефективних інтерактивних методів навчання у вищому навчальному закладі можна вказати дидактичні ігри, що є складними за своєю структурою і результативними у процесі навчання, виховання та розвитку студентів.

Мета статті – дослідити особливості використання дидактичних ігор у вищій школі як інтерактивного методу ефективного та сучасного едукативного процесу.

В основі концепції сучасної педагогічної науки в Україні лежить поняття “едукатив” – це процесуальний компонент освіти – навчання, розвитку і виховання [1].

Процес едукативу у вищій школі повинен відбуватись через реалізацію ідеї партнерства викладача і студентів, рівність учасників цього процесу, чітку розмежованість функцій [1].

І. Підласий серед особливостей едукативного процесу виділяє такі:

- а) єдність педагога, учня і предмета навчання,
- б) спеціально створені умови, розроблені плани і програми,
- в) відповідність цілей потребам суспільства, досягненням науки та загальнолюдським цінностям,
- г) висока кваліфікація викладача,
- д) гарантований результат,
- є) відповідальність учасників за діяльність і поведінку [2, с. 185-186].

Зміст едукативу повинен реагувати на соціальне замовлення. Демократизація суспільного життя вимагає від фахівця будь-якої спеціальності самостійності, відповідальності, вимогливості до себе і оточуючих, особистісного та професійного вдосконалення, креативності і кмітливості. У соціальному замовленні головними стають діяльнісні можливості людини [3]. Демократизація змісту едукативу передбачає створення умов для ефективної та повноцінної діяльності молодого людини відповідно до її потреб і здібностей [1].

Традиційна структура навчально-виховного процесу базується на переважанні навчання. Але сучасний етап розвитку суспільства, час інноваційних технологій вимагає розширення обсягів самостійної роботи студентів [3], що є фундаментом для формування людини як суб’єкта демократичних стосунків [1]. Активні форми навчальної діяльності (моделювання, конструювання навчально-виховних, виробничих ситуацій, дидактичні ігри) допоможуть студентам усвідомити необхідність змінювати себе і навколишній світ [4].

Крім активних, ефективними і актуальними на сучасному етапі розвитку людства стають інтерактивні методи і прийоми навчання.

Сутність поняття “інтерактив” (у перекладі з англ. “inter” – взаємний та “act” – діяти, “interact” – взаємодіяти) О. Пометун визначає як спеціальну форму організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачену мету – створити комфортні умови для навчання, за яких той, хто навчається, відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [5, с. 8].

На сучасному етапі розвитку педагогічної теорії поняття “інтерактивне навчання” здебільшого розглядається як навчання,

побудоване на взаємодії учня з навчальним оточенням, навчальним середовищем; навчання, що ґрунтується на психології людських взаємин і взаємодій; навчання, сутність якого полягає в організації спільного процесу пізнання, коли знання здобуваються в спільній діяльності через діалог, полілог учнів між собою й викладачем.

Інтерактивне навчання включає в себе кілька етапів, кожен з яких є дуже важливим у процесі засвоєння знань та набутті навичок [6, с. 28]:

Етап 1. Визначення потреб адресатів у навчанні – незалежно від того, чи це давно відомі нам слухачі, чи кимось створена, незнайома викладачеві навчальна група, чи врешті-решт група, котра тільки повинна бути створена в результаті інформаційно-рекламних заходів.

Етап 2. Визначення мети навчання, тобто суми результатів, яких хочемо досягнути, завдяки проведеним заняттям.

Етап 3. Створення концепції навчання, тобто формування суми знань та інформації, які подаються на заняттях, а також пакету вмінь, на основі яких повинні потренуватися учасники – на цьому етапі слід розглядати навчання як однорідну, взаємопов'язану цілісність.

Етап 4. Підбір методів навчання, котрі найкраще відповідають визначеним цілям, а також пристосовані до характеру та можливостей учасників навчання.

Етап 5. Аналіз та підготовка необхідних ресурсів, з допомогою яких проводитиметься заняття: компетентні викладачі, навчальні приміщення, технічні засоби навчання, методичні, навчальні та інформаційні матеріали тощо.

Етап 6. Створення кінцевого варіанту навчальної програми – загальна тривалість заняття та окремих його частин, визначення тривалості та кількості перерв, уточнення принципів співпраці всіх викладачів, які проводять навчання.

До основних принципів інтерактивного навчання відносять:

- принцип діалогічної взаємодії,
- принцип кооперації й співробітництва,
- принцип активно-рольової (ігрової) і тренінгової організації навчання.

До форм і методів інтерактивного навчання можуть бути віднесені: евристична бесіда, презентації, дискусії, “мозкова атака”, метод “круглого столу”, метод “ділової гри”, конкурси практичних робіт з їхнім обговоренням, рольові ігри, навчальні тренінги, колективні вирішення творчих завдань, кейс-метод, практичні групові й індивідуальні вправи, моделювання певного виду діяльності або ситуацій, проектування й написання бізнес-планів, різних програм, обговорення відеозаписів, включаючи запис власних дій тощо [7].

