



грами занять з природничо-математичних дисциплін, що дають підстави для подальшого вивчення і застосування такого виду контролю, як інтегроване тестування. Розв'язування подібних тестів створює позитивний емоційний стан і відповідає умовам розвитку пізнавального інтересу.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Касперський А.В. Удосконалення системи контролю знань при виконанні лабораторного практикуму / А.В. Касперський, О.М. Кучменко // Наука і сучасність : збірник наукових праць Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. – Вип. 2. – Ч. 2. – К. : Логос, 1999. – С. 49–58.
2. Касперський А.В. Попереднє тестування рівня знань учнів та студентів як засіб вдосконалення мето-

дики виконання педагогічного дослідження / А.В. Касперський, О.М. Кучменко // Вісник : збірник наукових статей Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. – Вип. 5. – К. : НПУ імені М.П. Драгоманова, 2003. – С. 150–152.

3. Применение знаний в учебной практике школьников / под ред. Н.А. Менчинской. – М. : Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1961. – 375 с.

4. Касперський А.В. Модульно-рейтингова технологія навчання як засіб активізації самостійної роботи студентів при вивченні фізики в педагогічному університеті / А.В. Касперський, О.М. Кучменко // Наукові записки. Серія : Педагогічні науки. – 2004. – Вип. 55. – С. 259–263.

5. Болтенко О.І. Збірник тестів та кросвордів з матеріалознавства та технології машинобудування / О.І. Болтенко. – Донецьк : Краматорський центр професійно-технічної освіти, 2011. – 122 с.

УДК 37.014.623

АНАЛІЗ ЗАСТОСУВАННЯ ІГОР У ПОЗААУДИТОРНІЙ НАВЧАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Маркова Т.В., аспірант
кафедри педагогіки

Житомирський державний університет імені Івана Франка

У статті проаналізовано застосування ігор у позааудиторній навчальній діяльності майбутніх офіцерів. Проведено діагностику впливу ігор на формування міжкультурної комунікації під час вивчення англійської мови в позааудиторній навчальній діяльності. Виявлено основні найбільш ефективні ігри, що сприяють підготовці до міжкультурної комунікації.

Ключові слова: *гра, позааудиторна навчальна діяльність, міжкультурна комунікація.*

В статье проанализированы примеры применения игр во внеаудиторной учебной деятельности будущих офицеров. Проведена диагностика влияния игр на формирование межкультурной коммуникации на основе английского языка во внеаудиторной учебной деятельности. Выявлены основные наиболее эффективные игры, что способствуют подготовке к межкультурной коммуникации.

Ключевые слова: *игра, внеаудиторная научная деятельность, межкультурная коммуникация.*

Markova T.V. ANALYSIS OF USING GAMES IN POST CURRICULAR ACTIVITIES

In the article the data use games in extracurricular training of future officers. A diagnosis of the impact of games on the formation of intercultural communication in the basic of English language in extracurricular academic activities. The most effective games are detected which help to prepare cadets to intercultural communication.

Key words: *game, post curricular activities, intercultural communication.*

Постановка проблеми. Службова діяльність характеризується динамічністю, непередбачуваністю, постановкою проблемних ситуацій, які потребують негайного вирішення. Тому важливо достатню увагу приділяти розвитку оперативного мислення курсантів, формувати в них здатність орієнтуватися в обстановці, яка змінюється. На жаль, окремі педагоги продовжують реалізовувати в навчанні мету передання якомога більшого

обсягу інформації у відведений час, а питанням вироблення у вихованців творчого мислення особливої уваги не приділяють. Звідси труднощі в офіцерських кадрах у практичній діяльності в разі виникнення нестандартних ситуацій або в екстремальних обставинах. Відомий психолог Б.М. Теплов серед характерних особливостей мислення та здібностей, якими повинен володіти військовий професіонал, виділяє такі:



– максимальна продуктивність розуму в умовах максимальної небезпеки;

– швидкість, стрімкість мислення [2].

