

2. Знаков В.В. Субъект-объектный и субъект-субъектный типы понимания высказывания в межличностном общении / В.В.Знаков // Психология индивидуального и группового субъекта. / Под ред. А.В.Брушлинского, М.И.Воловиковой. – М. : ПЕР СЭ, 2002. – С. 144-160.
3. Каган М.Г., Эткинд А.Л. Общение как ценность и как творчество // Вопросы психологии. – М. : Педагогика, 1988. – № 4 – С. 25-34.
4. Ломов Б.Ф. Методологические и теоретические проблемы психологии / Б.Ф.Ломов. – М. : Наука, 1984. – 445 с.
5. Максакова В.И. Организация воспитания младших школьников / В. И. Максакова. – М. : Просвещение, 2003. – С. 256.
6. Мир детства : Младший школьник / Под ред. А.Г.Хрипковой : Отв. Ред. В.В.Давыдов. – М. : Педагогика, 1981. – 400 с.
7. Савченко О.Я. Виховний потенціал початкової освіти : посібник для вчителів і методистів початкового навчання / О.Я.Савченко. – 2-ге вид., доповн., перероб. – К. : «Богданова А. М.», 2009. – 226 с.
8. Хрестоматия по психологии : учеб. пособие для студентов пед. ин-тов. // Сост. В.В.Мироненко : Под ред. А.В.Петровского. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Просвещение, 1987 – 447 с.

Анотація

У статті розглянуто сутність суб'єкт-суб'єктних взаємовідносин у сім'ї та запропоновано зміст роботи вчителя початкових класів з батьками у напрямі їх розвитку.

Аннотация

В статье рассмотрена сущность субъект-субъектных взаимоотношения в семье и предложено содержание работы учителя начальных классов с родителями в направлении их развития.

Summary

In the article essence is considered subject-subjects mutual relations in family and maintenance of work of teacher of initial classes is offered with parents in the direction of their development.

Ключові слова: суб'єкт-суб'єкти взаємовідносини, робота вчителя з батьками.

Ключевые слова: субъект-субъектные взаимоотношения, работа учителя с родителями.

Key words: subject mutual relations, work of teacher with parents.

Подано до редакції 01.10.2011.

УДК 371.382+37.032

©2012

Щербина Д.В.

СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВИХ ФОРМ, МЕТОДІВ ТА ПРИЙОМІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ

Постановка проблеми у загальному вигляді... Аналіз педагогічної теорії та практики переконує в тому, що в умовах сучасної загальноосвітньої школи традиційний підхід до навчання не завжди себе виправдовує, оскільки загальний темп вивчення матеріалу та об'єм знань призначені для засвоєння учнем середнього рівня, велику кількість знань учні отримують у готовому вигляді через учителя, тобто традиційне навчання не забезпечує належним чином інтенсивного оволодіння системою знань, формування вмінь та навичок, які б сприяли розвитку творчої особистості, створювали умови для повнішого та ефективнішого використання розумових можливостей кожної дитини.

Сьогодні традиційне навчання поступово витісняється іншими видами, оскільки визначаються інші вимоги до особистості та процесу її розвитку в школі. Їхня сутність полягає в тому, що колишня освітня парадигма, заснована на думці, що можна визначити достатній для успішної подальшої життєдіяльності запас знань і передати його учням, себе вичерпала. Цей факт пояснюється тим, що вчителя, орієнтуючись на передачу, а не на самостійне засвоєння учнями необхідних знань, підвищують вимоги до об'єму засвоєних школярами знань; намагаючись передбачити різні варіанти життєвизначення учнів, збільшують та ускладнюють навчальний матеріал. В умовах сьогодення необхідно від традиційного інформаційно орієнтованого навчання перейти до особистісного. Цьому сприяє імітаційно-ігрове навчання, яке ми розглядаємо як навчання, у процесі якого учні під керівництвом вчителя, виявляючи ініціативу, самодіяльність та змагальність, вступають у активну пізнавальну діяльність в ігровій формі й оволодівають знаннями, вміннями та навичками; імітуються ознаки, якості, стани, виявляються здібності, вміння, необхідні для подальшого життєтворення. Таке навчання здатне забезпечити не тільки засвоєння певних наукових знань, але й оволодіння учнем на кожному уроці, а пізніше і самостійне використання отриманих знань на практиці. Незважаючи на те, що гра посідає певне місце у житті підлітка, у літературі практично немає розробок використання імітаційних ігор з навчальною метою.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми...

Теоретичний аналіз наукових джерел дозволив з'ясувати, що імітаційно-ігрові форми, методи та прийоми знаходять все більше застосування у практиці вищої школи, у сфері професійного навчання, де вони спрямовані на формування та відпрацювання певних професійних навичок. Проблемою використання ігрових методик в галузі професійної освіти займалися А.І.Капська, Л.В.Кондрашова, В.Я.Платов, О.Г.Хоменко, Є.А.Хруцький та ін.

