

ЗАПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Актуальність дослідження. Професійний розвиток - це тривалий і багатоаспектний процес, що включає в себе свідомий пошук особистісно значущих смислів професійної діяльності. Професійний розвиток визначається як зростання, становлення професійно значущих особистісних якостей та здібностей, професійних знань і умінь, активне якісне перетворення особистістю свого внутрішнього світу, що приводить до принципово нового ладу і способу життєдіяльності - творчої самореалізації в професії.

Сучасний стан підготовки фахівців у вищих педагогічних навчальних закладах диктує необхідність пошуку нових шляхів підвищення якості їх теоретичної підготовки, готовності до творчої праці, а головне - засобів і методів підготовки випускника педагогічного вузу до професійної діяльності.

Постановка проблеми. Дидактична гра не часто застосовується в якості рівноправного засобу навчання у ВНЗ, і це є наслідком недостатньо системної розробки теорії ігрової діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані й розроблені класиками педагогіки - К. Ушинським, Д. Писаревим, А.Макаренком та видатними психологами М. Левітовим, Л. Виготським, Л. Рубінштейном, О. Леонтьєвим та іншими. Аналіз робіт багатьох вчених дозволяє стверджувати, що в розвитку пізнавальних інтересів дидактичні ігри мають різноманітні функції і можливості для отримання знань та практичного досвіду. Для продуктивного засвоєння знань можна використати гру, як дієвий спосіб.

Постановка завдання. Завдання статті полягає у розробленні та обґрунтуванні системи дидактичних ігор як основи у формуванні педагогічної культури майбутнього вчителя.

Виклад основного матеріалу. Професійний розвиток - це тривалий і багатоаспектний процес, що включає в себе свідомий пошук особистісно значущих смислів професійної діяльності. Професійний розвиток визначається як зростання, становлення професійно значущих особистісних якостей та здібностей, професійних знань і умінь, активне якісне перетворення особистості свого внутрішнього світу, що приводить до принципово нового ладу і способу життєдіяльності - творчої самореалізації в професії.

Успішність процесу професійного розвитку студентів визначається професійною спрямованістю, яка виступає системоутворюючим фактором в професійному становленні особистості студента.

Сучасний стан підготовки фахівців у вищих педагогічних навчальних закладах диктує необхідність пошуку нових шляхів підвищення якості їх теоретичної підготовки, готовності до творчої праці, а головне - засобів і методів підготовки випускника педагогічного вузу до професійної діяльності.

Проблема становлення самостійної активної особистості студента в ході його підготовки до майбутньої професійної діяльності - одна з ключових в психолого-педагогічних дослідженнях. Її вивченню присвячені численні наукові дослідження, в тому числі роботи Б.П.Єсіпова, С.В.Недбаєвої, П.І.Підкасістого, А.В.Усова та ін. Положення теорії ігрової діяльності формували і розробляли класики педагогіки - К. Ушинський, Д. Писарев, А.Макаренко та видатні педагоги - М.Левітов, Л.Виготський, Л.Рубінштейн, О.Леонтьєв та інші. Питанням використання дидактичних ігор в процесі професійного розвитку займалися багато вчених (П. Підкасистий, Г.І. Щукіна, С.А.Шмаков, П.А. Рудик, А.А. Люблінська, Б.Г. Ананьєв та ін.). Аналіз їх робіт дозволяє стверджувати, що дидактичні ігри мають різноманітні функції і можливості в розвитку пізнавальних інтересів, отримання знань і практичного досвіду.

Дидактична гра позиціонує себе як гру, в якій потрібно дотримуватися встановлених правил. Гра - це навчальний інструмент, який слугує дидактичній меті. Досягнення чітко визначеної мети є важливим аспектом дидактичної гри.

Сприяють розвитку підприємницької установок компетентності, отримані при виконанні дидактичних ігор. Це наполегливість, критичне мислення, готовність до ризику.

Приклади дидактичних ігор, що підсилюють ці компетенції - це ігри на основі розташування і стратегічні ігри.

Ігрова діяльність - це особлива сфера людської активності, в якій особистість не має жодних інших цілей, окрім отримання задоволення від прояву фізичних і духовних сил.

