

УДК: УЗ78: 37.091.33-027.22: 796

2. Теорія і практика навчання.

**ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНИХ ІГОР У
ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ КУРСУ «ПЕДАГОГІКА» У ВИЩИХ
НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ.**

Ноздрова О.П., к. пед.н., доцент,

доцент кафедри педагогіки

Південноукраїнського національного педагогічного університету
імені К.Д.Ушинського

У статті розглянуто сучасні підходи до використання навчально – педагогічних ігор у навчально-виховному процесі вищої школи. Висвітлено досвід впровадження ігрових технологій у процес професійної підготовки майбутніх вчителів на матеріалі курсу «Педагогіка». Акцентовано увагу на організації семінарських та практичних занять з теорії навчання й виховання, історії педагогіки щодо формування основ педагогічної майстерності студентів засобами гри.

Ключові слова: навчально-педагогічні ігри, курс педагогіки, педагогічна майстерність студентів, умови використання ігрових технологій, інтенсивна пізнавальна діяльність майбутніх вчителів.

В статье рассмотрены современные подходы к использованию учебно-педагогических игр в учебно-воспитательном процессе высшей школы.

Показан опыт внедрения игровых технологий в процессе профессиональной подготовки будущих учителей на материале курса «Педагогика».

Акцентируется внимание на организации семинарских и практических занятий по теории обучения и воспитания, истории педагогики относительно формирования основ педагогического мастерства студентов средствами игры.

Ключевые слова: учебно-педагогические игры, курс педагогики, педагогическое мастерство студентов, условия использования игровых технологий, интенсивная познавательная деятельность будущих учителей.

Nozdrova Oksana Pavlivna.

**THE USE OF EDUCATIONAL AND PEDAGOGICAL GAMES IN THE
PROCESS OF STUDYING THE COURSE 'PEDAGOGY' IN HIGHER
EDUCATIONAL INSTITUTIONS.**

The article deals with modern approaches to the use of educational-pedagogical games in the educational process of higher education. The experience of implementation of gaming technologies in the process of professional training of future teachers on the course material of 'Pedagogy' has been described. The emphasis has been made on the organization of seminars and practical classes on the theory of education and upbringing, the history of pedagogy on the formation of the foundations of pedagogical skills of students through means of the game.

Key words: educational-pedagogical games, the course of pedagogy, pedagogical skills of students, conditions of use of game technologies, intensive cognitive activity of future teachers.

Постановка проблеми.

В умовах розбудови незалежної української держави особливо зростає роль вчителя та важливого значення для суспільства набуває розвиток національної системи освіти. Саме діяльність учителя впливає на становлення громадянина як особистості та фахівця, зміцнення духовного та інтелектуального потенціалу нації. Підготовка вчителя, як ніколи раніше, вимагає формування кожного професійного педагога як особистості.

Педагогічна підготовка фахівців у класичних університетах базується на ґрунтовному вивченні ними курсу «Педагогіка» - галузі педагогічної науки, що досліджує фундаментальні питання освіти й виховання, методологію науки,

загальні закономірності, принципи, методи, форми навчання й виховання людей усіх вікових груп.

Успішна реалізація змісту курсу ґрунтується на використанні інтерактивних методів навчання. Це участь студентів у навчально – педагогічних іграх у ході яких виявляються і формуються професійні якості майбутнього вчителя, виробляється культура педагогічного спілкування. У грі відпрацьовуються навички людського й педагогічного спілкування з учнями й колегами, взаємодії з учнівським колективом, вміння розуміти іншого, бачити себе очима колег, знаходити правильний спосіб поведінки в конфліктній ситуації.

Особливо актуальною ця проблема стає для підготовки майбутнього вчителя в умовах входження України в Європейський освітній простір, зміни акцентів у вітчизняній освітній політиці. Тим більше ,що потенційні можливості ігрових технологій в реалізації нової освітньої парадигми до цього часу ще глибоко не досліджені.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У багатьох працях дослідників відображено різні підходи до визначення сутності гри: як форми спілкування (М.Гончаров, Т.Ладивір, М.Лісіна, В.Семенов, В.Сушко, Н.Філатова), форми діяльності (Л.Виготський, Д.Ельконін), умови розумового розвитку (П.Каптерєв, Є.Покровський, С.Рубінштейн, І.Сікорський, А.Смирнов).Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати студентів до самоаналізу,самооцінки й саморозвитку, необхідно виділити науково-методичні розробки , які здійснили І.Іванов, О.Газман, В. Караковський, Л.Куликова,С.Шмаков. Їх праці переконливо обґрунтовують доцільність застосування в навчальному процесі різноманітних ігор і пропонують багатий ігровий матеріал з розв'язання педагогічних задач та психолого-педагогічних ситуацій в умовах, наближених до реальних. Це підтверджує тенденцію зближення процесу навчання з життям; потребу озброєння студентів саме тими знаннями, які стануть їм у пригоді у майбутній практичній діяльності.

