

Сергієнко Л. В. Система роботи з дидактичною грою у вищих закладах педагогічної освіти I-II рівнів акредитації / Л. В. Сергієнко // Матеріали V міжнар. наук.-практ. конф. «Внесок молодих учених у розвиток науки регіону». – Луганськ: СПД Резнікова В.С., 2009. – С.78–83.

УДК 377.8.147

Л.В. Сергієнко

Система роботи з дидактичною грою у вищих закладах педагогічної освіти I-II рівнів акредитації

Для вищої національної освіти настав період активних пошуків дидактичних засобів, які могли б надати гарантоване досягнення цілей навчання. З-поміж основних напрямів модернізації вищої педагогічної освіти в нашій країні одним із актуальних сьогодні постає формування фахової комунікативної компетентності майбутніх учителів як показника культури професійного мовлення, запоруки успіху спеціаліста будь-якої галузі на сучасному ринку праці, забезпечення його конкурентноспроможності. Сучасна вища педагогічна школа України поки що акцентує увагу на проблемі оволодіння знаннями, на збільшенні їх обсягу, а не на формуванні творчої особистості майбутнього вчителя, важливою складовою якого є комунікативні уміння. Серед педагогічних засобів активізації процесу навчання у вищому навчальному закладі особливе місце повинно належати навчальній дидактичній грі.

Проблему ігрової діяльності розробляли передові зарубіжні та вітчизняні педагоги й психологи К. Ушинський, С. Рубінштейн, М. Хайдеггер, Х.-Г. Гадамер, Й. Хейзіngu, З. Фрейд, О. Нодія, М. Бахтін, А. Макаренко, Ю. Арутюнов, М. Скаткін, І. Лернер, М. Махмутов, Н. Борисова, О. Запорожець, В. Зеньківський, М. Стельмахович, В. Роменець, В. Яровий, І. Коротяєва, О. Штепа, А. Кочеткова, П. Щербань, І. Куліш та ін.

У загальному процесі професійного становлення роки навчання в коледжі мають важливе значення як момент старту в професійній діяльності. Стрижневим питанням для кожного студента є відповідність його намірів вимогам, які висуваються до особистості з боку майбутньої професії. У

цьому віці студенти мають великі резерви працездатності, вирізняються високою швидкістю оперативної пам'яті, переключенням уваги, умінням вирішувати вербально-логічні задачі. Усе це дозволяє говорити про сензитивність студентів періоду навчання в коледжі щодо формування комунікативної компетентності, зокрема засобами дидактичної гри.

Професійна підготовка студентів розуміється нами як процес, компоненти якого (навчальні предмети, види діяльності, методи тощо), організовані в системно-динамічному плані на основі психолого-педагогічних положень, забезпечують викладачеві повноцінне здійснення педагогічної діяльності. І саме від спадкоємності, послідовності логіки компонентів процесу, що зумовлює розумову й практичну діяльність студентів, залежить його кінцевий результат.

При цьому система загальнопедагогічних знань, професійних умінь і навичок, розвиток психічних процесів і станів, якостей і властивостей особистості студента формується під дією усіх навчальних дисциплін. Вивчення програм психолого-педагогічних дисциплін показало, що в них відсутні розділи, теми, які б передбачали формування конкретних професійно-педагогічних навичок і вмінь спілкування, спеціальної педагогічної техніки, не передбачається час на їх удосконалення. Саме в психолого-педагогічній підготовці студентів закладені основи й містяться резерви, які мають бути використані з метою ефективного формування комунікативної компетентності шляхом застосування дидактичних ігор у навчальному процесі.

Таким чином, ураховуючи результати констатуючого експерименту, а також необхідність якомога цілеспрямовано та оптимально використовувати результати психолого-педагогічної підготовки в роботі з формування комунікативної компетентності майбутніх учителів початкових класів засобами дидактичної гри, нами була визначена система роботи з дидактичною грою щодо формування комунікативної компетентності у вищих закладах освіти I-II рівнів акредитації. Організація роботи з

формування комунікативної компетентності студентів урахує відсутність досвіду роботи в школі й уявлень про ті комунікативні ситуації, які потрібно буде вирішувати в майбутній педагогічній діяльності з молодшими школярами. Вирішенню цього завдання буде сприяти використання у процесі навчання дидактичних ігор, які дають можливість максимально наблизити заняття з педагогічних дисциплін (методика викладання української мови в початкових класах) до реальних умов комунікативної діяльності вчителя початкових класів. Адже дидактична гра – спеціально організована діяльність студентів, яка імітує живий, реальний процес, який поєднує як навчальні, так й ігрові завдання.

Розробка комплексної системи роботи з дидактичною грою передбачає використання в навчальному процесі ігрового методу. Реалізація системи має на меті формування комунікативної компетентності за рахунок використання нетрадиційних ігрових форм і методів (дидактичної гри) для засвоєння навчального матеріалу, упровадження принципів індивідуалізації, змагання, педагогіки співробітництва. Високий рівень індивідуалізації навчальної діяльності здійснюється завдяки системі управління, яка забезпечується модульною програмою.