У вищій професійній школі гра є важливим засобом усвідомлення студентами майбутньої професійної реальності, формування правильного уявлення особистості про стандарти обраної

професії, засобом становлення фахівця, орієнтованого на проектування майбутнього. Сьогодні єдиного погляду на визначення поняття «дидактична гра» у педагогічній літературі не існує. Цей термін по-різному трактується в працях дослідників. Науковці визначають її сутність як *форму спілкування* (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), *форму діяльності* (Л. Виготський, Д. Ельконін), *метод стимулювання та мотивації навчання* (Ю. Бабанський), *метод активного навчання* (П. Щербань), *метод самостійного оволодіння знаннями* (В. Оконь). Гра - багатозначна і поліфункціональна. Виходячи з цього положення, цінними є дослідження, яке стосується найрізноманітніших сторін і аспектів гри (як ігор тварин, так і ігор людини). Глибокий психологічний аналіз проблеми гри представлений в дослідженнях Б.Г. Ананьєва, М.Я. Басова, З.М. Богуславської, Л.С. Виготського, Л.С. Запорожця, А.М. Леонтьєва, А. А. Люблінської, С.Л. Рубінштейна, Е.Ф. Рибалко, Д.Б. Ельконіна, О. М.Юдіної. Педагогічні аспекти проблеми гри розкриті в працях К.Д.Ушинського, П.Ф. Каптерева, Н.К. Крупської, А. С. Макаренка, П.П.Блонського.

У своїх працях Очеретна Н. наводить результати дослідження І. Підласого, який пропонує називати дидактичною гру, організовану з метою навчання. Трактуючи її сутність на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що «дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються» [41, с. 207].

Голозубова О.В. звертає увагу на визначення змісту дидактичної гри, яке достатньо повно подає Н. Страздас: «Дидактична гра – це різновид комплексного, багатокomпонентного засобу формування педагогічної спрямованості, який дозволяє включати студентів в аналогії професійної діяльності» [14, с. 54].

Використовувати поняття «навчально-педагогічна гра» пропонує також П. Щербань і характеризує її як «практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну ситуацію, в ході якої учасники у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності» [60, с. 102].

Дидактичних ігор і особливо різних їх модифікацій в педагогічній літературі описано багато. Але вибрати адекватні цілі і реальні обставини навчально-виховного процесу дозволяє їх впорядкування, що виражене в класифікації. Класифікація дидактичних ігор – це вибудована за певною ознакою система ігор, яка допомагає виявити загальне і специфічне, істотне і випадкове, теоретичне і практичне в них і тим самим сприяє їх усвідомленню вибору педагогом і найбільш ефективному застосуванню. Розбір різних методичних ситуацій в процесі дидактичної гри сприяє осмисленню студентами отриманих теоретичних знань, розвитку педагогічного мислення, формуванню вмінь пошуку самостійного оригінального рішення.

У сучасній педагогіці відомі десятки класифікацій дидактичних ігор, одні з яких більше придатні для вирішення практичних завдань, а інші представляють теоретичний інтерес. Здебільшого підстави класифікації їх виражені нечітко. Цим пояснюється той факт, що в практично значущих класифікаціях за основу береться не одна, а кілька важливих і загальних сторін гри.

Участь в пошуку вирішення методичного завдання в свою чергу сприяє розвитку допитливості студентів, вмінню проникати в сутність педагогічних явищ. Майбутні вчителі отримують можливість формувати вміння аналізувати педагогічні факти, зіставляти їх і класифікувати, робити відповідні висновки і теоретичні узагальнення.

У грі відкриваються великі можливості для самостійної роботи студента, забезпечується високий рівень залученості студентів в конкретну діяльність. У порівнянні з читанням літератури або лекціями з педагогіки та теорії і методики навчання предмету дидактичні ігри створюють навчальне середовище, максимально наближене до реального навчального процесу. Це полегшує перенесення навичок, сформованих під час семінарських занять на реальні педагогічні ситуації.

Бабакова Т. [3, с. 20] вважає, що до дидактичних слід віднести й ігри-головоломки, основна мета яких - виявлення прихованого шляху їх вирішення. В таких іграх вирішення розумової задачі стає переважаючим в порівнянні з іншими мотивами гри. Вони дозволяють формувати творче і логічне мислення, вміння міркувати, спостерігати і аналізувати.

Можливості утворення цілей та їхнього досягнення самими студентами є найважливішим фактором свідомості процесу навчання, створення пізнавальної і професійної мотивації, професійного творчого мислення учасників гри. Утворення цілей та їхнього досягнення – це одні з основних чинників, що роблять процес навчання активним.

Головне призначення дидактичних ігор - зменшити для студентів ступінь новизни і несподіванки ймовірних виробничих ситуацій. Навчальна гра в педагогічному вищому навчальному закладі повинна стати тим інтегральним методом навчання і контролю, який в умовах, наближених до реальних, об'єктивно виявить здатність студента до реальної конкретної професійної діяльності.