Б.М. Теплов на підставі проведеного психологічного дослідження робить висновок, що чим вищі щаблини військової ієрархії долає офіцер, тим більш важливим для нього є володіння наведеними якостями. У системі військової освіти з урахуванням цього положення повинні більш активно використовуватися ігри в позааудиторній навчальній діяльності, що сприяють формуванню творчого мислення, здатності ефективно діяти і приймати відповідальні рішення в умовах динамічної військово-професійної діяльності з особовим складом. Ігрові технології в силу відповідних їм ознак адекватно відповідають особливостям такої діяльності.

Ступінь розробленості проблеми. Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані й розроблені класиками російської та радянської педагогіки: К.Д. Ушинським, Д.І. Писаревим, А.С. Макаренком, видатними радянськими вченими: М.В. Левітовим, Л.С. Виготським, Л.С. Рубінштейном, О.М. Леонтьєвим та іншими [3].

Мета статті – розглянути основні компоненти вірної дидактичної й методичної організації позааудиторної навчальної діяльності як процесу підготовки до міжкультурної комунікації за допомогою ігор на основі англійської мови у вищих військових навчальних закладах.

Виклад основного матеріалу. Науково-педагогічна та методична література містить багато визначень понять «ділова гра» й «навчальна гра», але єдиного підходу немає. О.О. Вербицький зазначає, що в найширшому значенні «ділова гра» може бути визначена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами – за допомогою мови моделювання, імітації та зв'язків, включаючи природну мову [7].

О.В. Козлова, визначаючи поняття «ділова гра», виділяє таку її якість, як прийняття рішень. Зрозуміло, що характерною рисою ділової гри є моделювання учасниками змісту гри й процесу тієї або іншої майбутньої професійної діяльності та системи їхніх відносин усередині заданої моделі реального виробничого колективу [8].

У дослідженні ми зверталися до наукового надбання таких педагогів, як А.О. Вербицький, М.Д. Ярмаченко, І.О. Рейнгард, В.І. Бондар, І.Д. Бех, О.А. Дубасенюк, В.І. Лозова, О.В. Глузман.

Ідеї впровадження елементів гри в процес педагогічної практики військових ка-

дрів у позааудиторній навчальній діяльності відбито в працях військових учених: О.Я. Анцупова, В.М. Володько, В.М. Гуріна, М.В. Овчара, В.В. Хрипка, О.В. Торічного. Заслужовує на увагу досвід практичної діяльності офіцерів Є.М. Потапчука, О.П. Корольова, О.Д. Сафіна, О.Ю. Торіцина [8].

Аналіз практики використання ігор в позааудиторній навчальній діяльності у військових навчальних закладів на сучасному етапі дає змогу виділити такі характерні тенденції:

– використання елементів гри в структурі різноманітних видів занять в інтересах активізації курсантів у позааудиторній навчальній діяльності;

– проведення педагогічної гри протягом одного-двох занять із певної теми відповідно до визначених раніше дидактичних цілей;

– проведення тривалої за часом педагогічної гри в інтересах реалізації завдань розвитку та навчання учасників на базі спеціально обладнаних ігроцентрів.

Здійснюються спроби конструювання й теоретичного обґрунтування педагогічних ігор, упровадження їх у педагогічний процес військових навчальних закладів за досвідом і подобою застосування ігрових технологій у педагогічних вишах країни з метою педагогічної підготовки студентів. Із наукових позицій здійснюється обґрунтування ефективності ділових ігор, що розглядаються як зразок застосування інноваційних аспектів у підготовці військово-педагогічних кадрів. Є розробки, які характеризують потенційні можливості функціонального ігропроцесу, його можливу структуру (О.В. Торічний, Є.М. Потапчук).

Гра, незважаючи на творчу діяльність педагогів-новаторів, продовжує залишатися в навчальному процесі викладення психолого-педагогічних і гуманітарних дисциплін рідкісним явищем. У більшості вишів педагогічна гра – це вдало знайдений прийом педагогічного впливу, що використовується час від часу, незрозумілий до кінця складний інструмент педагогічного впливу на слухачів. Навчальні ігри використовуються здебільшого під час вивчення спеціальних предметів, а запровадження цього методу до вивчення фундаментальних дисциплін відбувається більш повільно.

