

ВИЗНАЧЕННЯ ТЕОРЕТИЧНИХ ОСНОВ ІМІТАЦІЙНО-РОЛЬОВОГО НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Зміни у політичному, економічному та соціальному житті держави вимагають формування гармонійно розвиненої особистості, громадян які здатні не лише адаптуватися до нових умов розвитку суспільства, а й брати активну участь у житті країни. Вільне входження суб'єкта в реальне життя в умовах ринкових перебудов стало складнішим, а тому сьогодні, а тим більше в майбутньому, економічній освіті у вищих навчальних закладах приділяється більше уваги. На нашу думку, кращою адаптацією переходу до реального життя є ігрове навчання у вищій школі.

Ще К.Д. Ушинський писав: «У грі формуються всі сторони дитячої душі, розум дитини, його серце й воля і якщо кажуть, що дитячі ігри підказують майбутній характер і долю дитини, то це вірно: гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей і нахилів» [4: 620]. Д.Б. Ельконін, який признавав, що гра має великі виховні та розвиваючі можливості, уважав, що у грі не лише формуються інтелектуальні операції, але й «формується самий механізм можливої зміни позиції координації своєї точки зору з іншими можливими точками зору» [4: 141].

Б.Г. Анан'єв стверджував, що гра - особа форма діяльності. Вона «охоплює всі періоди людського життя» [3: 282].

Імітаційно-рольове навчання - це прекрасна можливість для активної взаємодії студентів та їх самореалізації. При цьому, головне завдання - знайти оптимальні варіанти й моделі імітаційно-рольової взаємодії. Ця модель є механізмом самоорганізації й самонавчання студентів. Імітаційно-рольовий варіант – це важлива форма, в якій відбуваються «могутні процеси самонавчання, самоперевірки, самовизначення, самовираження, самоствердження й самореабілітації» [1: 34].

Імітаційно-рольове навчання дозволяє придати навчально-пізнавальній діяльності студентів імпульс творчості, забезпечити самозанурення у творчий процес, активізацію учбових дій. У ході реалізації гри завжди виникає взаємодія сторін, що приймають у ній участь. Грати - це означає вступати в контакт з іншими. Контакти реалізують через діалог між учасниками гри, що створює умови для їх творчого самовираження. Гра в навчальному процесі забезпечує студентам свободу дій, навіть у наслідувальні дії вона вносить щось своє.

Включення імітаційно-рольових форм у навчальний процес стимулює розумову діяльність студентів, творче засвоєння предметних знань, умінь і навичок, розвиток організаторських здібностей.

Ефективним шляхом формування у студентів системи міцних знань на етапі їх систематизації й узагальнення є сукупність дидактичних ігор: репродуктивних, пошукових і творчих [1: 56]. У роботі сучасної вищої школи відзначаються такі недоліки, як перенавантаження студентів, недостатня кількість часу на відпрацювання навичок, переважання на заняттях словесних форм, обмежене використання видів колективної творчої діяльності, слабе урахування особливостей та інтересів студентів. Вирішення цих питань пов'язане з широким спектром соціально-педагогічних проблем.

Як свідчить практика вивчення іноземних мов, рольові й ділові ігри забезпечують послідовність і

динаміку формування лінгвокультурних знань студентів. Гра не лише передбачає елемент змагання, що значно оживляє урок, але й максимально наближує мовну ситуацію до реальної, життєвої. Навчальні ігри допомагають зробити процес навчання іноземній мові цікавим і творчим. Вони дають можливість створити атмосферу зацікавленості та знімають утомленість у студентів. У будь-який різновид діяльності на занятті з іноземної мови можна внести елементи гри, і тоді навіть докучлива робота набуває цікавої форми.

Одним з ефективних способів вирішення проблеми навчання іноземній мові, а точніше проблеми виникнення мотивів, є використання ігрових ситуацій.

Ігрова ситуація - це вправа, метою якої є формування, удосконалення і розвиток навичок і вмінь учнів у різних видах мовленнєвої діяльності шляхом багаторазового і різноманітного виконання мовленнєвих дій (операцій), що стають особливо значущими для суб'єкта навчання, оскільки мотивуються участю у ігровій діяльності. Ігрові ситуації мають великий методичний потенціал: вони забезпечують мотивацію навчальної діяльності, утворюють емоційну й позитивну атмосферу навчання, сприятливі умови для колективної взаємодії під час виконання ігрових і навчальних завдань [2: 29].