Одна з переваг гри полягає в тому, що вона відкриває широкі можливості для діагностики, розвитку, формування, корекції загальних і професійних здібностей майбутніх фахівців. З її допомогою формуються вміння, навички і якості, які не можуть відпрацьовуватися іншими методами і засобами навчання. За результатами оцінювання діяльності учасників під час гри можна отримати досить повну картину їх особистісних якостей.

Дидактична гра надає можливість студентам самоорганізуватися з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані з виконанням взятих на себе обов'язків. Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції. Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри полягає в тому, що нові знання отримують завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії» [21, с. 105]. Таким чином, поліфункціональністю дидактичної гри є систематичне використання якої дає змогу встановити нерозривний зв'язок теорії з досвідом її втілення на практиці шляхом залучення студентів до інтенсивної діяльності.

При постановці цілей необхідно розрізняти і навчальні цілі гри - їх ставить перед собою керівник гри, і цілі дій її учасників, які ставляться ними, виходячи з ігрових ролей [13, с.73].

Важлива особливість дидактичних ігор – їх здатність мотивувати навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. Навчання за допомогою дидактичних ігор супроводжується процесом “присвоєння знань”. Тому навчальний вплив дидактичних ігор надає можливість студенту самому задавати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

Особливістю гри є те, що вона забезпечує стан захопленості, творчої ініціативи, високу внутрішню мотивацію, під час ігрової ситуації значно збільшується інтенсивність засвоєння знань, умінь та досвіду дидактичних професійних відносин.

За всієї привабливості ідеї використання ігрової діяльності в навчальному процесі ВНЗ, необхідно зазначити, що ігри доречні й ефективні не на всіх заняттях. Неприродною буде ігрова контрольна робота чи гра на все заняття під час вивчення зовсім нового матеріалу (хоча й на таких уроках можливі ігровапаузи для актуалізації знань).

Отже, саме в іграх закладено широкі можливості для організації навчання в груповій, парній формах, визнаних найбільш ефективними для активізації взаємодії між викладачем і студентами, між самими студентами. У співпраці в парах чи підгрупах ця взаємодія стає конкретнішою, більш особистісно орієнтованою, спрямовуючи наших дорослих учнів на когнітивний і комунікаційний розвиток. Аналіз досвіду практичного втілення дидактичної гри в навчальний процес свідчить, що найбільш дієвою та ефективною є та система ігор, яка сприяє максимальному вияву здібностей студента, його самореалізації, коли на основі фахових знань формується комунікативна компетентність майбутнього вчителя, викладача.

Висновки. Дидактична гра - спеціально організована навчально-пізнавальна діяльність, спрямована на засвоєння змісту освіти за рахунок активної взаємодії суб'єктів гри в обстановці творчої ігрової діяльності. Дидактична гра формує людину як суб'єкта пізнання і діяльності, змінюючи її свідомість, соціальні ролі. У грі формуються професійні інтереси, якості особистості, навички міжособистісного спілкування. Дидактична гра у ВНЗ включає наступні структурні компоненти: ігрові навчальні цілі, завдання, що відповідають цілям професійного навчання; зміст гри, що забезпечує засвоєння змісту навчальної дисципліни, норм соціальної поведінки; правила гри; суб'єкти гри.

Сучасна орієнтація освіти на формування компетенцій як готовності і здатності людини до діяльності і спілкування передбачає створення дидактичних і психологічних умов, в яких учасник освітнього процесу може проявити не тільки інтелектуальну і пізнавальну активність, але й особистісну соціальну позицію, свою індивідуальність, що дозволяє виразити себе як суб'єкт навчання.

Вирішенню цих проблем сприяють методи активного навчання, в тому числі дидактичні ігри, які отримали широке визнання.

Розбір різних методичних ситуацій в процесі дидактичної гри сприяє осмисленню студентами отриманих теоретичних знань, розвитку педагогічного мислення, формуванню вмінь пошуку самостійного оригінального рішення.

Участь в пошуку вирішення методичного завдання в свою чергу сприяє розвитку допитливості студентів, вмінню проникати в сутність педагогічних явищ. Майбутні вчителі отримують можливість формувати вміння аналізувати педагогічні факти, зіставляти їх і класифікувати, робити відповідні висновки і теоретичні узагальнення.

