

В статье раскрыто значение куклы в жизни ребенка. Обозначены воспитательные, развивающие и образовательные возможности метода куклотерапии.

The article considers the significance of dolls in child's life. Educational, developing and training possibilities of method of the doll's therapy are marked.

УДК 371.3 (045)
ББК Ч 421.2

О.В. Добротвор
м. Київ, Україна

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ДІЯЛЬНІСНА ГРА (ОДГ) – ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШОКЛАСНИКІВУ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО ЗАКЛАДУ

Постановка проблеми. Учні старшої школи, здобувши базові знання, уміння та навички у предметній підготовці (тобто функціональну грамотність), мають потребу у доказах своєї комунікативної спроможності в різних ситуаціях. Але між знаннями та дією непрості відносини. Активний науково-практичний пошук шляхів формування комунікативної компетентності виокремлює ті можливості дидактичного процесу, які б дозволили одержати учням досвід комунікативної діяльності.

Комунікативну компетентність ми визначаємо як здатність особистості здійснювати цілеспрямовану продуктивну взаємодію для ефективного досягнення необхідних результатів і розв'язання проблем. Провідні сучасні фахівці в галузі компетентностей В. Кальней і С. Шишов стверджують, що «більшість недавніх робіт має тенденцію ставити під сумнів той факт, що утворення ключової компетентності можна направити та формувати серією систематичних вправ» [1, с.91]. Відповіді керівників ЗНЗ України на запитання: «Наскільки зміст шкільної освіти забезпечує формування в учнів життєво необхідних компетентностей?» – показують, що більшість оцінює його на «посередньо» [2, с.13]. «Розкручування» змісту освіти навколо ключових компетенцій, їх включення до змісту – це шлях переходу від знеособлених, відчужених «значень» до особистісного змісту, тобто пристрасного, ціннісного ставлення до учіння» [3, с.30]. Саме компетентнісний підхід, не виключаючи традиційних компонентів функціональної грамотності учнів, не обмежується лише ними. Побудова та заданість «ситуацій включення» у діяльність забезпечується ігровими формами навчання. Вони, безумовно, ефективні у формуванні комунікативної компетентності, тому що найбільш адекватно відтворюють соціальні (життєві) параметри, активізують взаємодію і продуктивне спілкування, мотивують учнів організовувати спілкування-діалог. Відомий теоретик компетентнісного підходу А. Хуторський [4] вказує на значущість особистісно-орієнтованих технологій, коли самі учні здійснюють визначення цілей, планують, готують, здійснюють та аналізують форми освітнього процесу, в якому рефлексія є умовою одержання і фіксації власних результатів. Проте, ігрова реальність, ігрові проблеми (імітація) й інтенсивність (тренінг), що активізують комунікабельність, не завжди потребують саме комунікативності.

У процесі пошуку ефективних засобів формування комунікативної компетентності старшокласників важливим є утвердження особливих характеристики процесу комунікації (на відміну від спілкування), який потребує ситуативного цілеспрямованого використання мови, коли може відбутися відмова від формального мовленнєвого етикету, використання усталених мовленнєвих обертів; коли конструюється власний необхідний варіант промови для вирішення проблемного колективного завдання. Робота з об'єктами комунікації, зразки

текстів не гарантують учневі успіху в ситуації комплексної комунікативної дії за відсутності індивідуального досвіду формування власного способу участі у комунікації.

У продуктивному розігруванні (моделюванні) ситуацій комунікації учасники мають вирішувати (обговорювати) реальні й значущі для них проблеми і задачі, пред'являючи власну позицію, схожою на життєву. До того ж ми не знайшли досліджень, які розглядали б комунікацію як продуктивне спілкування, де знання мови (іноземної або рідної) – лише частина необхідних інструментів, тому що вербальна частина поступається соціальній, де найголовнішим індикатором комунікації є прийняття спільних рішень в організованому просторі, де була б відображена специфіка старшої школи у формуванні комунікативної компетентності.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблема використання, розроблення дидактичної (навчальної) гри, її теоретичні аспекти розглядаються у зв'язку з успішною соціалізацією учня, умінням діяти в «бойових умовах» у групах, досягаючи мети, з підготовкою до майбутніх життєвих випробувань. Саме це корелюється з задачами компетентнісної освіти. Впровадженню дидактичної гри у компетентнісне навчання присвятили свої наукові дослідження С. Ігнатенко, Н. Копилова, І. Куліш, О. Пометун, О. Савченко, В. Семенов, С. Шаронова, П. Щербань та ін. Аналіз наукової літератури показує, що більшість праць із проблем дидактичної гри було виконано на матеріалі молодшої та середньої ланки загальноосвітньої школи.

