

## **ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВЕ НАВЧАННЯ ЯК ПРОЦЕС ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ ВИЩОЇ ШКОЛИ**

*У статті розповідається про значимість імітаційно-ігрового навчання, розглянуто різні підходи до цього поняття, подані приклади ігрових ситуацій та ділових і рольових ігор.*

*In given article different approaches to concept training, business and role games are sent. The author has considered in article practical use game training in the higher school.*

**Актуальність теми.** Сучасний розвиток нашого суспільства зумовлює необхідність врахування впливу новітніх педагогічних технологій у діяльності вищої школи. В умовах гуманізації та демократизації суспільства соціальна роль особистості невпинно зростає. Врахування означеного феномена дозволяє здійснювати професійну підготовку студентів через активізацію пізнавального процесу, через ігрову діяльність. Останнім часом увага не тільки теоретиків, але й педагогів-практиків приваблює імітаційно-ігрове навчання в різноманітних типах освітніх установ, це обумовлено складним процесом перебудови економічних відносин, потребою використання сучасних технологій у виробництві з метою підвищення його ефективності. Вільне входження суб'єкта в реальне життя в умовах ринкових відносин стало складнішим, а тому сьогодні, тим більше в майбутньому, економічній освіті надається важлива увага.

**Мета статті** – розкрити вплив імітаційно-ігрового навчання на розвиток творчих здібностей студентів у процесі навчання у вищій школі. Вимоги до професійної компетентності майбутніх фахівців, їхньої підготовки до самостійного життя зростають, і однією складовою цього є формування творчих здібностей та підвищення якості знань майбутніх фахівців. Розвиток творчих здібностей у майбутніх фахівців, на наш погляд, можливий при використанні імітаційних методів навчання.

**Отримані результати.** Кондрашова Л.В., Вієвська І.Г., Савченко Л.О. під імітаційно-рольовим навчанням розуміють педагогічну діяльність, що дозволяє скрізь систему взаємопов'язаних понять імітацій та гри, принципів і способів активних дій забезпечити процес становлення особистості, самоствердження і саморозвитку учнів.

У психології перша спроба створити теорію гри належить К. Гроссу. Він вказав, що гра є попередження до діяльності. К. Бюлер поставив у центрі теорії гри поняття функціонального задоволення. К. Кофка доповнив цю концепцію, відмітивши, що задоволення від функції приносить не просто діяльність сама по собі, а діяльність, яка протікає відповідно із бажанням граючого. На протилежній позиції стояв Ф. Бойтендайте, вважаючи, що гра – тренування молодого організму для майбутньої діяльності, прояв надміру життєвої енергії, властивого молодій істоті. У вітчизняній психології найбільш повне дослідження гри проведене Д.Б. Ельконіним, який вбачає в ній, у першу чергу, механізм соціалізації, спосіб соціальної адаптації.

У педагогічній літературі гра розглядається як імітація діяльності в штучно створених ситуаціях, моделюючих навчально-виховний процес, забезпечуючи вироблення і закріплення вмінь та навичок школярів [1, 11].

Ігрове навчання – це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якого студенти під керівництвом вчителя, являючись учасниками імітаційно-рольової ситуації, проявляючи ініціативу, самостійність та змагальність, оволодівають знаннями, вміннями і навичками, виробляють творчий стиль діяльності.

Позитивне відношення до імітаційно-ігрової діяльності сприяє становленню самоповаги, пізнання особистих цінностей учнями. Беручи активну участь в цьому виді діяльності, студенти отримують можливість висловити свою думку, відстояти її, визначити самостійно способи виконання імітаційно-ігрових ролей, намітити шляхи досягнення цілей,

рішення навчальних проблем. Імітаційно-рольове навчання – це прекрасна можливість для активної взаємодії студентів та їх самореалізації. Задача полягає в тому, щоб знайти оптимальні варіанти і моделі імітаційно-рольової взаємодії. Ця модель являється механізмом самоорганізації і самонавчання студентів. У психолого-педагогічній літературі розглядаються різні підходи до поняття імітація. Деякі вчені спираються на думку, що імітація є метод, інші, що імітація є форма.

Так, О.Набока розглядає імітацію, як способи проведення занять, де навчально-пізнавальна та виховна діяльність спирається на імітацію професійної діяльності, пізнавальну активність, соціальні процеси. Від традиційних ця група методів відрізняється орієнтованістю на проблему, а також інтенсифікацією логіко-пізнавальної діяльності студентів. Тобто вона розглядає імітаційні методи навчання.

Імітаційні методи навчання поділяються, в свою чергу, на ігрові та неігрові. Специфіка ігрових методів полягає в їх опорі на ігрову функціональну основу, тобто на ігрові елементи, зв'язки, відношення. Загальна класифікація ігор належить П.Підкасистому, який поділяє ігри на природні (ігри тварин і дітей) і штучні, які поділяються на результативні (імітаційні, спортивні та абстрактні).