Серед ефективних інтерактивних методів навчання у вищому навчальному закладі можна вказати дидактичні ігри, які є складними за своєю структурою і результативними в процесі навчання, виховання та розвитку студентів.

Багатьма дослідниками доведено, що дидактична гра – це ефективний метод активізації навчального процесу, підвищення інтересу до предмета, який доцільно використовувати й у вищій школі [8, с.243]. У її структурі поєднуються два елементи – власне гра і навчання [9, с. 186].

Відомо, що і школярі, і студенти із задоволенням беруть участь у різних ігрових формах роботи. Тому педагоги, методисти, викладачі різних предметів трактують гру як дієвий метод навчання, аналізують її складові, функції, особливості, етапи, а також пропонують свої сценарії [10; 11].

Класифікацій дидактичних ігор існує багато. Усі вони умовні, бо гра – це комплексна дія, яка поєднує декілька видів діяльності. Серед ділових ігор можна виділити рольові, імітаційні. Їх ефективність підкреслюється багатьма дослідниками в галузі методики викладання різних дисциплін [8; 9; 10].

У роботі над дидактичними іграми можна виділити такі етапи: підготовчий, ігровий, підсумковий [11]. На першому етапі відбувається написання сценарію або плану гри, інструктаж учасників, підбір та вивчення необхідної літератури та інших матеріалів, у тому числі, наочних. На другому етапі проводиться гра. На заключному обговорюються та аналізуються досягнені результати, оцінюється робота учасників; викладач робить висновок про ефективність конкретної гри та можливість внесення коректив у її план [8, с. 245; 9, с. 189].

Викладач у ході гри залежно від поставленої мети може виконувати різні функції – інструктора, судді, тренера, ведучого [10, с.5]. Навчальний процес, організований у формі ігрових ситуацій, потребує від викладача ретельної підготовки, кропіткої роботи [12, с. 92]. У сучасних умовах педагог повинен відійти від традиційних лекцій та семінарів, звернути увагу на більш ефективні, інноваційні моделі навчання, стати креативною особистістю і привчати своїх студентів до творчості [8, с. 190]. Актуальною є розробка дидактичних ігор для студентів за допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій [13].

Серед функцій дидактичних ігор фахівці називають соціокультурну, творчу, комунікативну, діагностичну, корекційну, розважальну; функція самореалізації студента [9, с. 186].

Серед переваг дидактичних ігор слід зазначити можливість досягнення високого рівня спілкування, досягнення конкретних результатів, формування корисних умінь та навичок [14].

З метою залучення студентів вищих навчальних закладів до світової культурної спадщини, розширення кругозору пропонується план дидактичної гри для студентів некультурологічних спеціальностей з дисципліни “Зарубіжна культура”.

Тема гри “Італійське та Північне Відродження як прояв нової культурної парадигми”.

Мета гри – глибоке засвоєння студентами навчального матеріалу шляхом самостійної роботи та подальшого обговорення в групах, їх залучення до культурної спадщини зазначеної епохи, вдосконалення пізнавальних здібностей, розвиток студентів як всебічно і гармонійно розвинених особистостей, ерудитів.

Обладнання: репродукції картин (демонстрація на екрані за допомогою проектора), таблиці.

Хід гри

На першому етапі гри студенти опрацьовують різноманітну літературу з теми, переглядають рекомендовані навчальні фільми,

аналізують твори гуманістів, виявляють відмінні та загальні риси Італійського й Північного Відродження, аналізують поняття “Ренесанс”. Викладач надає список основної та додаткової літератури, перелік навчальних фільмів, який студенти за бажанням можуть розширювати.

На другому етапі формуються дві студентські групи: одна – аналізує поняття “Італійське Відродження”, інша – досліджує Ренесанс в Нідерландах та Німеччині. Відбувається обговорення в групах причин та специфічних рис цих культурних явищ, впливу гуманістичної думки на розвиток науки, живопису, скульптури, архітектури. Викладач виступає спостерігачем.

На третьому етапі організовується діалог між групами щодо причин, періодизації, сутності, значення, відмінних рис Італійського та Північного Відродження, у ході якого студенти демонструють наочні матеріали (репродукції картин, фотографії або схеми споруд), наводять афоризми гуманістів, використовують прийоми персоніфікації, драматизації, стилізації, а також заповнюють табл. 1 і табл. 2. Викладач надає допомогу, ставить запитання.

Таблиця 1

Італійський та Північний Ренесанс як прояви нової культурної парадигми

Сфера діяльності	Італійське Відродження	Північне Відродження
Гуманістична думка і розвиток науки		
Живопис і графіка		
Скульптура		
Архітектура		

Таблиця 2

Спільні та відмінні риси Італійського й Північного Ренесансу

Спільні риси	Відмінні риси

На четвертому етапі відбувається підведення підсумків, аналіз таблиць, їх редагування, оцінювання та самооцінка роботи студентів. Викладач робить загальний висновок, який містить рекомендації щодо подальшого вивчення дисципліни для учасників гри.