Мета статті полягає в представленні досвіду організації навчання з використанням навчально-педагогічних ігор на заняттях з курсу «Педагогіка» у вищих навчальних закладах.

Виклад основного матеріалу.

Пробудити в студентів інтерес до осмислення необхідності оволодіння педагогічними знаннями при рішенні творчих дидактичних задач допомогли інтерактивні ігри, які були проведені на семінарських заняттях з педагогічної дисципліни. Ми пропонуємо методичні розробки та описання проведених нами ігор за розділами курсу педагогіки.

Педагогічна гра з історії педагогіки «Хто краще знає педагогічну спадщину видатних педагогів минулого?».

Пропонуємо методику проведення гри для 4-х команд. Кожна команда отримує конверт із запитаннями й аркуш з відповідями. Завдання – підібрати відповідь до кожного запитання. За кожну правильну відповідь – команда отримає 2 бали. Команда, яка відповість першою, додатково отримає ще 2 бали, другою - 1 бал, третьою – жодного балу.

Наводимо зразок завдань для 1 команди. Аналогічно були запропоновані завдання для інших команд («Педагогічна спадщина *Йоганна Фрідріха Гербарта*», «Великий російський педагог К. Д. Ушинський», «Педагогічна спадщина В.Сухомлинського».

Перший конверт.

"Педагогічна теорія Й.Песталоцці".

1. У якому році народився Й. Песталоцці?
 - а) 1846 г.;
 - б) 1746 г.;
 - в) 1827 р..
2. Де народився Й. Песталоцці?
 - а) В Швейцарії;

- б) В Парижі;
 - в) В Австрії.
3. У якому вищому навчальному закладі гуманітарного напрямку він дістав освіти?
- а) В ліцеї;
 - б) В університеті;
 - в) В колегіумі.
4. Як називався маєток, в якому він хотів організувати показову ферму?
- а) Нейгоф;
 - б) Кондорі;
 - в) Адріон.
5. Яку установу він відкрив в 1774 році?
- а) "Установа для сиріт";
 - б) "Установа для інвалідів";
 - в) "Установа для бідних".
6. Що прагнув дати Песталоцці дітям в своїх установах?
- а) Можливість відпочинку;
 - б) Незалежність від батьків;
 - в) Різносторонню трудову підготовку .
7. У якому своєму творі він розвивав ідеї про поліпшення селянського життя?
- а) "Лінгард і Гертруда";
 - б) "Лебедина пісня";
 - в) "Учень психології"".
8. У якому році помер Й.Песталоцці?
- а) 1827;
 - б) 1860;
 - в) 1888.
9. Який характер мав світогляд Й. Песталоцці?
- а) Ідеалістичний;

б) Демократичний;

в) Буржуазний.

10. Що, за Й. Песталоцці, є найважливішим засобом виховання і розвитку людини?

а) Релігія;

б) Праця;

в) Моральне навчання.

11. Що є центром педагогічної системи Й. Песталоцці?

а) Теорія елементарної освіти;

б) Теорія пізнання;

в) Теорія виховання.

12. Що Й. Песталоцці вважав найпростішими елементами всякого знання?

а) Число і форму;

б) Число і слово;

в) Число, форму, слово.

Розділ «Дидактика».

Гра «Рекламне агентство».

Останнім часом одним із самих розповсюджених понять у нашому суспільстві є реклама. Впроваджуючи рекламу у життя можна сказати, що вона є не тільки «двигуном торгівлі», а й «двигуном знань». Тому ми створили рекламне агентство під назвою «Дидактика», яке має такі відділи:

1. Інформаційний, який займається обробкою інформації та узагальненням у вигляді висновків, алгоритмів, правил.

