

Перспективою розвитку нашого дослідження ми передбачаємо у більш детальному розгляді методів виховної системи подружжя Нікітіних та її вплив на рівень адаптації дитини до різних життєвих ситуацій за межами сім'ї.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Коджаспирова Г.М. Педагогика. Учеб. для студ. пед. вузов. – М.: Влад. – 2003. – С.317.
2. Нікітін Б., Нікітіна О. “Ми та наші діти”/ Видавництво ЦК ЛКСМУ “Молодь”. – К. – 1989. – С. 5-6. – 119 с. – С. 43-44. – С.28-29. – С.190-191.
3. Нікітін Б.П. Сходинки творчості або розвиваючі ігри/ Рад.шк. – К., 1991. – 11 с.
4. Никитин Б. П. Здоровое детство без лекарств и прививок. – Лист Нью. – 2001. – 256 стр.
5. Никитин Б.П. Первые уроки естественного воспитания или Детство без болезней. – Лениздат. – 1990. – 68 с.
6. Никитина. Исповедь. – М. – Издание., 1991. – С. 5-105.
7. Социологические и экономические проблемы образования. Сборник. – Н. – “Наука”. – 1969. – С. 78-124.
8. Сухомлинський В.О. Батьківська педагогіка. – К.: Рад. школа, 1978. – 263 с.
9. Тюленев П.В. Памяти Б.П. Никитина – великого гуманиста, педагога, отца и воспитателя XX века (www.rebenokh1.narod.ru/novnikitinbp.htm)

Фатеева Е.В.

ОСОБЕННОСТИ СЕМЕЙНОГО ВОСПИТАНИЯ БОРИСА И ЕЛЕНА НИКИТИНЫХ (ВТОРАЯ ПОЛОВИНА XX СТОЛЕТИЯ)

Статья раскрывает особенности семейного воспитания семьи Никитиных и его влияние на развитие творческой, физически развитой, интеллектуальной личности.

Ключевые слова: семья, семейное воспитание, раннее развитие личности.

Fateeva K.V.

PECULIARITIES OF THE NIKITINS EDUCATIONAL SYSTEM (THE SECOND PART OF THE XX-TH CENTURY)

This article opens the features of the family education of the Nikitins and it's influence on the development of the creative, physically well-developed and intellectual individuality.

Key words: family, family education, the early individuality development.

УДК 371.3: 159.9 (091)

Форосян А.Ф.

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МОМЕНТІВ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ІСТОРІЇ ПСИХОЛОГІЇ

У статті розглядаються особливості використання у навчальному процесі вищих навчальних закладів ігрових моментів безпосередньо під час викладання історії психології.

Ключові слова: гра, дидактична гра, ігровий момент.

Актуальність теми. Сучасний розвиток вищої школи України передбачає підготовку кваліфікованих кадрів, здатних до творчої праці, професійного зростання, освоєння наукових та інформаційних технологій. А з урахуванням євроінтеграційних процесів, що відбуваються у світі, і спираючись на “Національну доктрину розвитку освіти”, перед викладачами ставляться ряд завдань, які спрямовані створити умови для максимального самовизначення й самовияву особистості.

Однак, персональний вектор розвитку кожного студента не завжди збігається з напрямом руху у велику науку. Дотого ж, із задоволенням і користю вчитися здатні всі. Для цього процес навчання має бути сконструйований з максимальним наближенням до запитів і можливостей особистості. Водночас нового підходу потребують класичні методи і форми

викладання у вищій школі. І саме впровадження елементів дидактичної гри може сприяти зацікавленості студентів під час вивчення нового матеріалу.

Мета статті – висвітлення практичних аспектів застосування гри у навчальному процесі вищої школи.

Ступінь розробки. Традиційно вивчення ігрових методів навчання розглядалось у контексті виховання молодших школярів та дошкільнят. Так, у працях Н.Бібік, М. Кларина, П. Копосова, Н.Підгорної, В. Саюк, П. Щербань та інших, наголошувалось на обов'язковому використанні гри та ігрових моментах у процесі навчальної діяльності [4].

Цією проблемою у більш дорослому шкільному віці займалися і займаються такі педагоги, як О.Савченко, Л. Болим, А.Заїка, С. Кириленко, О.Ночвинова, І.Мартинюк, В.Киричок та інші.

Проте, як показали дослідження вчених-психологів (С.Б.Ельконін, Л.В.Артемова та ін.) і педагогів (І.О.Школьна, О.Я.Савченко та ін.), гра не забезпечує стійкого позитивного ставлення учнів до навчального процесу, якщо використовується епізодично. Дидактичні ігри можна включати у систему занять. Це передбачає попередній відбір ігор та ігрових ситуацій для активізації різних видів сприймання та обмірковування, де їх використання найбільш своєчасне й ефектніше порівняно з іншими методами [5: 17].

Отже, гра у навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для вихованця, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю.

