

УДК : 378.147:504

## ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВОГО НАВЧАННЯ В ПТНЗ

Олена Слатвінська,

старший науковий співробітник

лабораторії зарубіжних систем професійної освіти і навчання

Інституту професійно-технічної освіти НАПН України,

кандидат біологічних наук

Однією з найважливіших проблем сучасної професійно-технічної освіти є пошуки ефективних шляхів і засобів розвитку особистості учнів професійно-технічних навчальних закладів (ПТНЗ). Нинішньому навчально-виховному процесу властиве переважання вербальних методів спілкування, недооцінка значення комунікативної взаємодії, відсутність цікавих форм організації навчальної діяльності тощо [1]. Вирішенню цієї проблеми сприяє впровадження в педагогічну практику ігрових методів, покликаних активізувати діяльність учнів. Мета професійної освіти – не просте оволодіння учнями певною сумою знань, а виховання життєво активних, гуманістично спрямованих громадян України, які б у своїй життєдіяльності керувалися національними та світовими духовними цінностями. 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 [2]. Багатокомплексність структури ігрового навчання забезпечує умови для відпрацювання педагогами всіх складових педагогічної діяльності.

З давніх часів феномен гри привертав до себе увагу багатьох науковців, наприклад, відомих психологів ХХ століття – Л. Виготського, О. Леонтєва, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна, В. Зінківського, О. Запорожця. 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. Матюшкін, П. Підкасистий, С. Шмаков, О. Янковська); питання організації

та проведення навчальної гри знайшли відображення у працях Н. Ахметова, Л. Байкової, П. Колосова, В. Платова, В. Семенова, Є. Хруцького та інших, але формуванню активної комунікативної позиції не відводиться належного місця [3; 4]. Таким чином, ділові ігри як метод активного навчання, пройшовши тривалий шлях розвитку, в даний час займають міцні позиції в освітньому процесі професійно-технічної школи. На жаль, у сучасних ПТНЗ ігрові методи навчання використовуються як окремий елемент, невелика частина уроку. Цей метод переживає своє друге народження: гра слугує підвищенню ефективності ПТО, даючи змогу економити часові витрати, кошти для проведення експерименту, моделювати майбутню самостійну професійну діяльність, а також розвинути творчий потенціал випускника ПТНЗ. 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 невимуслене взаєморозуміння між учителем і учнем, виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри підліток «добудовує» в уяві все, що недоступне йому в довкіллі, в захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набуті раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію [5].

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.

На практиці в системі активного навчання використовуються такі моделі ігрового навчання: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання.

В імітаційних іграх під час заняття імітується діяльність організацій, подій, конкретна робота людей (еколог, агроном, зоотехнік та ін.), обстановка, умови, в яких відбувається подія. Сценарій імітаційної гри містить сюжет події, опис структури та призначення імітованих об'єктів, урок-мандрівка, урок-екскурсія .

Операційні ігри допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій (методику проведення дискусії, конференції, бесіди, диспуту), де моделюється процес діяльності, імітують реальну обстановку

(урок-розслідування, урок-суд).

У рольових іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій. Між учасниками розподіляються ролі з обов'язковим змістом, відповідно до проблемної ситуації, винесеної на обговорення: використовують такі типи нестандартних уроків: урок-КВК, урок-подорож, урок-казка, урок-композиція.

У сучасній професійно-технічній школі ігрова діяльність використовується:

- як самостійна технологія для засвоєння теми, розділу, поняття;
- як елемент іншої технології;
- як елемент окремих частин семінарського заняття (вступ, пояснення, закріплення, контроль).

Таким чином, ділові ігри як метод активного навчання, пройшовши тривалий шлях розвитку, на сьогодні займають міцні позиції в освітньому процесі професійно-технічної школи.

#### **Список використаних джерел:**

1. Использование деловых игр в процессе обучения учащихся средних профессиональных технических училищ: Методические рекомендации. – М., 1987. – 46 с.

2. Кудикіна Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності / Надія Кудикіна // Шлях освіти. – 2003. – № 1. – С. 465–470.

3. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / Олена Жорник // Рідна школа. – 2000. – № 4. – С. 63–64.

4. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии: уч. пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров / Моск. пед. ун-т. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 268 с.

5. Капустин В. Ф. Специальная экологическая деловая игра / В. Ф. Капустин // Методические разработки и рекомендации по деловым играм. – М., 1984. – Вып. 3. – С. 4–10.