2. Художній, який займається художнім оформленням, виготовленням малюнків, аплікацій тощо.

3. Фінансово-розрахунковий, який виконує оцінюючі функції, нараховує зарплатню, виконує потрібні обчислення, що стосуються числової інформації.

4.Дистриб'ютерський відділ, який робить рекламу агентству, відшуковуючи замовників реклами, та збирає інформацію, яка потребує реклами.

5.Літературний, який складає вірші та необхідні висловлювання для даної реклами.

6.Редакційний відділ, який стежить за правильністю роботи відділів, виправляє припущені помилки, тобто виконує функції консультантів. Мета створення рекламного агентства полягає в тому, щоб розглянули матеріал: заняття з різних сторін, оцінити та довести його значимість, сприяти розвитку творчих здібностей студентів, розкривати індивідуальність кожного, виховувати самоврядування, взаємодопомогу, прагнення до колективної творчості.

Створюючи рекламу, агентство дотримується таких правил:

- 1.Визнач, що рекламуєш;
- 2.Для чого потрібно те, що рекламуєш, його якості;
- 3.Правила користування;
- 4.Хто виробник;
- 5.Побажання одержувачу;
- 6.Гумор;
- 7.Яскраве оформлення.

Всі відділи працюють над рекламою, враховуючи ці правила, але кожен знає, за виконання якого правила несе найбільшу відповідальність, які знання йому для цього потрібні.

Гра «Слабка ланка».

Умови гри.

Всі студенти, які бажають грати, проходять відбірковий тур, під час якого кожному ставиться одне запитання з будь-якої галузі знань. Хто одразу дає правильну відповідь, той і стає учасником гри.

Залишається 8 учасників. Гра має 7 раундів. Перший триває 3 хвилини, а кожний наступний — на 20 секунд менше.

Кожен із 8 гравців має зробити у "банк" перший внесок - "умсик". З кожною правильною відповіддю "банк" поповнюється на 1 "умсик". Окрім цього, кожен гравець протягом раунду робить внесок у "банк" за бажанням. Якщо учасник не відповідає на запитання, він повинен покласти до "банку" - 2 "умсики". Таким чином з кожним раундом "капітал" команди зростає.

Поки триває раунд, ведучий задає кожному учаснику по колу 1 запитання, поки не пролунає сигнал про закінчення раунду. Після цього оголошується сума, яка лежить у "банку" та визначається "слабка ланка": ім'я гравця, що вибуває, кожен пише на своїй дошці крейдою, а потім повертає до викладача. Кожен має пояснити свій вибір, давши таким чином оцінку діяльності свого товариша. Викладач оголошує, хто дійсно був "слабкою ланкою", але з гри виходить той, кого назвала більшість гравців. Далі починається наступний раунд. Коли залишаються 2 гравці, вони відповідають на запитання по черзі протягом 1 хвилини. Виграє той, хто дасть більше правильних відповідей. Переможець забирає всі гроші з "банку".

Запитання до гри "Слабка ланка".

1. Охарактеризуйте мету, завдання та рушійні сили процесу виховання.
2. Розкрити зміст виховання у різних системах виховного процесу (школи Марії Монтессорі, А.С. Макаренка, В.О. Сухомлинського).
3. Охарактеризуйте поняття «принцип виховання».
4. Охарактеризуйте загальні методи виховання.
5. Назвіть сучасні концепції виховання.
6. Порівняйте зарубіжні виховні системи шкіл (вальдорфські школи, виховна система саморозвитку М. Монтессорі) з сучасними вітчизняними виховними системами шкіл.

7. Охарактеризуйте поняття «засіб виховання».
8. Розкрийте місце й роль вправ у вихованні. Проаналізуйте основні умови оптимального вибору саме цих методів навчання.
9. Назвіть перші вимоги до використання «методу вибуху». Наведіть приклади.
10. Назвіть види заохочень і покарань, що використовуються у загальноосвітніх навчально-виховних закладах.
11. Сутність «методу вибуху». За яких обставин доцільно застосовувати цей метод?
12. Що називається колективом?
13. Ознаки колективу, його види .
14. Розкрийте зміст поняття «професіограма» сучасного вчителя.
15. Сутність методів, прийомів та засобів навчання.
16. Назвіть методи навчання, які належать до групи за рівнем самостійної розумової діяльності.
17. Розкрийте сутність проблемних методів. Чим викликаний інтерес до проблемного навчання?
18. Охарактеризуйте вихованців, яких відносять до категорії педагогічно занедбаних дітей.
20. Визначте соціально-педагогічні умови, які спричиняють появу важковиховуваних дітей.
21. Назвіть видатних педагогів ХХ століття.
22. Опишіть основні педагогічні погляди Я.Корчака.
23. Охарактеризуйте сучасну періодизацію розвитку дитинства .