Серед ігор багато дослідників виділяють ділові, організаційно-діяльнісні та інноваційні. Останній розподіл найбільш повно розкриває формуючу, розвивальну та виховну функції ігор, що занадто важливо при формуванні комунікативної культури студентів економічних вузів.

Ю.Ганичев, О.Єльнікова, Т.Хайруліна та інші вважають, що гра – це форма навчання. Кожна гра призначена для розвитку творчого мислення, формування практичних умінь та навичок, відпрацювання індивідуального стилю спілкування та поведінки при колективному розв'язанні задач. Усі ігри вони поділяють на три групи: організаційно-діяльнісні, організаційно-миследіяльнісні та інноваційні. Вони розрізняються між собою, як запевняють автори кінцевим продуктом. Організаційно-діяльнісні ігри спрямовані на здобуття нових знань і базуються на новому матеріалі. Організаційно-миследіяльнісні відпрацьовують розумові операції, вчать проектуванню культури комунікацій. Інноваційні ігри розвивають творчі процеси, винахідливість, фантазію, алгоритм винаходу.

За змістом та цільовими установками ігри поділяються на рольові, навчальні, (дидактичні) та імітаційно-моделюючі.

До рольових навчальних ігор можна віднести гру-драматизацію в поєднанні з емоційною рефлексією, гру-змагання, гру з постановкою та дослідженням проблеми, ділову гру.

У науково-педагогічній і методичній літературі існує багато визначень ділових ігор, але єдиного підходу до визначення понять ділової гри дотепер не склалося. У загальному значенні ділова гра трактується як знайома модель професійної діяльності, контекст якої задається засобами за допомогою моделювання, імітації. Трохи інший підхід до визначення гри у О.В. Козлова, М.Л. Разу. Гру вони розуміють як управлінський процес, тобто процес вироблення й ухвалення рішення для конкретної ситуації в ході гри. І.М. Сироежин пропонує розглядати ділову гру, як модель, що відтворює процеси прийняття рішень і взаємодії учасників системи керування.

У наведених визначеннях називаються специфічні особливості ділової гри, що не вичерпують всіх ознак і характеристик. Основною ознакою ділової гри є моделювання учасниками професійної діяльності і максимально наближено до реальної професійної діяльності. Так, Е.О.Хруцький визначив суть ділової гри в тому, що це метод імітації (наслідування, зображення, відображення), прийняття управлінських рішень у різних ситуаціях шляхом гри (програвання) за заданими або вироблюваними самими учасниками гри правилами. О.Л. Лифшиц визначає ділову гру як імітацію господарської або іншої діяльності (підприємства, організації, колективу) у навчальних, виробничих або дослідницьких цілях, виконувану групою осіб на моделі об'єкта. Г.Н. Тітова трактує ділову гру як галузь імітаційного моделювання. Далі додаються наступні ознаки ділових ігор за

В.І. Рибальським: існування проблеми або об'єкта керування; Наявність системи стимулювання або мотивів, що спонукають учасників гри діяти, “як у житті”. О.О. Вербицький, Е.О. Хруцький, О.Л. Лифшиц, Л.В. Кондратова затверджують, що ділова гра активізує творчі особливості і дозволяє бачити те, що не укладається в рамки раніше засвоєних знань.

Творче мислення є основою творчого процесу. Воно формується в діяльності. Але далеко не всяка навчальна діяльність стимулює творчість учнів та удосконалення їх творчого мислення. Ми в своїй дослідній роботі опираємося на те, що творча особистість не можлива без сформованої в неї такого особистісного утворення, як комунікативна культура.

І.Я. Лернер виділяє риси, які характеризують процесуальний бік творчої діяльності:

- внутрішньосистемне та міжсистемне перенесення знань та вмінь в нову ситуацію;
- бачення проблеми в традиційній ситуації, структури об'єкту, його нової функції на відміну від традиційного підходу до рішення навчальних задач;
- урахування альтернатив при рішенні проблеми;
- комбінування і перетворення раніше відомих способів діяльності при рішенні нової проблеми;
- на основі відомого, створення принципово нового підходу або способу рішення учбових проблем [2: 77].

Підготовка студента до творчої діяльності – важливий момент у змісті роботи сучасної вищої школи і однією складовою її є формування комунікативної культури засобами імітаційно-рольової гри.

Навчальна робота, якщо вона будується на творчій основі, обов'язково вміщує в себе визначену інформацію для рішення навчальних задач. Опора тільки на інформаційний бік, предметне засвоєння навчального матеріалу явно недостатнє для підготовки майбутніх фахівців до творчої діяльності в умовах ринкової економіки.