Вибір дидактичної гри на кожному з етапів засвоєння навчального предмета залежить від дидактичної мети, базового рівня підготовленості студентів, характеру їхньої пізнавальної діяльності, темпів засвоєння навчального матеріалу.

Реалізація цієї системи сприяє ефективному налагодженню міжтематичних та міжпредметних зв'язків у процесі засвоєння матеріалу.

У ході опрацювання дидактичної гри на пропедевтичному етапі експерименту визначено ігри, які імітують такі ситуації, як організація первинного контакту з класом, індивідуальна бесіда з учнем, керівництво міжособистісними стосунками в колективі учнів. Так, мета гри “Організація первинного контакту з класом” – удосконалення вміння організувати первинний контакт з класом, який має на увазі оперативне вирішення

комунікативних задач, що виникають у непідготовленій комунікативній ситуації. При цьому у студентів розвивається здатність до професійної імпровізації в спілкуванні, творче професійне мислення, поповнюється запас професійної лексики, активізується система професійних знань. У цій діяльності студенти програвали всі варіанти притягування до себе уваги учнів: мовний (вербальне звертання до учнів), пауза (з активним внутрішнім спілкуванням – вимогою уваги), рухомо-знаковий варіант (прохід по класу, розвішування таблиць, наочності, запис на дошці тощо), змішаний варіант (включає елементи трьох попередніх). [1, с. 18-20]

Під час формувального експерименту у процесі спостереження занять психолого-педагогічного циклу викладачі використовували педагогічний тренінг по формуванню комунікативної компетентності студентів – майбутніх педагогів. При формуванні системи завдань ними були використані вправи, які пропонують В. Кан-Калик, О. Леонт'єв:

1. Студентам пропонується тема для розмови, у процесі якої необхідно перехопити ініціативу, взяти лідерство у свої руки.
2. Учасники діляться на пари, у яких один – учитель, інший – учень. Викладач визначає теми для діалогу на п'ять хвилин, потім студенти міняються ролями. Ускладнений варіант – викладач дає вступне завдання, яке розраховане на непідготовлену комунікативну дію вчителя. [2]

Мета дидактичних ігор як способу взаємодії педагога й студента, зумовленого ігровою ситуацією, що веде до реалізації дидактичних завдань і мети навчання, – активізувати процес пізнання студентської аудиторії, заглибитися в зміст дисципліни, що вивчається; формувати комунікативну компетентність студентської молоді; визначити рівень підготовки майбутніх фахівців до професійної діяльності.

Структура ігрової діяльності включає такі компоненти: спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі); орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності); виконавчий (дії, операції, які надають можливості реалізувати ігрову

дидактичну мету); контрольо-оцінний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

Для дидактичних ігор характерні такі особливості:

- наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;
- активізація мислення й поведінки студентів;
- високий рівень залучення студентів до навчального процесу;
- самостійність у прийнятті рішень;
- формування великої кількості зв'язків "студент-студент", тісна взаємодія із викладачами;
- творчий, емоційний характер заняття.

У ході підготовки до гри викладач має враховувати такі аспекти:

- визначення проблеми, мети, завдань і етапів гри (підготовчий, дійовий, підведення підсумків і обговорення гри);
- створення імітаційної моделі гри;
- розробка поетапного підведення підсумків і методики гри з урахуванням послідовності;
- розподіл ролей, визначення функцій учасників;
- розробка інструкцій, процедур гри на кожному її етапі;
- розробка додатків до гри (методичних посібників, технічних засобів, приладдя тощо);
- підготовка форм аналізу результатів гри, можливих відхилень від запланованої ситуації.

Процес підготовки й проведення дидактичних ігор включає етапи, зміст яких може змінюватися у зв'язку з особливостями проведення гри. Але суть кожного з етапів у цілому зберігається:

1. Підготовчо-організаційно-психологічний етап:

- виявлення неформальних груп у студентській групі;
- виявлення лідерів неформальних груп;
- призначення лідерів для гри;
- формування у студентів мотиваційного підходу до навчання.

2. Планування гри:

- вибір вузлових тем програми;
- вибір теми для гри;
- визначення конкретного терміну гри;
- розробка сценарію.

3. Підготовка творчих проблемних ситуацій:

- визначення можливих помилок в організації гри;
- розробка системи завдань для гри;

4. Робота з лідерами гри:

- закріплення функціональних ролей за сценарієм;
- підбір критеріїв для аналізу гри.

5. Цільові настанови колективу.

6. Підготовка аудиторії та матеріалів.

7. Проведення гри:

- вибір стратегії викладача в даній ситуації;
- вибір місця й поведження викладача під час гри;
- підготовка й проведення іншого заняття у випадку зриву гри.

8. Оцінювання гри:

- загальне оцінювання гри лідером;
- оцінювання студентами конкретних ситуацій і дій;
- оцінювання студентами дій лідера;
- оцінювання всієї гри й аналіз дій студентів опонентом лідера.

