

Слатвінська Олена,
*кандидат біологічних наук,
старший науковий співробітник
лабораторії технологій професійного навчання
ІПТО НАПН України
м. Київ*

ЗАСТОСУВАННЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВОГО НАВЧАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ УЧНІВ ПТНЗ

Анотація. У статті розглядається використання імітаційно-ігрових методів навчання у професійній підготовці учнів ПТНЗ. Акцент робиться на взаємодію викладача та учнів у навчальному процесі. Гра - один із природньо-невимушених для дитини процесів, діяльність начебто марна і ,разом з тим, необхідна і повчаюча. У процесі застосування ігрових методів навчання розпочинається невимушене взаєморозуміння між учителем і учнями. У процесі гри в них виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, інтерес до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри учень здатен уявити те ,що недоступне у навколишній дійсності, і в захопленні не помічає, що вчиться - пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію. Використання цих методів при викладанні ряду предметів учням ПТО посилить пізнавальний інтерес до навчання.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання: групові, колективні, колективно-групові, імітаційно-ігрові методи , ПТНЗ, ПТО.

Анотація. В статье рассматривается использование имитационно-игровых методов обучения в профессиональной подготовке учащихся ПТУ. Акцент делается на взаимодействие преподавателя и учащихся в учебном процессе. Игра – один из естественно-непринуждённых для ребенка процессов, деятельность вроде ничего не значащая и ,вместе с тем, необходимая и поучающая. В процессе применения игровых методов обучения начинается непринужденное взаимопонимания между учителем и учениками. В процессе игры у них вырабатывается привычка сосредотачиваться, работать вдумчиво, самостоятельно, развивается внимание, память, интерес к знаниям. Удовлетворяя свою естественную потребность в деятельности, в процессе игры ученик способен представить,

что недоступно в окружающей действительности, и в азарте не замечает, что учится - познает новое, запоминает, ориентируется в различных ситуациях, углубляет приобретенный ранее опыт, сравнивает запас представлений, понятий, развивает фантазию. Использование этих методов при преподавании ряда предметов ученикам ПТУ усилит познавательный интерес к учебе.

Ключевые слова. Интерактивные методы обучения: групповые, коллективные, коллективно-групповые, имитационно-игровые методы, ПТУ, ПТО.

Abstract. The article is about the simulation-games, training methods in vocational schools. The focus is on the interaction of teachers and students in the learning process. The game - one of the naturally-relaxed for child processes activity, seems useless and yet necessary and instructive. Learning methods are playing relaxed rapport between teacher and students. They made a habit focused, thoughtful work independently, developing attention, memory, interest in knowledge during the game. The student is able to imagine what is available in the surrounding reality, and delighted not notice that learns - learns new stores, oriented in different situations deepens previously acquired experience, compares stock ideas, concepts, develops imagination for activity in the game. This methods in teaching of a number of subjects enhance cognitive interest in learning of vocational school's students.

Keywords: interactive teaching methods: group, collective, collective group, simulation-game methods, vocational schools.

Постановка проблеми. Професійно-технічна освіта (ПТО) органічно пов'язана із суспільним виробництвом і працює на відтворення робітничих кадрів країни, рівень її розвитку відповідає соціально-економічному стану галузей виробництва та сфери послуг. Вона спрямована на забезпечення фундаментальної, наукової, культурної підготовки учнів до майбутньої життєдіяльності. Професійно-технічний навчальний заклад (ПТНЗ) забезпечує не просте оволодіння учнями певною сумою знань, а вихованню життєво активних, гуманно-спрямованих громадян України, які б у своїй життєдіяльності керувалися національними та світовими духовними цінностями. Досягнення цієї мети можливе за умов формування всіх рівнів активності, насамперед, комунікативної активності учнів, бо саме спілкування

як взаємодія учнів спрямоване на різнобічне формування особистості майбутнього кваліфікованого робітника [1].

В умовах європейської інтеграції, особлива увага приділяється підвищенню якості підготовки кваліфікованих робітників. Тому актуальним залишається завдання розробки нових методик для поліпшення та удосконалення формування творчо-винахідливих кваліфікованих робітників, котрі поєднують глибокі теоретичні знання та практичну підготовку. Особливого значення набуває проблема якісної підготовки випускників ПТНЗ у зв'язку з їхньою майбутньою участю в розвитку постіндустріального суспільства та впровадження ними нових виробничих технологій.