Значна кількість досліджень, пов'язаних з розробкою, організацією та проведенням навчальних ігор, свідчить про великі можливості такого виду навчання щодо підвищення ефективності навчально-виховного процесу (Н.П.Анікєєва, О.І.Белова, О.С.Газман, О.Жорник, М.В.Кларин, Г.А.Ляпіна, П.І.Осадчук, І.П.Підласий, В.Г.Семенов).

Основні праці науковців, присвячені грі (Л.С.Виготський, О.В.Запорожець, О.М.Леонтьєв, С.Л.Рубінштейн, Д.Б.Ельконін) відносяться до сфери розвитку дошкільнят. Але ряд теоретичних положень щодо дитячої гри мають неабияке науково-практичне значення стосовно нашої проблеми, оскільки розкривають соціальну природу гри, її внутрішню структуру, основні компоненти ігрової діяльності, визначають значення гри для розвитку психіки дитини.

В останні десятиріччя гра викликає все більший інтерес у представників багатьох наук. Дослідження ведуться у галузях філософії, психології, педагогіки, соціології, мистецтвознавства, естетики. Але гра є настільки складним, багатограним явищем, що створити загальну концепцію ігор поки що не вдалося. Разом з тим, створені теорії, які розкривають відношення гри до навчання, виховання, пізнання, праці, становлення особистості.

Гра визнається та досліджується світовим психологічним співтовариством у якості важливого компонента культурного розвитку дитини: як дитяча традиція (В.С.Мухіна); як практика виховання (Є.В.Субботський, Дж.Брунер); як невід'ємна частина способу життя й культури народу (І.С.Кон); як спосіб передачі етнокультурного досвіду, який забезпечує інкультурацію дитини (М.Мід).

Формування цілей статті... Мета даної статті полягає у висвітленні особливостей та специфіки використання форм, методів та прийомів імітаційно-ігрового навчання у навчальному процесі загальноосвітньої школи.

Виклад основного матеріалу дослідження... Розглядаючи спроби багатьох педагогів використовувати окремі прийоми, елементи, форми імітаційно-ігрового підходу до навчання і виховання, В.Н.Терський відмічає, що відсутність при цьому педагогічної системи не дозволяє отримати педагогічних результатів. І при створенні такої педагогічної системи необхідно перш за все, показати, яку функцію виконує гра в педагогічному процесі, який її вплив в поєднанні з іншими формами і методами навчальної роботи, яке її поєднання з навчанням, індивідуальним становленням особистості. Прикладом такої педагогічної системи може слугувати імітаційно-ігрове навчання, сенс якого лежить не просто в передаванні знань та вмінь, а і у виявленні ініціативи у кожного учня, формування творчого стилю діяльності і активної дієвої позиції [1].

Гру можна охарактеризувати з різних позицій: як діяльність, як процес, як метод навчання. У структуру гри як діяльності включаються: цілепокладання, планування, реалізація мети та аналіз результатів, у яких особистість реалізує себе як суб'єкт. Структуру гри як процесу становлять: а) ролі, які виконують студенти; б) ігрові дії як засіб реалізації ролей; в) ігрове використання предметів; г) реальні стосунки між гравцями; д) сюжет – галузь дійсності, що відтворюється у грі. Імітаційно-ігровий метод навчання може виступати у різних варіантах: як самостійна технологія; як елемент іншої технології; як метод проведення однієї з форм навчальної діяльності.

Імітаційно-ігрові форми, методи та прийоми у навчальному процесі активізують пізнавальну діяльність учнів, забезпечуючи пізнання і реальне засвоєння соціальної і предметної діяльності у процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення у ролях основних видів поведінки відповідно до правил гри в умовних ситуаціях.

У процесі навчання можуть бути використані різноманітні імітаційно-ігрові форми та методи: рольові ігри, драматизації, інсценізації, фантазії, подорожі, конференції, сценарії тощо. Але кожний урок, має включати у себе наступні орієнтовні структурні елементи:

- орієнтація: введення або повторення матеріалу, який буде представлений на даному уроці; формулювання та пояснення ігрових та дидактичних цілей;
- підготовка: визначення ролей та функцій учасників імітаційно-ігрової діяльності; оголошення правил, за якими буде проводитися гра; створення імітаційної та ігрової моделі; оголошення порядку проведення гри;
- проведення гри: забезпечення зворотнього зв'язку під час роботи з учнями; виправлення помилок, пов'язаних із неправильним розумінням правил;
- аналіз: підбиття підсумків подій, що відбувалися під час імітаційно-ігрової діяльності; обговорення труднощів і шляхів їх подолання.