9. Аналіз гри викладачем.

- визначення сильних і слабких сторін у діях студентів;
- створення сприятливого мікроклімату по закінченню гри;
- підведення загальних підсумків.

Отже, дидактичні ігри проектуються з урахуванням соціально-психологічних умов педагогічного процесу й дидактичних принципів. Моделювання дидактичної гри у відповідності з її призначенням

заключається в розробці алгоритму, правил, методичного та організаційного забезпечення. Ця робота здійснюється шляхом поєднання поетапної системи контролю й модульно-рейтингової технології навчання, що забезпечує спрямування студентів на фахову й професійну підготовку шляхом формування комунікативної компетентності майбутнього педагога. [3, с. 28-32; 4, с. 52-55]

Дидактичні ігри спрямовані на розвиток уміння розуміти особистість молодшого школяра, розвиток навичок спостережливості, тренування комунікативної взаємодії, адже в повсякденному спілкуванні з учнями найбільш інтенсивно йде процес формування основних структурних компонентів комунікативної компетентності. Неперервність узаємодії студентів з дітьми та керівниками практики дозволяють аналізувати індивідуальну професійну поведінку, розвивати позитивні та корегувати негативні особливості спілкування з учнями. При цьому методисти педагогічної практики націлювали на прогнозування спілкування з класом при підготовці до пробного уроку з української мови, читання: планування комунікативної структури уроку.

З метою визначення практичного значення системи навчання щодо формування комунікативної компетентності через використання дидактичної гри як активного методу навчання сплановано проведення контрольного експерименту, у якому задіяні студенти експериментальних груп, а також учителі-стажери й студенти-випускники коледжу. Для отримання об'єктивних оцінок ступеня сформованості комунікативної компетентності майбутніх і молодих учителів початкових класів використано метод експертних оцінок. Експерти – викладачі циклової комісії загальної педагогіки і психології, учителі-методисти, директора шкіл, у яких працюють випускники коледжу. Директорам та організаторам шкіл пропоновано оцінити рівень комунікативної діяльності випускників.

Порівняння даних на початку та в експериментальній роботі показує, настільки ефективно визначена система навчання засобами дидактичних ігор

щодо формування комунікативної компетентності студентів педагогічного коледжу спеціальності “Початкова освіта” ОКР “Молодший спеціаліст”.

Аналіз досвіду практичного втілення дидактичної гри в навчальний процес свідчить, що найбільш дієвою та ефективною є та система ігор, яка сприяє максимальному прояву здібностей студента, його самореалізації, коли на основі фахових знань формується комунікативна компетентність майбутнього вчителя початкових класів.

Перспективи подальшого дослідження вбачаємо у розробці методичних рекомендацій щодо застосування дидактичних ігор на заняттях з предметів філологічного циклу, які забезпечують успішний процес формування комунікативної компетентності студентів педагогічного коледжу.

Література

- 1. Саюк В.** Ігрові методи та їх дидактичне значення / В. Саюк // Рідна школа. – 2001. – №4. – С. 18-20
- 2. Кан-Калик В.А.** Педагогическое творчество / В.А. Кан-Калик. – М.: Педагогика, 1990. – 144с.
- 3. Заброцький М.М.** Технологія розвитку комунікативної компетентності вчителя [Текст] / М.М. Заброцький. – // Практ. психологія та соц. робота. – К.: СОЦИС, 2007. – № 1. – С. 28-32
- 4. Коць М.О.** Комунікативна компетентність як складова професіоналізму майбутнього педагога [Текст] / М.О. Коць. – // Практ. психологія та соц. робота. – К.: СОЦИС, 2007. – № 1. – С.52-55

У статті Сергієнко Л. В. “Система роботи з дидактичною грою у вищих закладах педагогічної освіти I-II рівнів акредитації” окреслена система роботи з дидактичною, адже саме в психолого-педагогічній підготовці студентів закладені основи й містяться резерви, які мають бути використані з метою ефективного формування комунікативної

компетентності шляхом застосування дидактичних ігор у навчальному процесі.

Ключові слова: дидактична гра, комунікативна компетентність, навчальний процес, професійна підготовка, експеримент

В статье Сергиенко Л.В. “Система работы с дидактической игрой в высших заведениях педагогического образования I-II уровней аккредитации” очерчена система работы с дидактической игрой, ведь именно в психолого-педагогической подготовке студентов заложены основы и содержатся резервы, которые должны быть использованы с целью эффективного формирования коммуникативной компетентности путем применения дидактических игр в учебном процессе.

Ключевые слова: дидактическая игра, коммуникативная компетентность, учебный процесс, профессиональная подготовка, эксперимент

In the article Sergienko L. “System of work with a didactics game in higher establishments of pedagogical formation of I-II of levels of accreditation” the system of work is outlined with a didactics game, in fact exactly in психолого-педагогічний preparation of students bases are stopped up and there are backlogs which must be utilized with the purpose of the effective forming of communicative competence by application of didactics games in an educational process.

Keywords: didactics game, communicative competence, educational process, professional preparation, experiment