Нажаль, у практиці роботи сучасних ПТНЗ, спрямованих на залучення учнів до комунікативної діяльності, на формування в них знань, умінь і навичок продуктивного спілкування, розвитку інтересу й потреби в ньому, переважає традиційне навчання з усталеними формами роботи. Це - відсутність власне навчальних відношень, стосунків між учнями на уроці, переважання фронтального способу організації діяльності підлітків, за якого їх спілкування пов'язане і замкнене лише на учителі. Формування активної життєвої позиції учнів вимагає спеціально розробленої та науково обгрунтованої системи імітаційних ігор, упровадження якої дозволить здійснити цілеспрямований педагогічний вплив на рівень комунікативної активності особистості у навчальному процесі.

Актуальність дослідження та публікації щодо проблеми. Аналіз педагогічної теорії свідчить, що проблема вдосконалення форм організації навчального процесу привертає увагу багатьох дослідників. Першочергове місце серед типів інноваційного навчання займає імітаційно-ігрове. Значний внесок у розробку проблеми гри з точки зору психології зробили авторитетні вчені Д. Ельконін та С. Рубінштейн [5]. .

Не можна лишити поза увагою того, що останнім часом переважає кількість робіт, які розглядають досліджуване явище в процесі підготовки учнів (А. Капська, В. Рогинський, О. Хоменко). Особливий інтерес викликає

підхід Л. Кондрашової до визначення сутності імітаційно-ігрового навчання та впровадження його в процес навчання вищої школи.

Значна кількість досліджень з цього питання пов'язана з різними аспектами підвищення ефективності й результативності навчання за допомогою окремих видів ігор та їх комплексів (А. Вербицький, О. Жорник, О. Матюшкин, П. Підкасистий, С. Шмаков, О. Янковська); питання організації та проведення навчальної гри знайшли відображення в працях Н. Ахметова, Л. Байкової, П. Колосова, В. Платова, В. Семенова, Є. Хруцького й інших, але формуванню активної комунікативної позиції не відводиться належного місця [1,2, 3].

В сучасному світі дуже важливим є пошук ефективних шляхів і засобів розвитку особистості учня. Вирішенню цієї проблеми сприяє впровадження у педагогічну практику ігрових методів, які покликані активізувати діяльність учнів. Саме тому вивчення ігрових методів навчання є актуальною проблемою в наш час. Мета статті полягає саме у висвітленні ідеї використання методів інтерактивного навчання (а саме у професійній підготовці майбутніх кваліфікованих робітників у професійно-технічних навчальних закладах).

Виклад основного матеріалу. Гра є природною діяльністю дитини, в якій вона отримує широкі можливості для виявлення особистісної активності, творчості, демонстрації власних потенційних можливостей. Саме у грі дитина усвідомлює власне „Я”, виконує роль „будь-кого”, змінюючи позицію зі своєї індивідуальної і специфічно дитячої на нову позицію дорослого. У процесі спілкування через цікавість і захоплення дитина прагне до самоствердження.

Протягом усієї історії існування людства феномен гри привертав до себе увагу багатьох відомих психологів ХХ століття – Л.С. Виготського, О.М. Леонтьєва, С.Л.Рубінштейна, Д.Б. Ельконіна, В.В. Зіньківського, О.В. Запорожця, та ін. [5,7,10]. Цими науковцями були розроблені теоретичні засади історичного походження гри, її соціальної сутності та психологічного

механізму. Плідні думки про гру як метод навчання і виховання учнів різних вікових категорій знаходимо у науковій спадщині видатних педагогів, які працювали в історично та соціально різних умовах - К.Д. Ушинського, П.Ф. Каптерева, П.П. Блонського, В.К. Сороки-Росинського, М.І.Демкова, А.С. Макаренка, В.О. Сухомлинського, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна та ін. Вони дійшли висновку про виняткову її цінність для дитини і необхідність цілоспрямованого використання в навчальному закладі [2,3,6].

Особливе місце в розвитку пізнавальної активності учнів відводяться дидактичним іграм. Вони поєднують елементи складного учбового процесу з цікавою для дітей ігровою діяльністю. Дидактична гра має певну структуру, яка відрізняє її від інших видів діяльності підлітків. Сучасна дидактика використовує цілий спектр ігрових методів навчання, бо саме в тандемі ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності можливе успішне засвоєння навчального матеріалу.