Ігрові ситуації, які використовують у навчанні іноземній мові, повинні відповідати дидактичним вимогам, а точніше, реалізовувати принципи свідомості, розвиваючого навчання, наочності, тривалості результатів навчання, позитивного емоційного фону, посиленості; загальнометодичним вимогам, які співвідносяться з методичними принципами інтенсивного вивчення іноземної мови, а точніше особистісно-орієнтованого спілкування, особистісно-рольової організації навчального матеріалу й навчального процесу, колективної взаємодії, концентрованості процесу навчання; окремим методичним вимогам, що визначаються кінцевими і проміжними цілями навчання зазначеному виду мовленнєвої діяльності, або співвідносяться з конкретними завданнями визначеного типу навчання [1: 62].

Вимоги до використання ігрових ситуацій в навчальному процесі у вищій школі:

1. Систематичне використання ігрових ситуацій як складової частини загальної системи вправ.

2. Комплексне використання ігрових ситуацій, які реалізуються шляхом об'єднання програми розвитку однієї навички з програмою формування інших навичок, коли вправи з різних комплексів можуть успішно використовуватися на одному уроці або об'єднуватися в одну ситуацію, як її елементи.

Класифікація ігрових ситуацій:

1) за метою - ігрові ситуації для формування мовних навичок (лексичних, слухо-вимовних, вимовних, граматичних, орфографічних) та ігрові ситуації для розвитку ігрових умінь (аудіювання, мовлення у монологічній (діалогічній) формі, читання, письма, перекладу);

2) за рівнем комунікативності - комунікативні, умовно-комунікативні й некомунікативні ігрові ситуації;

3) за направленістю навчальної дії на отримання або видачу інформації - рецептивні, репродуктивні і продуктивні ігрові ситуації;

4) за ступенем управління діями учасників - ігрові ситуації з повним, частковим або мінімальним управлінням;

5) за наявністю рольового компоненту - ігрові ситуації з рольовим компонентом і без нього;

6) за наявністю елементу змагання - ігрові ситуації, що мають елемент змагання (на особисту/ командну першість) і ігрові ситуації без зазначеного елементу;

7) за наявністю елементу навчання рухливості - рухливі і статистичні ігрові ситуації;

8) за використанням предметів - ігрові ситуації з предметами та без них. [1: 91].

Наявність багатьох критеріїв, що організовані ієрархічно, дозволяє характеризувати будь-яку ігрову ситуацію з різних боків.

До системи ігрових ситуацій входять підсистеми для навчання аудіюванню, мовленню, читанню й письму; комплекти вправ для навчання окремим умінням або групам «технічних» навичок, наприклад, для розвитку вмінь діалогічного мовлення або для формування навичок техніки читання, групи вправ для формування навичок, наприклад, для формування умовних навичок говоріння або фонемних навичок читання й письма.

Створюючи у навчанні імітацію конкретних умов, гра служить засобом розвитку теоретичного і практичного мислення, актуалізації, використання й закріплення знань.

Ігри характеризуються наступними основними ознаками:

1) наявність учасників гри (які навчаються), у яких є загальне завдання - аналіз обстановки і прийняття рішень у відповідності до наданої кожному ролі;

2) наявність керівника гри, який повинен видавати інформацію про обстановку, аналізувати рішення учасників гри й коригувати її;

3) створення визначених умов для аналізу обстановки і прийняття рішень тими, хто навчається;

4) створення невизначеної, а в ряді випадків – конфліктної ситуації;

5) неможливість повної формалізації ситуації;

6) динамічність змін обстановки й наявність зворотного зв'язку між попередніми рішеннями учасників гри й кінцевими, пов'язаними зі змінами обстановки.

У структурі навчального процесу в основі гри можна виділити 4 етапи: а) орієнтування (учитель розповідає правила гри та дає огляд її ходу); б) підготовка до проведення гри (знайомство з ролями, проведення гри у скороченому варіанті); в) проведення гри в цілому (з підрахунком балів, характеристикою прийнятих рішень); г) обговорення гри (викладач спонукає дітей до аналізу гри, внесення коректив і т. ін.) [1: 75]. У дисер-

таційному дослідженні Л.О. Савченко представлено такі структурні елементи гри: навчальна мета, підготовка до гри, початкова інформація, хід, аналіз гри [1: 156].

Гру можна проводити перед викладенням лекційного матеріалу, після нього або організувати на її основі весь учбовий процес. У першому випадку гра буде спиратися тільки на власний досвід її учасників, якого може бути замало. Не зважаючи на те, що гра буде викликати інтерес, відсутність необхідних знань може ускладнити її проведення. При опорі на знання, які є в наявності, гра проходить більш змістовно і якісно.