Результати анкетного опитування викладачів і курсантів надали можливість виявити характерні причини повільного впровадження ігрових технологій у позааудиторну навчальну діяльність і практику професійної підготовки офіцерських кадрів:

1) відсутність розробленої теорії й методики використання ігрових технологій у



навчальному процесі військових навчальних закладів;

2) недостатня підготовленість значної частини викладачів до використання в педагогічній практиці інноваційних методів навчання;

3) недостатня мотивація викладачів до використання у військово-педагогічній практиці ігор. Відсутність стимулювання творчої праці, пов'язаної зі зростаючими витратами часу на підготовку до занять, побудованих із використанням ігор, за збереження старих підходів до навчального навантаження;

4) традиційна орієнтація програм професійної підготовки курсантів на пояснювально-ілюстративний тип навчання;

5) недостатнє матеріально-технічне забезпечення навчальних програм;

6) недостатній взаємообмін досвідом, накопиченим вишами, науково-дослідними центрами, науково-дослідними інститутами України, щодо впровадження й використання ігрових технологій у позааудиторну навчальну діяльність;

7) досить жорстка регламентація в методиці проведення занять з тієї чи іншої навчальної дисципліни.

Зазначені причини дають змогу, на нашу думку, висловити сумнів щодо можливості використання в сучасних умовах і в найближчій перспективі тривалих за часом і складних педагогічних ігор у позааудиторній навчальній діяльності. Водночас є можливості для широкого й ефективного використання такого різновиду ігрових технологій, як «бліц-ігри».

Ігрові технології – це сукупність процесів і методів навчання, що являють собою форму пізнавальної діяльності слухачів в умовних ситуаціях, спрямованих на формування в них педагогічних здібностей, знань, умінь і особистих якостей у ході вирішення педагогічних завдань [1].

Розглянемо також педагогічну бліц-гру як різновид ігрових технологій, основними особливостями якої є такі: мінімальний комплект ролей, швидкість проведення й отримання результату. Характерними рисами бліц-гри є привабливість і легкість форми; несподіваність і неординарність змісту; обов'язковість оцінювання результатів (кількісного або якісного); обмежена функціональна спрямованість, реалізована відповідно до педагогічних цілей; можливість включення їх у структуру традиційних видів навчальних занять; динамічність виникнення та вирішення ситуації (проблеми, завдання); проектована й керована емоційна напруженість у процесі гри; обмеженість часу, відведеного на вирішення проблеми;

можливість об'єднання в єдиний комплекс (систему) ігор відповідно до педагогічних цілей; включення визначеного контексту професійної діяльності, імітації деяких її умов і форм.

Практика бліц-гри складається, як нам видається, з техніки гри (технологічної структури), теорії й методології гри (загальних підходів до проектування та аналізу дій); етики гри (наявність моральних ідей і змісту).

Нетиповою й цікавою формою заняття є театралізована гра, якій підпорядковані завдання заняття. Театралізована гра – заняття, що характеризується широким використанням елементів гри, змагання, прихованих форм контролю, наближення до реальних умов, поєднанням індивідуальної, фронтальної форм роботи курсантів із діяльністю в парах. Особливої ваги набувають логічні та розумові форми, які допомагають розрядити напруження, надати можливість мислити креативно і творчо, стимулювати їхню розумову діяльність. Багато методистів відзначають величезні навчальні можливості гри (Н.В. Ангусова, В.І. Горецька, В.Ю. Протасова, Т.М. Шкваріна). У процесі оволодіння англійською мовою, видозмінюючи ігрову ситуацію під час навчання, створюють умови для автоматизації запам'ятовування мовленнєвого матеріалу. Замислюючись над використанням гри на заняттях з англійської мови, ми вивчили роботи Н.Д. Гальської, В.А. Глухарєвої, Л.І. Дольникової, В.І. Колосникової, Ш.Г. Ашамджян, М.Ф. Строніна та ін. Гра в їхньому розумінні – вправа для тренування мовленнєвих навичок. Гра – не дійсність, але може змусити глянути на знання як на те, що може принести реальну користь: англійська мова – уміння спілкуватися з носіями іноземної мови. Гра активізує прагнення курсантів до контакту один з одним, створює умови рівності в мовному партнерстві, руйнує традиційний бар'єр між учителем і дитиною. Гра дає змогу боязким, невпевненим у собі курсантам говорити й тим самим переборювати бар'єр невпевненості. В іграх опановуються такі елементи спілкування, як уміння почати бесіду, підтримати її, перервати співрозмовника, у потрібний момент погодитися з його думкою чи спростувати її [8]. Практично весь час у грі відведено на мовленнєву практику, при цьому не тільки той, хто говорить, а й той, хто слухає, є максимально активним, тому що він повинен зрозуміти й запам'ятати репліку, дію партнера, співвіднести її із ситуацією, правильно відреагувати на неї. Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних і розвиток логіки, сприяють усвідомленому засвоєнню іноземної мови