Успіх у розвитку і закріпленні творчих здібностей студентів можливий, якщо при організації навчальної роботи їм буде забезпечена свобода вибору завдань та навчальних ролей з урахуванням їх можливостей, індивідуальних особливостей, активність та нестандартність дій, ситуація успіху для кожної ділянки навчально-пізнавальної діяльності.

Однак для того, щоб студент став суб'єктом навчально-пізнавальної діяльності, необхідно, щоб навчальна робота надавала найширші можливості для самодіяльності та творчості. Причому, боротьба з рутинною навчальною процесу передбачає зміну діяльності, поєднання її різноманітних видів, зміну позицій та ролей, що дозволяє кожному її учаснику досягти мети.

Ми пропонуємо такі ігрові ситуації:

1. Засідання ради директорів.
2. Звернення до правління акціонерного товариства.
3. Проведення загальних зборів підприємства.
4. Складання бюджету на наступний рік.

На заняттях зі студентами ми використовували рольові та ділові ігри на тему: “Кадрова політика підприємства”, “Бесіда керівника банку з працівниками”, “Розподіл доручень на наступний рік”, “Два погляди на один факт”.

Програвання ролей, пошук виходу із наданої комунікативно-ігрової ситуації, аналіз ходу гри та досягнутих результатів сприяє тому, що студенти усвідомлюють себе, власні дії, переживання, прийоми саморегуляції, нові утворення які виникають в їх пізнавально-комунікативному досвіді.

**Висновки.** Імітаційно-ігрове навчання в вищій школі вміщує в себе можливості для рішення навчальних проблем, які не мають однозначного рішення. Неоднозначність навчальних ігрових ситуацій сприяє появі у студентів установи на відпочинок від готових рецептів, стереотипних питань і дій, на самостійність мислення, на пошук оригінальних рішень і способів виходу із імітаційно-ігрових ситуацій, які створюються в навчальному процесі.

Імітаційно-ігрове навчання – це організація навчального процесу, що має не установлену структуру, спрямована на розвиток комунікативних здібностей та на формування пізнавального інтересу студентів і розвиток творчих здібностей, а отже, базується на взаємодії викладача та студента, культурі спілкування. Ігрові форми і методи дозволяють створити ситуації, включаючись в які, вони будуть оволодівати мистецтвом швидко та ефективно вирішувати навчально-пізнавальні задачі, оволодівати культурою спілкування, розвивати мислення та творчі здібності.

Подальшу свою роботу ми вбачаємо в розробці імітаційно-рольового навчання при викладенні тем з інтегративного курсу “Використання комп’ютерних технологій навчання при вивченні англійської мови”.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Кондрашова Л.В., Виєвская М.Г., Савченко Л.О. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие. – Кривой Рог, 2001. – 194 с.
2. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. – 1982. – №3. – С. 77-79.
3. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка. – К.: Освіта, 1999. – 350 с.

**УДК 378. 134: 51**

**А.Л. Воєвода**

### **ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МАТЕМАТИКИ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ У ВНЗ**

*У статті розкрито та обґрунтовано педагогічні умови організації навчання у педагогічному університеті, які є факторами формування професійної компетентності майбутніх учителів математики.*

*It's necessary to open and to ground the pedagogic conditions of organizing the Pedagogical University which are the basic principles of forms the professional competence of future mathematics teachers.*

Сьогодні у світовому освітньому просторі виникає і широко обговорюється нова система цінностей і цілей освіти. У контексті Болонського процесу перед системою освіти України виникає необхідність реформування до нових умов.

У зв'язку з цим зусилля багатьох перетворень у вищих педагогічних закладах спрямовані на вироблення і усвідомлення нових теоретичних і методичних засад функціонування системи фахової підготовки майбутніх учителів математики, інтенсифікацію та активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів, підвищення мотивації учасників навчально-виховного процесу, підвищення відповідальності студентів за результати навчальної діяльності. В цих умовах підвищується також відповідальність вищих навчальних закладів за рівень професійної компетентності випускників.

Проблеми розвитку індивідуальності людини, професійної компетентності, педагогічної майстерності стали актуальними не лише в Україні, а й в інших країнах світу.

У наукових пошуках вітчизняні і зарубіжні вчені звертаються до проблематики професійної підготовки вчителя: В.А. Адольф, Т.Г. Браже, М.І.Богданова, Л.В. Виноградова, Б.С. Гершунський, Р.С. Гуревич, І.А. Зязюн, Н.В. Кузьміна, О.Г. Мороз, М. Д. Нікандров, І.П. Підласий, Л.І. Рувинський, Г.І. Саранцев, В.О. Сластьонін, Н.Д. Хмель, П. Мітчел, Б. Скіннер, Р. Харст та ін. Зокрема, проблемам професійної підготовки вчителя математики присвячені роботи М.І. Бурди, С.У. Гончаренка, М.І. Жалдака, В.М. Монахова, З.І. Слєпкань, М.І. Шкіля.