Однією з найважливіших проблем сучасної педагогічної науки є пошуки ефективних шляхів і засобів розвитку особистості учнів, зокрема ПТНЗ. Нинішньому навчально-виховному процесу властиве переважання вербальних методів спілкування, недооцінка значення комунікативної взаємодії, відсутність цікавих форм організації навчальної діяльності тощо. Вирішенню цієї проблеми сприяє впровадження у педагогічну практику ігрових методів, які покликані активізувати діяльність учнів [4,7,8].

Ігрове навчання - це система взаємопов'язаних елементів, які являють собою комплекс виборчого залучення складових, де взаємодіяльність і взаємовідношення набувають характер взаємного сприяння компонентів, направлених на досягнення запланованого дидактичного результату. [10]

Структурна модель ігрового навчання об'єднує в собі наступні складові:

- 1). суб'єкт педагогічної взаємодіяльності;
- 2). об'єкт педагогічної взаємодіяльності;

- 3). предмет їх спільної діяльності;
- 4). цілі навчання;
- 5). засоби ігрової комунікації.

Багатокомплексність структури ігрового навчання забезпечує умови для відпрацювання педагогами всіх складових педагогічної діяльності.

Гра – один із природньо-невимушених для дитини процесів, діяльність начебто марна і разом з тим необхідна і повчająca. Мимоволі чаруючи й залучаючи до себе як життєве явище, гра виявляється досить серйозною й важкою проблемою для наукової думки. Гру як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних установах. У сучасних учбових закладах, зокрема ПТНЗ, які намагаються активізувати та інтенсифікувати навчальний процес, ігрові методи навчання використовуються як окремий елемент, невелика частина уроку. Безумовно, від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор ,їх сполучення з навчальним процесом, залежить ефективність засвоєння учнями матеріалу, що вивчається. Функція гри - її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Залежно від конкретної педагогічної мети уроку, його змісту, індивідуальних психологічних особистостей школярів та рівня їхнього розвитку, гру можна проводити з одним учнем, групою або всім класом.

У процесі застосування ігрових методів навчання у багатьох учнів підвищується інтерес до навчального процесу. Ці ігри повніше реалізують підготовку учнів до практичної діяльності, виробляють у них життєву позицію, привчають до колективних форм роботи. Саме в іграх розпочинається невимушене взаєморозуміння між учителем і учнями. У процесі гри в них виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, інтерес до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри учень

здатен уявити те, що недоступне у навколишній дійсності, і в захопленні не помічає, що вчиться - пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набуті раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

До ігрових методів навчання відносяться: ділові ігри, дидактичні ігри, ігри-змагання. Модифікаціями ділової гри можна вважати бліц-гру, гру-вправу, рольову, операційну, імітаційну ігри тощо[9,10].

Дидактична гра, як метод навчання, має власне визначення. У словникових джерелах поняття «дидактична гра» розглядається як різновид спеціально створених дорослими чи успадкованих від попередніх поколінь ігор, що використовуються в навчальному процесі під безпосереднім керівництвом педагога. Головною особливістю дидактичної гри є наявність, крім ігрової (для учнів), чітко визначеної дидактичної мети (для педагога), регламентування ігрової діяльності спеціально визначеними правилами, а ігровий задум та ігрові дії допомагають зберегти високу активність і самостійність дітей, наповнюючи навчання радісними позитивними інтелектуальними емоціями.

Ділова гра сьогодні – це імітація професійної діяльності. Характерні ознаки ділових ігор наступні: наявність проблеми, мети, завдань; скорочення масштабу часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються, кількох ситуацій, кількох етапів гри; формування самостійних рішень студентів; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

У загальному вигляді ділову гру визначають як метод відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерних для даного виду практики [3,9].

Виходячи із загальної типології ділових ігор, систематизуємо їх за низкою ознак: цільове призначення, широта тематичних меж, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікації серед

учасників, ступінь відкритості гри, інструментарій гри і форма її проведення та ін. Розвиток пізнавальних здібностей студентів стимулює творчі процеси їх діяльності, знімає стомлення, створює сприятливу атмосферу навчальної діяльності, підвищує інтерес до процесу навчання.