[9]. Вони сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність, виховують почуття колективізму. Курсанти активно, з цікавістю працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів. Модель кожного заняття з позааудиторної навчальної діяльності – це уявна ігрова ситуація в повному, розгорнутому вигляді, що як норма охоплює всю тривалість заняття. Гра надає можливість урахувати вікові особливості курсантів і прагнення до самостійності; є ефективним засобом створення мотиву до іншомовного діалогічного спілкування; сприяє реалізації діяльного підходу в процесі навчання англійської мови. Ігри працюють загалом із особистістю дитини, захоплюючи ціннісні, емоційні, моральні, мотиваційні аспекти. Ці механізми демонструють переваги ігор як освітнього засобу. Недоліки є продовженням їхніх же позитивних якостей. До них можна зарахувати такі: великі енергетичні витрати не тільки майстрів організаторів, а й учасників; порівняно (із традиційною педагогікою) малий обсяг власне нової інформації. Гра гідна скоріше як засіб засвоєння вже наявної інформації, але як джерело нової інформації являє собою значно більш повільний засіб. Змінимо слово «недолік» на слово «специфіка» та зробимо такий висновок: гра не може бути єдиним засобом засвоєння отриманих традиційним шляхом знань. Без сумнівів, гру можна розглядати як ситуативно-варіативну вправу, у якій створюється можливість повторення мовленнєвого прикладу в умовах, максимально наближених до реального мовленнєвого спілкування з властивими йому ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовленнєвої дії. Цю позицію відстоює М.Ф. Стронін. Він вважає, що ігри сприяють виконанню методичних завдань:

- створення психологічної здібності курсантів до мовленнєвого спілкування;
 - забезпечення природної необхідності багаторазового повторення мовленнєвого матеріалу;
 - тренування курсантів у виборі мовленнєвого матеріалу, що є підготовкою до ситуативної невимуженості мовлення загалом.
- Під час розробки ігор ми беремо до уваги таку організацію гри на заняттях англійської мови:
- гра не має бути зразком механічної імітації, це зразок творчості;
 - учитель представляє оригінальний взірць іноземного мовлення, який збуджує в дітей прагнення бути оригінальними, самостійними;
 - у процесі гри не використовується система оцінок;

- формулювання ігрової ситуації, правил гри, розповідь про те, що отримується в результаті, має подаватись рідною мовою;

- гра повинна викликати позитивний емоціональний інтерес, бажання скоріше включитися в гру [10].

Практика вказує на позитивний вплив виховного та навчального процесу в іграх усіх видів: дидактичних, рухливих тощо. Кожна гра виконує свою функцію, сприяючи накопиченню мовленнєвого матеріалу в дитини, закріпленню раніше отриманих знань, формуванню мовленнєвих навичок і вмій [3]. У позааудиторній навчальній діяльності гра допомагає створювати умови, найбільш максимально наближені до реальних, але, крім того, має специфіку, що дає змогу розглядати її як засіб досягнення навчально-виховних цілей.