Висновки. Проведений нами аналіз дозволяє зробити висновки: при інтерактивному навчанні всі учасники навчального процесу взаємодіють між собою, обмінюються інформацією, спільно вирішують проблеми, моделюють ситуації, оцінюють дії колег і свою власну поведінку, занурюються в реальну атмосферу ділового співробітництва з розв’язання низки проблем відповідно до їх інтересів, потреб і запитів. При цьому відбувається постійна зміна видів навчальної діяльності: ігри, дискусії, робота в малих групах, невеликий теоретичний блок (міні-лекція).

Упровадження інтерактивного навчання у вищому навчальному закладі передбачає створення умов для активного опанування знаннями та реалізацію творчого потенціалу кожного студента. При цьому викладач виконує роль організатора, консультанта тощо та спонукає студента до самостійного пошуку необхідної інформації, що підвищує його внутрішню

мотивацію через постійний зворотний зв'язок. У процесі оцінювання викладач ураховує активність студента, його зусилля, вміння співпрацювати з іншими та продемонструвати результат діяльності. Це сприяє актуалізації особистісних функцій студента, його професійному саморозвитку, створює умови для його самореалізації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вишневський О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки / О. Вишневський. – К. : Знання, 2008. – 566 с. – Режим доступу: <http://westudents.com.ua/knigi/356-teoretichn-osnovi-suchasno-ukranksko-pedagogiki-vishnevckiy-o.html>
2. Подласый И. Педагогика : учебник / И. Подласый. – В 2т. – Т.1. Теоретическая педагогика. – М. : Юрайт, 2013. – 777 с.
3. Кочубей А. Едукація як ефективний засіб цілісності навчально-виховного процесу в технічному ВНЗ / А. Кочубей // Нова педагогічна думка. – 2013. – № 12. – С. 32-36. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2013_1
4. Бондар В. Традиційна і нова парадигма педагогічних кадрів / В. Бондар // Наука і освіта. – 2011. – № 4. – С. 9-13. – Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/NiO/2011_4_1/statti/Bondar.htm
5. Пометун, О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / О. Пометун, Л. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – К. : А.С.К., 2004. – 192 с.
6. Інтерактивні методи навчання [Текст] : навч. посіб. / за заг. ред. П. Шевчука і П. Фенриха. – Щецін : Вид-во WSAP, 2005. – 170 с.
7. Інтерактивні технології навчання дорослих : навч.-метод. посіб. / С. О. Сисоева ; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – К. : ВД "ЕКМО", 2011. – 324 с.
8. Яворська Ж. Ділові ігри та їхня роль у підготовці сучасних фахівців [Текст] / Ж. Яворська // Вісник Львівського університету: Серія "Педагогіка". – 2005. – Вип. 19. – Ч. 1. – С. 241-246.
9. Кожушко С.П. Дидактичні ігри як засіб підготовки майбутніх фахівців комерційної діяльності до професійної взаємодії [Текст] / С. П. Кожушко // Педагогіка формування творчої особистості у вищих і загальноосвітніх школах : зб. наук. пр. – 2013. – Вип. 28 (81). – С. 184-191.
10. П'ятакова Г.П. Рольові імітаційні ігри як засіб адаптації студентів до педагогічної діяльності : навч.-метод. посіб. для студентів і магістрантів вищої школи [Текст] / Г. П. П'ятакова. – Львів : Вид. центр ЛНУ ім. І. Франка, 2005. – 50 с.
11. Ортинський В.Л. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. для студентів вищ. навч. закладів / В. Л. Ортинський. – К. : Центр учбової літератури, 2009. – 472 с.
12. Ковальчук О. Дидактичні ігри як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі вивчення педагогіки / О. Ковальчук // Вісник Львівського університету. – Серія педагогічна. – 2004. – Вип. 18. – С. 89-97.
13. Ягулов В. В. Педагогіка : навч. посіб. [Електронний ресурс] / В. В. Ягулов // Онлайн-бібліотека освітньої та наукової літератури. – К.: Либідь, 2002.- 560с. – Режим доступу: http://eduknigi.com/ped_view.php?id=199
14. Сіренко Ю. І. Застосування ділової гри як інноваційного методу навчання студентів економічних спеціальностей у вищих навчальних закладах [Електронний ресурс] / Ю. І. Сіренко // Глобальні та національні проблеми економіки: Електронне наукове фахове видання МНУ ім. В.О.Сухомлинського. – 2015. – Вип. 5. – С. 594-597. – Режим доступу: <http://global-national.in.ua/issue-5-2015/13-vipusk-5-traven-2015-r/862-sirenko-yu-i-zastosuvannya-dilovoi-gri-yak-innovatsijnogo-metodu-navchannya-studentiv-ekonomichnih-spetsialnostej-u-vishchikh-navchalnikh-zakladakh>

Стаття надійшла до редакції 17.10.2016