У складній класифікації дидактичних ігор (ділові, організаційно-діяльнісні, рольові, імітаційні тощо) можна прослідкувати неоднозначність у формулюванні відмінностей між різними видами, варіативність в описах правил, нечіткість у рекомендаціях щодо їх застосування. Для нас є прийнятним уніфікований погляд на класифікацію ігор у навчальному процесі, оскільки ми розглядаємо шляхи формування комунікативної компетентності, що має прояв тільки у ситуаціях активної спільної діяльності, а саме активність учнів є атрибутом будь-якої дидактичної гри. О. Деркач та С. Щербак [5, с.7] стверджують, що всі види дидактичних ігор пов'язані з завданнями навчання, а саме: з набуттям індивідом соціального досвіду вирішення проблеми, з набуттям досвіду аналізу ситуації та міжособистісного спілкування, що дає підстави називати їх навчальними. Схожі висновки ми побачили і у С. Шаронової, яка об'єднує всі різновиди та форми ділових, організаційно-діяльнісних, рольових, імітаційних тощо ігор, використовуючи термін «соціально-усвідомлені ігри», котрі дослідниця називає засобом навчання, «основний педагогічний зміст та призначення якого – навчити діяти!» [6, с. 5].

В ігровій навчальній ситуації реальне «доросле» життя стає максимально наближеним до процесу навчання, знання використовують точно за призначенням, утворюється простір для численних спроб і перевірок власної готовності діяти успішно та ефективно, для відчуття власних можливостей під час спільної діяльності у групі. О. Зінченко точно вказує на головну функцію гри у навчанні: «Ігрова педагогіка ставить учня в активну позицію. Учень зобов'язаний бути зацікавленим, конкурентним... Ігрова педагогіка може озброїти людину техніками організації комунікації і розуміння в умовах складних мислительних робіт, які потребують колективних і командних форм... На відміну від педагогіки знання, де учень одержує знання, уміння, навички (ЗУН), в ігровій педагогіці здобуваються орієнтації та техніки» [11, с. 13].

Мета статті. Визначити особливі характеристики дидактичної організаційно-діяльнісної гри (ОДГ) як найоптимальнішого засобу для формування комунікативної компетентності старшокласників (молоді).

Виклад основного матеріалу. Проаналізувавши тлумачення терміну «дидактична гра» у вказаних наукових джерелах, приходимо до висновку, що дидактичною грою можна називати будь-яку гру, побудовану з навчальною метою, що підпорядковується певним правилам, одночасно належить до двох діяльностей – гри й навчання і готує до майбутньої

діяльності, а також має груповий характер, що активізує набуття учасниками соціального досвіду. Ми зазначаємо активну взаємодію учасників як основну характеристику дидактичної (навчальної) гри, що вказує на її можливості у формуванні комунікативної компетентності старшокласників.

Уточнивши сутність комунікативної компетентності, ми зосереджуємося на таких ігрових формах, що утворюють особистісний зміст для учасників, мотивують до вирішення реальних проблем, актуалізують життєві стосунки учасників (а не обставини), підвищують вимоги до функції мови, не містять готових сценарних рішень.

На наш погляд, найвідповіднішою умовою формування комунікативної компетентності є саме організаційно-діяльнісні ігри (ОДГ). Для формування комунікативної компетентності простір оргдіяльнісної гри є достатнім і необхідним, а функції ОДГ повністю задовольняють вимоги компетентної освіти, а саме: сприяють оволодінню способами нової діяльності, формуванню особистісних технік розуміння і діяльності, усвідомленню індивідуальної траєкторії розвитку компетентностей, зокрема комунікативної. ОД-гра – це місце, де формування комунікативної компетентності відбувається не випадково, а завдяки сумісним зусиллям організаторів гри і гравців.

Проаналізуємо характерні ознаки ОДГ, що зазначають фахівці. Роль і функції ОДГ експериментально вивчали у Московському методологічному гуртку в рамках програми створення нової педагогічної практики на базі методологічної теорії педагогіки [7; 8]. ОДГ виступали у якості форми експериментальної реалізації досвіду відтворення розумової конструктивної роботи. З часом з'явилися експериментальні навчальні заклади, які використовували ОДГ і досліджували її можливості для підготовки молоді: Київський ліцей бізнесу, Міжнародна академія бізнесу та банківської справи (Тольятті). Засновник ОД-ігрового методу Г. Щедровицький вказував на переваги ОД-гри у порівнянні з іншими формами підготовки: «вона ставить індивіда в реальні умови комунікативної та мисленнєвої взаємодії з колективом за умови необхідності здійснити робочий процес, а як будь-яка гра робить легким подолання настановних структур та норм професійної предметної роботи і утворює для індивіда сприятливі умови для самодіяльності, самоорганізації та розвитку» [9].