Основними компонентами гри є сценарій, ігрова обстановка й регламент. Сценарій включає характеристику ігрової ситуації (організації), правила гри й описання обстановки. У правилах фіксують склад й описання ролей, а також матеріали, що регламентують діяльність гравців. Поведінка учасників – основний інструмент гри. Дуже важливий правильний вибір тимчасового режиму проведення гри, відтворення реальної обстановки. Регламент гри визначає порядок тем або документів, загальні вимоги до режиму її проведення та до інструктивних матеріалів [1: 102].

Одне з важливих завдань при проведенні ігор – звільнення їхніх учасників від рутинної обчислювальної роботи. Використання ігор вимагає від викладача глибокої підготовки. Навіть при наявності досвіду й доброго володіння методикою навчання, підготовка та опрацювання системи ігор займають від одного до трьох років.

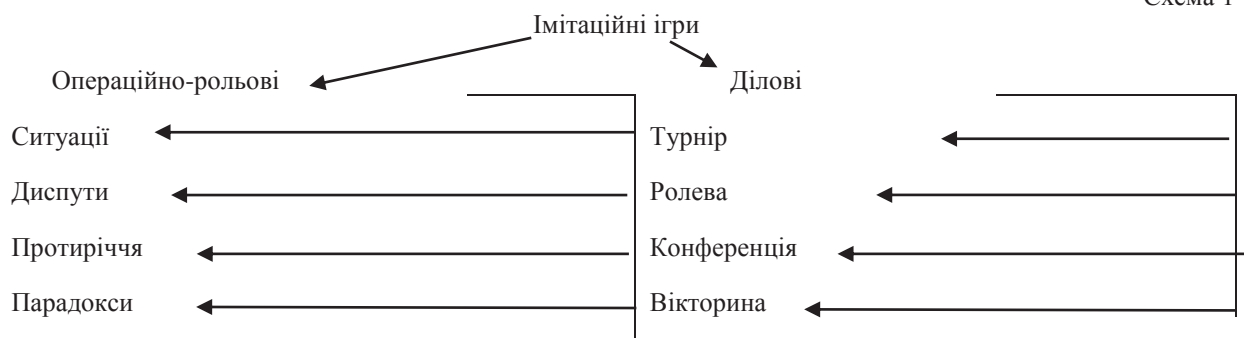
Для використання гри в організації навчального процесу принципове значення має комплексний підхід. Він вимагає від викладача сконцентрувати всі зусилля на формуванні й розвитку у студентів позитивного відношення до навчання, гуманних взаємовідносин між ними. Ця проблема привертає увагу вчених і педагогів-практиків як один з способів, що підвищує ефективність процесу навчання. Щоб досягти цієї мети, необхідно комплексно (загально) використовувати ігри. Ця сукупність як один з принципів проблемності реалізується насамперед у сфері пізнавальної діяльності, у процесі якої студенти мають оволодіти змістом навчальних предметів і необхідними навичками і вміннями у системі занять - у вигляді конкретних імітаційних ігор (див. Схему 1).

Таким чином, імітаційно-рольові ігри – це професійні ситуації, що сприяють рішенню навчальних проблем, загострюють професійний інтерес, формують у студентів педагогічний аналіз. Засвоєння матеріалу проходить більш успішно.

Імітаційно-рольові ігри сприяють формуванню у студентів систематизованих знань з вивченої теми, передбачають структуровану організацію їхньої пізнавальної діяльності способом гри.

Подальшу свою роботу ми вбачаємо в розробці ділових, рольових дидактичних ігор по вивченню іноземної мови.

Схема 1



Факти ←

ЛІТЕРАТУРА

1. *Ананьев Б.Г.* К психологии студенческого возраста. – Л: Изд-во ЛГУ, 1974.
2. *Кондрашова Л.В., Виевская М.Г., Савченко Л.О.* Имитационно-игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие. – Кривой Рог, 2001. – 194 с.

3. *Набока О.* Навчання і виховання майбутніх підприємців// Рідна школа. – 1999. – №9. – С. 24-27.
4. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. – М., 1978.

Подано до редакції 11.05.05

РЕЗЮМЕ

В статье определено значение имитационно-ролевого обучения, показаны теоретические основы использования игры в высшей школе.

SUMMARY

The article describes the role of imitative and role education, presents some theoretical principles of using the game at high school.