1. Методи педагогічного дослідження.
2. Головні закономірності розвитку людини.
3. Вікові та індивідуальні особливості розвитку дитини.
4. Особистість учителя сучасної школи. Техніка вчителя.
5. Система освіти в Україні.
6. Зміст освіти у сучасній школі.

Зразки акцій з модуля «Історія педагогіки».

1. Становлення і розвиток виховання (первісне суспільство, античність, середньовіччя).
2. Педагогічна думка епохи Відродження.
3. Педагогічні погляди Дж. Локка, Ж.-Ж. Руссо, Й. Песталоцці, Й. Гербарта, Ф. Дістерверга.
4. Зарубіжна педагогічна думка ХІХ-ХХ ст. (Дж. Дьюї, М. Монтесорі, С. Френе).
5. Виховання, школа і педагогічна думка в Київській Русі.
6. Розвиток освіти і педагогічної думки в Україні у період українського відродження (ХVІ- перша пол. ХVІІІ ст.).
7. Розвиток української педагогіки у другій половині ХVІІІ- першій половині ХІХ ст.
8. Розвиток освіти і педагогічної думки в Україні у другій половині ХІХ-поч. ХХ ст.
9. Розвиток освіти й школи в Україні у ХХ-ХХІ ст.

Зразки акцій з модуля «Теорія навчання й виховання».

1. Дидактичні основи процесу навчання.
2. Принципи й методи навчання. Інтерактивні методи навчання.
3. Види навчання.
4. Форми організації процесу навчання.
5. Урок-як основна форма організації навчального процесу.
6. Контроль й оцінювання знань учнів.
7. Сутність, зміст і процес виховання.

8. Загальні методи виховання.
9. Робота з обдарованими та важковиховуваними дітьми.
10. Місце і роль сім'ї у вихованні.
11. Види виховання.
12. Функції класного керівника.
13. Виховання особистості в колективі.
14. Робота класного керівника з педагогічним колективом, батьками, дитячими організаціями.
24. Функції, стилі педагогічного керівництва.
25. Назвіть принципи навчання.

Гра «Аукціон знань».

Гра відбувається на "біржі цінних паперів", у даному випадку — "акцій". «Акції» — це папери із запитаннями з будь-якого модуля чи теми (на закріплення). Кожен навчальний модуль має певну кількість "акцій". Запитання до "акцій" разом з викладачем розробляє група студентів, так звані "брокери".

"Аукціон" проходить так: "брокер" зачитує запитання "акції". Кожен з бажаючих "акціонерів" демонструє знання з цього питання. Хто навів більше доводів, сповістив більше інформації, той і стає володарем «акцій». Виграє той, хто збере більше "акцій". Він ще й стає володарем навчального модуля, з якого проводиться "аукціон", тобто отримує право задавати запитання іншим, ставити оцінки, проводити фрагменти уроку, а також має право отримувати "девіденти" у вигляді "умсиків" або додаткових балів на наступних заняттях. Володар "акції" може продати їх товаришеві за "умсики". Тоді володарем предмета або його частини стає товариш, який "купив" "акції".

Таким чином можна утворити групи студентів за інтересами, так звані "акціонерні товариства".

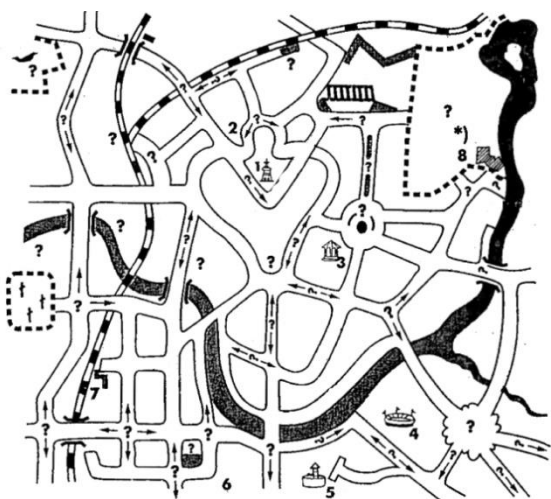
Зразки акцій з модуля «Загальні основи педагогіки».