За всієї привабливості ідеї використання ігрової діяльності у навчальному процесі, необхідно зазначити, що ігри доречні й ефективні не на всіх заняттях. Адже під час планування, підготовки і проведення гри на занятті необхідно дотримуватися наступних принципів і правил:

- викладач має чітко усвідомлювати дидактичні завдання використання ігрових елементів у навчальному процесі й організувати всю діяльність на занятті з орієнтацією на виконання цих завдань;
- усі учасники повинні знати, виконувати правила гри, про які їх докладно інформують до її початку;
- участь у грі – справа добровільна, тому не варто змушувати пасивних або тих, які соромляться. З часом вони самі будуть включатися в гру;
- обов'язково мають бути присутні елементи несподіванки і непередбачуваності, що дає змогу активізувати вияв творчих здібностей учнів;
- періодично слід змінювати правила гри, щоб вона не набридала і залишалася цікавою;
- дуже тонка процедура – розподіл ігрових завдань;
- необхідно якомога повніше використовувати багаті можливості гри для розвитку вміння працювати в колективі, що передбачає розподіл ролей у команді, причому краще, якщо це зроблять самі студенти;
- гра неможлива без духу змагання, тому переможці в ній мають бути обов'язково.

Важливо тільки, щоб азарт не спричинив психологічних травм, тому не можна допускати образ і глузувань. Програвати та вигравати треба вміти гідно [3: 234].

Водночас, складність використання гри у навчанні пов'язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від особистості зусиль для входження у гру [2].

З іншого боку, доцільність використання гри залежить від рівня знань, умінь і навичок студентів, від складності дидактичних завдань, які стоять перед ними, а також з метою практичного застосування набутих знань. Гра допомагає і коли необхідно створити

додатковий емоційний фон навчання, опосередковано впливати на хід і результати діяльності.

Виділяють наступні види емоційного стимулювання:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.
2. Вона дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра-імпровізація).
3. Ігрове завдання вводиться з прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного студента.
4. Ігрова модель дій, яку необхідно виконати, випереджає саму діяльність, тим самим впливаючи на стійкість уваги особистості, її інтереси. Активізує асоціативну пам'ять і творчий розвиток особистості [1: 58 – 59].

Так, під час викладання курсу “Історія психології” ігровий момент можливо використовувати неодноразово, при вивченні нового матеріалу та при підготовці до семінарських занять.

Наприклад, під час вивчення теми “Погляди на природу психічного”, де розглядаються передумови становлення і розвитку розуміння психіки крізь призму несвідомого та незрозумілого первісній людині. Так, студентам пропонується відтворити обряд мисливців напередодні полювання.

Заздалегідь викладачем готуються додаткові матеріали: барабан, головні прикраси, макет вогню та тварини, паперові списи.

Після відтворення стародавнього ритуалу, студентам пропонується виокремити та проаналізувати психологічні течії сучасності, що мають подібні засоби впливу на людську психіку, що і в первісному суспільстві.

Водночас, створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, викладач повинен чітко спланувати діяльність студентів, спрямувати її на досягнення поставленої мети.

Можливо використовувати заздалегідь підготовлені театралізовані ігрові ситуації. Так, при вивченні теми “Розвиток античної психології”, групу студентів заздалегідь розділяють на дві підгрупи і пропонують відтворити античну “Агору”, де б одна частина студентів відстоювала погляди Платона, а інша – Аристотеля. При цьому, зовнішній вигляд та манера спілкуватись повинні відповідати античності.

На прикінці театралізованого ігрового моменту студенти повинні чітко відрізнити та розуміти погляди видатних філософів античного періоду.

Наведені приклади застосування на заняттях з “Історія психології” гри або ігрової ситуації допомагають деталізувати матеріал, що вивчається, зробити його простішим для сприймання і розуміння, включити студентів безпосередньо у вивчення історичного виру становлення психології як наукової дисципліни.

Отже, використання ігрової діяльності в навчальному процесі просто необхідне, її використання дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення особистості до навчальної праці. Граючи на заняттях, студенти стають психологічно розкутішими, що сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Советская педагогика. – 1985. – №6. – С. 57 – 61.
2. Копосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики // Рідна школа. – 2000. – №11. – С. 65 – 66.
3. Педагогічна майстерність: Підручник / І.А.Зязюн, Л.В. Крамушенко, І.Ф. Кривонос та ін. / За ред. І.А.Зязюна. – 2-е вид. – К.: Вищ. шк., 2004. – 422с.
4. Союк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення // Рідна школа. – 2001. – №4. – С. 18 – 20.
5. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа. – 1997. – №9. – С. 18 – 21.

Форостян А.Ф.

*ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МОМЕНТОВ ВО ВРЕМЯ ПРЕПОДАВАНИЯ ИСТОРИИ
ПСИХОЛОГИИ*

В статье рассматриваются особенности использования в учебном процессе высших учебных заведений игровых моментов непосредственно во время преподавания истории психологии.

Ключевые слова: игра, дидактическая игра, игровой момент.

Forostyan A.F.

*THE USAGE OF PLAYING MOMENTS DURING THE TEACHING OF THE HISTORY
OF PSYCHOLOGY*

In the features used in the educational process of higher education institutions of play immediately when teaching the history of psychology.

Key words: game, didactic game, game time