У грі відкриваються великі можливості для самостійної роботи студента, забезпечується високий рівень залученості студентів в конкретну діяльність. У порівнянні з читанням літератури або лекціями з педагогіки та теорії і методики навчання предмету дидактичні ігри створюють навчальне середовище, максимально наближене до реального навчального процесу. Це полегшує перенесення навичок, сформованих під час семінарських занять на реальні педагогічні ситуації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бабакова Т.А. Педагогика и психология высшей школы : методика работы с понятийным аппаратом: учебное пособие для студентов, аспирантов и преподавателей. Узд-во ПетрГУ, 2013. С.64.
2. Вербицкий А.А. деловая игра как форма контекстного обучения студентов и квазипрофессиональной деятельности студентов // Вести. Моск. гос. гуманит. ун-та им. М.А. Шолохова. Сер: педагогика и психология. 2009. №4. С.73-84.
3. Егоров В.В., Скибицкий Э.Г., Храпченко В.Г. Педагогика высшей школы: учебное пособие. 2008. С.260
4. Голозубова О.В. Ефективність використання дидактичних ігор у процесі вивчення економічних дисциплін // Наукові записки кафедри педагогіки. 2014. Вип.34. С.51-57
5. Очеретна Н.Д. особливості застосування дидактичних ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах // педагогічна освіта : теорія і практика . 2013. Вип.14. С.206-210.
6. Щербань П.М. Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання // Педагогічні науки. 2014. Вип.60. С.102-108

УДК 378.303.094

ЛЮРИНА Т.І.,

кандидат педагогічних наук, професор,

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького,
м. Мелітополь, Україна

ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО МІЖКУЛЬТУРНОГО СПІЛКУВАННЯ

Постановка проблеми. У сучасному суспільстві стрімко відбуваються економічні та соціокультурні процеси інтеграції та глобалізації, що значною мірою сприяють розвитку міжкультурного спілкування, збільшенню професійних контактів між представниками різних культур і країн, розширенню міжнародної співпраці й мобільності, актуалізуються проблеми міжкультурної взаємодії суб'єктів комунікації. Ситуація полікультурного освітнього та професійного простору і стан культурного різноманіття усіх регіонів України вимагають підвищення рівня міжкультурної компетентності фахівців. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 р. (2013 р.), Національна рамка кваліфікацій України (2011 р.), міжнародні документи, зокрема доповіді Європейської Комісії з покращення якості навчання і вивчення у європейських вищих навчальних закладах (2013 р.), європейські Стратегії модернізації вищої освіти (2011 р.), Стратегії «Європа-2020» (2010 р.) та інші нормативно-правові документи, визначають важливі стратегічні напрями, завдяки яким змінюється підхід до професійної підготовки здобувачів вищої освіти, спрямований на становлення й розвиток у сучасного фахівця здатності орієнтуватися у світовому професійному просторі, його готовності до міжкультурної комунікації – взаємодії представників різних культур, що зумовлює необхідність формування міжкультурної компетентності сучасного фахівця. Тому однією з основних цілей навчання в закладі вищої освіти має бути цілеспрямована підготовка здобувачів освіти до міжкультурного спілкування через опанування ними знаннями про національний менталітет, картину світу; формування здатності до побудови як мовної, так і немовної поведінки з урахуванням норм соціумів, представники яких спілкуються тією чи іншою мовою; вміння виявляти та порівнювати культурні відмінності поведінки, норм і цінностей, розуміти погляди, наміри, думки, позицію представників іншої культури, долати конфлікти у процесі комунікації, забезпечити під час спілкування суб'єкт-суб'єктну взаємодію. З огляду на це актуалізується проблема підвищення якості процесу формування готовності здобувачів вищої освіти до міжкультурного спілкування задля підвищення їх конкурентоспроможності.

Ефективне вирішення зазначеної вище проблеми уможливується за умови вдосконалення змісту освіти, що має передбачати повноцінну орієнтацію на набуття студентами системи компетенцій та на постійне оновлення за рахунок удосконалення механізмів процесуально-методичного забезпечення на інноваційній основі з їх запровадженням у повсякденну практику. Низкою нормативно-правових документів про вищу освіту визначено відповідальність за професійний розвиток фахівців, яка покладається на всіх учасників цього процесу, що зобов'язує як заклади вищої освіти і державні органи контролю якості освіти, так і безпосередньо студентів до реалізації сформованої їх готовності до міжкультурного спілкування у процесі професійної діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій показав, що існує значний світовий теоретичний і практичний доробок у царині компетентнісного підходу до формування готовності здобувачів освіти до