Отже, основними структурними компонентами навчальної гри для нас є такі:

- наявність ігрових, а головне практичних, виховних і розвивальних цілей;

- зміст гри, що віддзеркалює реальні взаємодії та взаємини, базується на навчальному матеріалі однієї або кількох розмовних тем і має сюжетну організацію, розвиток і відтворення в мовній і немовній поведінці курсантів;

- комунікативно-дидактичні умови: по-перше, природна навчально-комунікативна ситуація, яка створюється дошкільнятами під керівництвом учителя; важливо, щоб у визначенні місця, часу й інших обставин гри вона відповідала реальній дійсності, була значимою для дітей; по-друге, реквізити – будь-які предмети, що використовуються в навчальній грі.

Рівень професійної зрілості залежить від здатності педагога реалізувати на методологічному рівні стратегічний шлях: від духовно-прогностичного цілепокладання через структурну побудову системи знань до організації отримання кінцевого результату, спрямованого на підготовку майбутніх офіцерів, до міжкультурної комунікації [9]. Тому ми можемо вважати практику педагогічної гри (зокрема блиц-гру й театралізовану гру) успішною за умови, якщо під час гри курсанти не лише отримують більш конкретні уявлення про майбутню професійну діяльність, а й розвивають аналітичні здібності, синтезують культуру діяльності, у них формується цілісна понятійна система. Отже, гра дає змогу кожному курсантові відчувати себе суб'єктом педагогічного процесу, виявити й розвинути свою особистість. Це зумовлено тим, що в грі відбувається здійснення бажання майбутнього спеціаліста виявити свої здібності та придатність до професійної діяльності. «У грі відбуваються лише ті дії, цілі



яких значущі для індивіда за їхнім власним внутрішнім змістом» [10].

Висновки. На жаль, недостатнє фінансування навчальної роботи закономірно призводить до старіння навчально-матеріальної бази, ускладнює вдосконалення технології підготовки кадрів. Разом із тим, у зв'язку зі звільненням із кадрів певної кількості викладачів, із приходом нових людей об'єктивно здійснюється переосмислення змісту навчального процесу у військових вишах. Мають місце деякі позитивні тенденції, які стосуються цілей навчання, принципів відбору матеріалу, контингенту слухачів, системи мотивації їхньої навчальної діяльності, а також соціально-психологічних аспектів спілкування слухачів і викладачів. Потрібен новий стиль педагогічного мислення та педагогічної дії, який дав би змогу забезпечити якісні зміни в позааудиторній навчальній діяльності на основі теоретико-методологічних концепцій і педагогічної науки й використання передового досвіду не лише військових, а й цивільних навчальних закладів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Торічний О.В. Удосконалення педагогічної підготовки слухачів вищої військової школи на основі сучасних освітніх технологій : дис. ... канд. пед. наук / О.В. Торічний. – Хмельницький, 1999. – 190 с.
2. Теплов Б.М. Ум полководца / Б.М. Теплов. – Хабаровск, 1994. – 123 с.
3. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям / В.О. Сухомлинський // Сухомлинський В.О. Вибрані твори : у 5 т. / В.О. Сухомлинський. – К., 1977. – Т. 5. – 1977. – С. 162–176.
4. Макаренко А.С. Гра / А.С. Макаренко // Макаренко А.С. Твори : у 7 т. / А.С. Макаренко. – К., 1954. – Т. 4. – 1954. – С. 367–368.
5. Коротяева И.Б. Деловая игра как средство развития познавательных и профессиональных интересов студентов педагогического вуза : автореф. дис. ... канд. пед. наук / И.Б. Коротяева. – К., 1989. – 186 с.
6. Смолюк І.О. Розвиток педагогічних технологій в вищих закладах освіти України : автореф. дис. ... докт. пед. наук / І.О. Смолюк. – К., 1999. – 334 с.
7. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения / А.А. Вербицкий // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 129–142.
8. Козлова О.В. Деловые игры и их роль в повышении квалификации кадров / О.В. Козлова. – М. : Знание, 1978. – 64 с.
9. Тищенко Т.М. Інтегративність педагогічного знання у формуванні майбутнього педагога / Т.М. Тищенко // Збірник наукових праць Полтавського державного педагогічного університету ім. В.Г. Короленка. Серія «Педагогічні науки». – Вип. 5 (32). – Полтава, 2003. – С. 177–183.
10. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – М., 1946. – С. 590.