О. Зінченко надає вичерпну характеристику: «ОДГ – метод постановки і вирішення проблем. В оргдіялісну гру закладається поле протиріч, колізій, конфліктів, з якого треба намагатися сконструювати нову систему діяльності. Це і має стати результатом» [10, с.121]. По суті конструкція гри включає розкриття етапів і механізмів спільної колективної роботи, тому оргдіялісна гра на усіх етапах потребує від учасників справжньої розумової роботи і весь її хід – це спроба одержати уявлення про те, як слід планувати роботу в даній ситуації. О. Зінченко як організатор численних ігрових сесій стверджує, що ОДГ «потребує організації колективної мислєдіяльності для рішення проблем... ОД-гра – ланцюжок ігрових зіткнень та протидій людей» [11, с. 17]. Отже, сенс навчальної ОД-гри не в тому, щоб навчити правильним діям, а щоб розвинути саму сферу діяльності за рахунок продуктивної комунікації. Правила в ОДГ вказують тільки на те, як можна пограти у вирішення складних питань, що постають перед учасниками. Сама ж процедура пошуку й прийняття колективних рішень, визначення способу власних дій, презентації обговорення всіх етапів цієї роботи – шлях до розвитку власної комунікативної компетентності. У ОД-грі учитель тільки організатор і координатор інтерактивної взаємодії. Як вказують О. Пометун та Л. Пироженко, «інтерактивні методи орієнтовані на реалізацію пізнавальних інтересів і потреб особистості, тому особлива увага приділяється організації процесу ефективної комунікації, в якій учасники процесу взаємодії більш мобільні, відкриті і активні. Основою інтеракції є принцип багатосторонньої взаємодії, яка характеризується відсутністю полярності і мінімальною сконцентрованістю на точці зору вчителя» [12, с.19-24].

Таким чином, головна відмінність ОДГ від усіх інших ігор – принцип розвитку діяльності та людей у ній. Такий ефект виникає внаслідок прямої залежності від призначення

ОДГ, яке полягає у вирішенні проблем, що існують у сфері діяльності, котру ми імітуємо (зкладаємо у гру). Учасники ОД-ігор не одержують нових знань, вони беруть участь у процесі колективного мислення і вирішенні реальних значущих проблем, тобто самі добувають і засвоюють нове знання. Учасники приходять на ОД-гру зі своїми знаннями, досвідом та уявленнями і займають ті ж позиції, що у реальному житті. Але процес рішення реальної (особливо значимої) для них проблеми, а не навчальної (!), дозволяє говорити про те, що існує в реальному житті, точно і відверто, «без краваток». Для цього увага колективу гри повертається з об'єктів діяльності (того, чим кожен займається на своєму місці) до самої діяльності й мислення (яким чином вони це робили або робитимуть). Саме такий поворот, як зазначають дослідники ОД-гри А. Єгоров і Т. Водолажська [13], дозволяє вирішити складні проблеми. Вирішення колективних проблем потребує, в свою чергу, комунікативності від учасників, тобто здатності здійснювати цілеспрямовану продуктивну взаємодію, використовуючи точні й достатні фрази, спрямовані на спільний результат.

Тема використання ОДГ у шкільному навчанні розроблена недостатньо, а знайдені нами приклади практичного впровадження ОДГ (або її елементів) у навчальний процес вказують на доцільність пошуків у цьому напрямі й актуальність такої педагогічної практики у зв'язку з вимогами компетентнісного підходу. Одна з причин, з якої форма ОД-гри рідко зустрічається в практиці масової школи, – організація конфлікту, що є неодмінним елементом ігрової ОД-технології. Це потребує від організаторів ОДГ уміння виводити конфлікт на змістовний рівень. Ми вважаємо, що актуальність розробок і використання ОДГ особливо зростає у роботі зі старшокласниками у зв'язку зі значним збільшенням ситуацій активної участі у прийнятті відповідальних рішень, зростанням кількості важливих для підлітків соціальних зв'язків, а також відповідно до сучасних вимог набуття базової комунікативної компетентності як результату освіти.

Важливим завданням освіти стає вирощування інтелектуальної функції розуміння і формування готовності до ефективного співробітництва. Дослідники (наприклад, П. Блонський, М. Яновська та ін.) вказують на специфічні запити молоді до освітнього середовища у період навчання в старших класах: «Привабливість позиції спритної, сміливої, вольової людини у поєднанні зі змагальним мотивом простежується протягом всього підліткового віку. Ця потреба недостатньо вдоволена в організованому виховному процесі» [14, с.122].