Крім цього, для досягнення конкретних навчальних та комунікативних цілей при застосуванні імітаційно-ігрового навчання необхідне дотримання певних вимог:

- вільне й добровільне включення учнів у гру: не нав'язування гри, а залучення в неї учнів;
- тема гри та імітації має бути цікавою для учасників;
- учні мають володіти достатньою для виконання рольових завдань сумою знань та вмінь;
- розподіл ролей відбувається з урахуванням інтересів та можливостей кожної дитини;
- учні повинні добре розуміти сутність і зміст гри, її правила, ідею кожної ігрової ролі;

- необхідним є створення позитивно емоційного контакту та забезпечення атмосфери емоційного комфорту й психологічної захищеності для кожного учасника імітаційно-ігрової діяльності;
- сутність ігрових дій повинна збігатися із сутністю і змістом поведінки в реальних ситуаціях для того, щоб основний зміст ігрових дій переносився в реальну життєдіяльність;
- необхідно спонукати учнів до аналізу проведеної гри, до зіставлення імітації з відповідною областю реального життя, надавати допомогу у встановленні зв'язку гри зі змістом практичної життєвої діяльності або зі змістом навчального курсу.

При організації імітаційно-ігрового навчання потрібно виходити з того, що імітаційна гра – це моделювання та відтворення певних умов, ситуацій життєдіяльності людей, копіювання її з максимальним наближенням до дійсності.

Аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив нам при організації імітаційних ігор спиратися на такі властиві їм ознаки та враховувати їх:

- наявність проблеми;
- наявність загальних завдань у тих, хто бере участь у гри;
- імітаційне моделювання;
- позитивна емоційна атмосфера учасників імітаційно-ігрової діяльності;
- пошук різноманітних рішень поставлених завдань в імітаційно-ігровій діяльності;
- мотивація імітаційно-ігрової діяльності з метою спонукати кожного гравця якомога точніше відтворити ситуацію, що імітується; підпорядкувати у разі необхідності свої інтереси заради загальних інтересів; забезпечити особистий вклад кожного учасника у досягнення загальної мети;
- створення особливих навчальних умов, так званої імітаційно-ігрової ситуації
- наявність ролей, чіткий їх розподіл серед учнів і визначення функцій кожного з них; відмінність між ролевими цілями (кожен учасник має певні обов'язки, які не повинен виконувати інший);
- наявність елементів невизначеності;
- колективна відповідальність за результат гри;
- обговорення результатів імітаційно-ігрової діяльності;
- об'єктивність оцінки результатів імітаційно-ігрової діяльності.

Зміст змодельованих та відтворюваних ситуацій має бути визначений завданнями навчання. На вирішення цих завдань і спрямовується імітаційно-ігрова діяльність. Через різноманітність ігрових ролей, ситуацій та діалогів відбувається самоактуалізація, самоорганізація та самооцінка школярів, розвиток самостійності, ініціативності та активності у навчальному процесі, формування артистичних здібностей, учні дістають у них можливості для самовираження, яке здійснюється у рамках цих ролей, що дає змогу залучити учнів до творчої діяльності, оскільки, цілком закономірно, імітаційні ігри вважаються видом творчих ігор. В імітаційних іграх учні, що виконують ролі, асоціюють себе з обраною самостійно роллю. А процес імітації передбачає входження в роль, ототожнення себе з нею, усвідомлення характеру персонажа та його образу. Це, у свою чергу, залучає школярів до певного співпереживання героєві, вимагає знайти дії, що характеризують його, для цього необхідно було поставити себе на місце персонажа. У той же час імітаційно-ігрова діяльність передбачає колективну взаємодію, оскільки у процесі розігрування ролей відбувається певна соціалізація, тобто кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших.

Учитель на таких уроках може виступати як інструктор, тобто лише ознайомлювати з правилами імітаційно-ігрової діяльності або консультувати під час її підготовки та проведення; як суддя, тобто оцінювати результат ігрової діяльності; як ведучий, тобто керувати проведенням гри та бути ініціатором обговорення результатів навчально-ігрової діяльності. Роль та місце вчителя на уроці залежить від загального рівня підготовки учнів і рівня їхньої готовності в брати участь у подібній діяльності, рівня розвитку ініціативності та самостійності учнів.

Під час використання методів, форм та прийомів імітаційно-ігрового навчання учні оволодівають наступними вміннями та навичками:

- швидко адаптуватися в групі, яка зайнята розв'язанням загального для всіх завдання;
- установлювати особистісні контакти, обмінюватися інформацією і формувати необхідні точки зору;
- бути корисним і потрібним людям; знання рівня своєї компетентності, уміння аналізувати і оцінювати свої дії;
- розглядати проблеми з точки зору свого товариша по навчанню, учителя;
- висувати і формулювати ідеї, пропозиції і проекти; готовність приймати нестандартні рішення;
- брати активну участь у комунікативній діяльності, вступати у взаємодію з іншими учасниками навчального процесу;
- діяти відповідно правил рольової поведінки.

