

ЗНАЧЕННЯ ГРИ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ

Ноздрова О.П.

Автор статті розкриває роль і місце навчально-педагогічної гри у навчально-виховному процесі загальноосвітньої школи, значення гри у справі виховання і освіти учнів. Акцентується увага на важливості оволодіння майбутніми фахівцями новими активними методами навчання.

Ключові слова: навчально-педагогічна гра, активні методи навчання.

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ.

Статья посвящена роли учебно-педагогической игры в учебно-воспитательном процессе школы. Представлено значение воспитания и обучения учеников. Научно обоснована значимость овладения будущими учителями новыми активными методами обучения.

Ключевые слова: учебно-педагогическая игра, активные методы обучения.

THE VALUE OF THE GAMES IN THE PEDAGOGICAL ACTIVITY OF THE FUTURE TEACHERS

The article is devoted to the decision of the role of educational and pedagogical game in the educational and upbringing process of a school. The value of game in education of pupils was presented. The value of future teachers by new active methods of educating are scientifically grounded.

Key words: the role of educational and pedagogical game, the new active methods of educating.

Постановка проблеми: Одним із найважливіших шляхів демократизації освіти є оновлення методичного забезпечення навчального процесу, адже сутність уроків справжнього вчителя полягає не лише у змісті, а й у методиці їх побудови, шляхах, засобах організації роботи кожного учня. Вчитель вчить дітей мислити, розмірковувати, аналізувати, робити висновки, здобувати глибокі й міцні знання, застосовувати їх на практиці. В основі оновлення методів, прийомів навчальної діяльності учнів мають місце активні форми навчання. Традиційному пасивному навчанню треба протиставити методи, які активізували б пізнавальну діяльність дітей.

Мета статті полягає у спробі удосконалення підготовки майбутніх вчителів за допомогою впровадження у навчальний процес активних форм і методів навчання.

Аналіз останніх публікацій. Останнім часом з'явилась низка праць (Б.Друзь, Н.Кудикіна, Р.Осадчук, О.Савченко, Т.Шамова, Т.Шмакова, П.Щербань), які 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, що, по-перше, свідчить про цінність гри як методу навчання не лише школярів, а й педагогів, а по-друге, підтверджує тенденцію зближення процесу навчання з життям, потребу озброєння студентів і учнів саме тими знаннями, які стануть їм у пригоді у майбутній практичній діяльності.

Виклад основного матеріалу. У вищих навчальних закладах необхідно використовувати такі навчально-педагогічні ігри, як ділові, дидактичні, рольові, які допомагають майбутнім вчителям оволодівати методами активного навчання. У ході експериментального дослідження були впроваджені навчально-педагогічні ігри з учнями під час педагогічної практики студентів у загальноосвітніх початково-виховних закладах. У процесі проведення ігор студенти переконалися, що успіх цих активних методів навчання багато в чому залежить від правильного визначення їх мети та створення належних умов проведення. Навчально-педагогічні ігри мають свої позитивні і негативні сторони. Тому дуже важливо, включаючи в урок гру, знати міру, ретельно зважити і проаналізувати позитивний ефект від гри і ті негативні моменти, що можуть виникнути.

Позитивні і негативні сторони уроку-гри.

Позитивні	Негативні
<ol style="list-style-type: none"> 1. Активізація уваги дітей. 2. Розширення кругозору. 3. Розвиток інтересу до предмету. 4. Розвиток творчості, фантазії. 5. Виховання деяких моральних якостей. 6. Створення підвищеної мотивації до навчання. 7. Формування комунікативних якостей. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Часто ігровий азарт заслоняє пізнавальні цілі. 2. Вимагає значних затрат й зусиль вчителя при підготовці до уроку.

Отже, в уроку – гри є свої «плюси» і «мінуси». І хоча позитивних сторін у такого уроку виявилось більше, але і «мінуси» досить вагомі, щоб не зловживати подібними уроками.

Наведено порівняльний аналіз ефективності традиційного уроку й уроку – гри.

Аналіз ефективності традиційного уроку й уроку гри.

Традиційний урок	Урок з використанням гри
<ol style="list-style-type: none"> 1. Виконана робота на 80% (-). 2. На протязі уроку було опитано 6 учнів (-). 3. За урок отримали оцінки декілька учнів (-). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вся запланована робота виконана (+). 2. Працював активно весь клас (+). 3. Оцінений весь клас, але оцінки можуть бути поставлені недостатньо

<p>4. Урок вимагав від вчителя звичайної підготовки (+).</p> <p>5. Під час уроку всі завдання виконувались дітьми заради оцінки (-).</p> <p>6. Використовувались різні методи і форми навчання (+).</p> <p>7. Декілька учнів в класі періодично відключались від процесу навчання (-).</p> <p>8. В роботі над завданням аналізуються припущені помилки (+).</p> <p>9. Прививається інтерес до предмету (+).</p>	<p>об'єктивно (+), (-).</p> <p>4. Підготовка до уроку вимагала багато часу (-).</p> <p>5. При виконанні вправ присутній ігровий азарт, але інтересу до самих вправ немає (+), (-).</p> <p>6. Часто ігровий азарт-«бути першим» підміняв пізнавальну сторону роботи (-).</p> <p>7. Іноді спостерігалися різні види егоїстичного подавлення дитиною-лідером інших дітей (-).</p> <p>8. Вчителю вільно вдається керувати увагою учнів (+).</p> <p>9. Прививається інтерес до предмету (+).</p>
---	---

Таким чином з погляду вчителя, і в традиційному, і в уроці-грі є свої переваги і недоліки.

На основі експериментальної роботи з аспекту підготовки майбутніх вчителів до педагогічної діяльності за допомогою ігрових методів навчання можна зробити висновок, що на уроці-грі учням набагато цікавіше. Але все-таки гра не повинна підмінювати навчання, а ігровий інтерес - пізнавальний інтерес. Безумовно, гральні моменти включати в урок необхідно, але проводити ігрові ситуації потрібно акуратно, зважуючи всі «за» і «проти», ретельно обмірковуючи сюжет гри, відбираючи завдання, що допоможуть досягти поставленої на уроці меті з максимальною ефективністю.

Висновок. Отже, при розробці ігор необхідно ретельно продумувати не тільки характер діяльності учнів, але й організаційну сторону, керування грою, систему зворотнього зв'язку. Тільки при такому зваженому підході дидактична гра ввійде в цілісний педагогічний процес, сполучаючись і доповнюючи, а не підмінюючи інші форми навчання і виховання. Мета оптимізації вищої педагогічної освіти – набуття кожним майбутнім вчителем ґрунтовних теоретичних знань, умінь, навичок найбільш економним шляхом з мінімальними затратами часу і зусиль студентів і викладачів. Отже, традиційному навчанню треба протиставити методи, які активізували б пізнавальну діяльність студентів.

Література

1. Лозова В.І. Пізнавальна активність школярів: Навч. посібник для пед. інститутів. - Харків: Освіта, 1990. - 89 с.
2. Осадчук Р.І. Дидактичні ігри в навчальному процесі школи // Педагогіка і психологія. - 1996. - №4. - 45 с.
3. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи / Підручник для студентів педагогічного факультету. - К.: Абрис, 1997. - 366 с.
4. Шморгун В.Ф. Активізація навчальної діяльності учнів. - К.: Рад. школа, 1965. - С. 18-19.
5. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри: Навч. посібник. - К.: Вища школа, 1993. - С. 40-42.