Однією з тем, яка викликала особливий інтерес у майбутніх вчителів, була дидактика, формування класно-урочної системи. Студенти створювали фантастичне місто «Дидактика», моделювали певні професійні ситуації, що відтворювали в аудиторних умовах ті або інші ситуації професійно-педагогічної діяльності, які ставили учасників перед необхідністю оперативного рішення відповідних педагогічних завдань. При цьому гра супроводжувалась глибоким аналізом професійної поведінки її учасників, формуючи у них здібність до рефлексії й самовдосконалення.

Підсумкова робота з модуля «Дидактика».

Фантастичне місто «Дидактика».

Завдання: дати педагогічні назви вулицям, площам, різним об'єктам фантастичного міста, подарувавши йому назву. Скласти легенду до карти.



1. Інститут «Інтерактивних технологій».
2. Театр професійної майстерності «Мозкова атака».
3. Музей шкільних реліквій «Нетрадиційні уроки».
4. Велика рейтингова арена «Методи навчання».
5. Міжшкільна гауптвахта «Форми організації навчання».
6. Фабрика шкільного обладнання. Застарілі «Наочні методи навчання».
7. Центральний архів «Принципи навчання».

Пропонується відгадати портрети знаменитих педагогів, назвати вулиці їх іменами.



Висновки з проведеного дослідження.

Підводячи підсумки перевірки ефективності застосування навчально-педагогічних ігор, можна зробити висновок, що включення їх у навчальний процес сприяє більш глибокому й міцному засвоєнню досліджуваного матеріалу з дисциплін педагогічного циклу.

Пропоновані ігрові технології є адекватним компенсаторним механізмом зменшення аудиторного навантаження. Особливо позитивно побудова навчального процесу на базі ігрового педагогічного середовища позначається на знаннях слабовстигаючих студентів, які стали не тільки глибше засвоювати досліджуваний матеріал, але й довше його пам'ятати, в першу чергу завдяки ефективній організації творчої роботи. Також покращилися показники залишкових знань у студентів випускних курсів.

У результаті проведених досліджень було встановлено, що використання навчальних ігор сприяє зменшенню труднощів адаптаційного періоду у професійній діяльності молодих учителів, набуттю навичок та умінь творчого підходу до виконання педагогічних функцій.

Перспективи подальших розвідок ми вбачаємо у розробці науково-методичних рекомендації для майбутніх вчителів із питань ефективного використання навчально-педагогічних ігор для розвитку нестандартного логічного мислення й оволодіння живою діалектикою педагогічної думки.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів складної та багатогранної проблеми. Воно відкриває перспективу для більш глибокого

вивчення умов, особливостей технології проведення ігор для покращення якості підготовки майбутніх учителів.

Література

1. Гапійчук І.М., Якубовська О.М. Основи дидактичної емоційної взаємодії : навчально-методичний посібник до спецкурсу / І.М. Гапійчук, О.М. Якубовська.-Вінниця:Велес, 2001.-108с.

2. Кондрашова Л.В. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие /Л.В.Кондрашова, М.Г.Вижевская, Л.А.Савченко.-Кривой Рог, 2001.-194с.

3. Поплужний В.Л. Емоційне виховання студентів / В.Л. Поплужний.-К.: «Вища школа», Голов.вид-во.-1978.-С.40-45.

4. Ротенберг В.С., Аршавский В.В. Поисковая активность и адаптация / В.С.Ротенберг., В.В. Аршавский.-М.:Наука, 1984.-193с.

5. Саннікова О.П. Феменологія особистості: Вибрані психологічні праці/ О.П. Саннікова. -Одеса:СМІЛ.-2003.-256с.

6. Яворская Г.Х. Игра в дидактических моделях учебного процесса в высшей школе / Г.Х. Яворская.-Одесса:НИРИО ОНВД, 2000.-114с.