Усі імітаційно-ігрові форми умовно можна поділити на два типи:

1. Рольові ігри, які передбачають взяття на себе учнями певної соціальної ролі.

2. Власне імітаційні ігри, що спрямовуються на відтворення учасниками ігрової діяльності змісту творів, літературних образів тощо.

До першого типу ми відносимо рольові ігри типу урок-прес-конференція, урок-суд, урок на зразок "Круглий стіл", урок-складання кіносценарію, урок-екскурсія у минуле, урок-подорож тощо. В іграх такого типу учасники "одягають" на себе ролі, необхідні з точки зору ігрової мети, персонажів із навколишнього соціуму (літературознавці, історики, драматурги, біографи, судді, адвокати, мандрівники, сценаристи тощо).

До другого типу, на нашу думку, відносяться театралізовані уроки, уроки-інсценування, уроки-драматизації, кіноуроки тощо.

Обидва типи поєднують у собі як ознаки гри (ігрові правила, змагальний характер, прагнення до мети), так і ознаки імітації (ігрові ролі, моделювання дійсності). Деякі науковці схильні ототожнювати їх.

Ми вважаємо за необхідне з'ясувати їхні відмінності. Перша відмінність полягає в тому, що у власне імітаційних іграх учасники діють за заздалегідь написаним автором сценарієм, що значно обмежує свободу дій та поведінки учнів; у рольових же іграх ігрова модель хоча і обмежується певними рольовими правилами, але залишає учасникам вільність у діях та поведінці. Існує різниця і в характері ігрових завдань, а саме: рольові ігри розв'язують певні проблеми змодельованої реальності, а вже потім вирішують проблеми ігрового спілкування; в імітаційних іграх, навпаки, на першому місці знаходяться проблеми ігрового спілкування. В іграх першого типу пізнавальна діяльність відбувається безпосередньо у ході гри, а в іграх другого типу – у процесі підготовки до неї. Наступна відмінність стосується мотивації ігрової діяльності. Мотив рольової гри лежить у самому процесі розв'язання навчально-ігрових завдань, а мотив імітаційної гри полягає у впливі учасників на інших людей, тобто глядачів. Остання відмінність тісно пов'язана з попередньою: у рольовій грі, на відміну від власне імітаційної, глядачів немає, усі учасники беруть участь в імітаційно-ігровій діяльності. Рольова гра – це така собі імпровізована вистава, у якій беруть участь усі учні класу. Кожна дитина виступає у цікавій для нього ролі, яку вона виконує без будь-якого примусу, без будь-якого зовнішнього впливу. Ігрова роль стає для того, хто грає, внутрішньою необхідністю, а правила гри – внутрішніми правилами для самого гравця. При цьому можна спостерігати прагнення, бажання учня максимально виявити свої особистісні якості та можливості для виконання вимог ролі [2].

Висновки... Відродження нашого суспільства, його становлення та успішний розвиток багато в чому залежить від сучасної системи освіти. Саме від неї залежить рівень та результативність підготовки майбутніх громадян України до подальшої життєдіяльності. Тому й виникає необхідність в інтенсивному пошуку таких підходів до навчання, які б були здатні задовольнити нові вимоги суспільства. Дослідження, проведені в цій сфері, свідчать, що одним з шляхів вирішення поставленого питання є використання у навчальному процесі форм, методів та прийомів імітаційно-ігрового навчання.

Література

1. Терський В.Н. Гра – творчість життя / В.Н.Терський, О.С.Кель. – М. : Просвіта, 1996. – 350 с.
2. Щербина Д.В. Формування активної комунікативної позиції учнів основної школи засобами імітаційно-ігрового навчання: дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед наук: 13.00. 09 / Дар'я Володимирівна Щербина. – Кривий Ріг, 2009. – 218 с.

Анотація

У статті розглядається специфіка використання у навчальному процесі форм, методів та прийомів імітаційно-ігрового навчання.

Аннотация

В статье рассматривается специфика использования в учебном процессе форм, методов и приёмов имитационно-игрового обучения.

Summary

In the given article the author are considered specific use forms, methods and techniques of imitation and playing teaching in the educational process

Ключові слова: імітаційно-ігрове навчання, форми, методи та прийоми.

Ключевые слова: имитационно-игровое обучение, формы, методы и приёмы.

Key words: imitation and playing teaching, forms, methods and techniques.

Подано до редакції 12.10.2011.