Ділові ігри охоплюють розв'язання практичних завдань та мають таку класифікацію: науково-дослідні ділові ігри використовують у наукових дослідженнях, в економіці та управлінні виробництво, як ефективний метод експериментування; атестаційні ділові ігри використовують для атестації кадрів, для виявлення їх компетенції; навчально-педагогічні ігри - це групові ігри, вправи з розробки оптимальних рішень, використання навчальних методів та прийомів в умовах, які створюються реальними обставинами на заняттях. Мета навчально-педагогічних ігор - сформувати у майбутніх педагогів вміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Ділова гра в ПТНЗ використовується для вирішення комплексних завдань засвоєння нового, закріплення матеріалу, активізації пізнавальної діяльності учнів формування загально навчальних умінь, розвитку творчих здібностей, формування системи професійних умінь і навичок, виховання професійно значущих якостей особистості, підвищення рівня мотивації, формування навичок спілкування тощо. Навчальна гра є специфічним способом управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів ПТНЗ.

Є певні особливості ділової гри, які підкреслюють її актуальність:

1. Використання ділової гри дає можливість максимально наблизити процес навчання до реальної професійної діяльності завдяки моделюванню рольових функцій, притаманних професійній діяльності.

2. Ділова гра створює умови для глибокого і повного засвоєння навчального матеріалу на основі системного використання знань у процесі одночасного вирішення навчальних і змодельованих проблем.

3. У процесі ділової гри реалізуються різні рівні інтелектуальної активності учнів: репродуктивний, евристичний, креативний.

4. Ділова гра відтворює реальні процеси професійної діяльності за рахунок виконання певної ролі, що містить набір правил, які визначають як зміст, так і спрямованість, характер ігрових дій.

5. Ділова гра є двоплановою діяльністю: з одного боку, учень виконує реальну діяльність, пов'язану з вирішенням конкретних навчальних завдань, з іншого - ця діяльність має умовний характер, що дозволяє йому бути вільним, розкутим. Саме це і забезпечує емоційну привабливість гри для майбутніх кваліфікованих робітників.

6. Ділова гра формує інтерес та емоційно-ціннісне ставлення учня до навчальної і майбутньої професійної діяльності.

7. Ділова гра стимулює розвиток особистісного потенціалу учня, його самореалізацію і самоутвердження у ситуаціях ігрової взаємодії.

8. Ділова гра виконує діагностичну функцію - дозволяє учню виявити творчі і професійні здібності, усвідомити свої потенційні можливості.

Висновки. Ділові ігри в умовах швидкого зростання обсягу інформації, необхідності більш якісної обробки та засвоєння професійно-технічних знань, навичок та вмінь є найефективнішим засобом їх досягнення. Вони не тільки озброюють майбутніх кваліфікованих робітників результатами наукового пізнання, а й формують самостійність, розвивають та вдосконалюють здібності до творчої діяльності. Отже, імітаційно-ігрове навчання активізує, спонукає учнів ПТНЗ оволодівати інноваційними технологіями, інтенсифікує процес сприймання та засвоєння знань.

Література

1. Бех І. Д. Спілкування як загальна психологічна основа виховання особистості / І. Д. Бех // Морально-духовний розвиток особистості в сучасних умовах (Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді) : зб. наук. праць. – К.: Педагогічна думка, 2000. – С. 10-17.

2. Выготский Л. С. Игра / Л. С. Выготский // Собр. Соч.: В 6-ти т. - М. : Педагогика, 1984. - Т. 4. – С. 244-263.

3. Друзь З. В. Формування пізнавального інтересу імітаційно-ігровими засобами / З. В. Друзь // Проблема імітаційно-ігрового підходу до організації навчального процесу у вищій школі. – Кривий Ріг : КДПУ, 2001р. – С. 109-111.
4. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності / Олена Жорник // Рідна школа. - 2000. - № 1. - С. 27-29.
5. Зимняя И. А. Педагогическая психология / И. А. Зимняя. - Ростов-на-Дону : Феникс, 1997. – 478 с.
6. Кавтарадзе Д. Имитационные игры в экологическом образовании / Д. Кавтарадзе // Биология в школе. - 1990. - № 3. – С. 46-50.
7. Кларин М. В. Игра в учебном процессе / М. В. Кларин // Советская педагогика. - 1985. - № 6. - С. 57-61.
8. Кондрашова Л. В. Игровой подход к обучению студентов культуре общения / Л. В. Кондрашова // Проблема імітаційно-ігрового підходу до організації навчального процесу у вищій школі – Кривий Ріг : КДПУ, 2001.- С. 3-9.
9. Леонтьев А. А. Психология общения / А. А. Леонтьев. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Смысл, 1997. – 365 с.
10. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібник / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.