У ситуації масової підготовки, насиченого семіотичного оточення підлітка і дефіциту зразків найефективнішим засобом розвитку необхідної комунікативної компетентності, що є умовою для змін і розвитку мислення й діяльності, стає саме ОД-гра. Її центральний елемент – справжній конфлікт, або проблемна ситуація, виступає дієвим механізмом формування всіх складових комунікативної компетентності (знанневого, ціннісного і діяльнісно-процесуального), забезпечуючи повноцінне розуміння значущості комунікації (на відміну від спілкування) в колективно-орієнтованих роботах, визначення власного рівня комунікативної компетентності та можливостей однокласників і викладачів, складання набору власних ефективних комунікативних технік.

Висновки. Підсумовуючи наведені характеристики ОДГ, зазначимо, що організаційно-діяльнісна гра – це ефективний засіб формування комунікативної компетентності за рахунок створення спільного простору розуміння та активізації рефлексії у колективних роботах, що спрямовує на вирішення значимих реальних проблем. Така ігрова ситуація вимагає від учасників високого рівня комунікативної компетентності й дозволяє їм конструювати власний спосіб досягнення цього, щоб через подолання протиріч, колізій, конфліктів отримати розвиток власної комунікативної компетентності. Також розвитку набуває вся система діяльності. Отже, структура ОД-гри як засобу навчання має комунікативну природу і відповідає актуальним завданням комунікативної компетентнісної підготовки

старшокласників. Навчальна ОД-гра включає наступні, характерні для формування комунікативної компетентності, складові:

1) введення у навчальний процес поняття «ситуація», тобто непередбаченості, нерозуміння, труднощів, які вимагають від учнів комплексного реагування, точного мовлення, застосування всіх ресурсів для успішної дії у групі;

2) фіксація мотивації (потреби) учня і розуміння ним цінності комунікативної компетентності взагалі та рівня сформованості власної комунікативної компетентності;

3) отримання (накопичення) учнем власного досвіду дій з визначенням успіхів і поразок, з орієнтацією на зразки та знання про значущість комунікації.

Таким чином, можна розглядати ОД-ігри як організований навчальний простір для комунікації, в якому ефективно тренується (формується, вдосконалюється) комунікативна компетентність усіх учасників. Розглядаючи значний потенціал ОД-гри як засіб формування комунікативної компетентності старшокласників, ми враховуємо специфіку і вікові потреби учнів, здатних брати участь у вирішенні важливих проблемних питань, і зазначаємо обмеженість відповідних ресурсів у навчальному віднормованому класно-урочному процесі.

Література:

1. Шишов С.Е., Кальней В.А. Мониторинг качества образования в школе. – М.: Педагогическое общество России, 1999. – 320 с., приложения.
2. Модернізація освіти в Україні. Аналітичний огляд результатів всеукраїнського опитування керівників загальноосвітніх навчальних закладів у 2004 р. – К.: «К.І.С.», 2004. – 32 с.
3. Бондаревская Е.В., Кульневич С.В. Парадигмальный поход к разработке содержания ключевых педагогических компетенций / Педагогіка, 2004. - № 10. – С. 23-31
4. Хуторской А.В. Педагогическая инноватика: методология, теория, практика / А.В.Хуторской. – М.: УНДДО, 2005. – 221 с.
5. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика. – М. – Педагогіка, 1991. – 220 с.
6. Шаронова С.А. Метод игровой ситуации. Уч.-метод пособие. – М.: Изд-во РУДН, 201. – 87 с.
7. Щедровицкий Г.П. Система педагогических исследований (методологический анализ) / Педагогіка и логика. – М., 1993.
8. Щедровицкий Г.П. Технология мышления / Известия. – 1961. – 20 октября (№ 234).
9. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма и метод активного обучения и воспитания в вузах и ИПК / Московский Методологический Кружок / Архив.-© 2005-2008, Некоммерческий научный Фонд «Институт развития им. Г.П. Щедровицкого».
10. Загальна управлінська підготовка / За ред. О.П.Зінченка. – Київ, 2008. – 156 с. Бібл.: с.147-154.
11. Зінченко О.П. Ігрова педагогіка (система педагогічних робіт Школи Г.П.Щедровицького). –Тольятті, 2000. – 184 с.
12. Пометун О., Пирожено Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібник. - К.: АСК, 2004. – 192 с., с. 19–24.
13. Егоров А., Водолажская Т. Вся наша жизнь ОД-игра, или Чем ОДИ отличаются от других игр. – 28.09.2008 / http://methodology.by/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=37&Itemid=78
14. Педагогіка и психология игры: Межвузовский сб. научных трудов. – Новосибирск: Узд. НГПИ, 1985. – 128 с.

Вирішення справжнього конфлікту або проблемної ситуації в ОД-грі розглядається як дієвий механізм формування всіх складових комунікативної компетентності старшокласників, які спрямовані на цілеспрямовану продуктивну взаємодію.

Ключові слова: комунікативна компетентність, комунікація, спілкування, ігрова педагогіка, дидактична гра, організаційно-діяльнісна гра.

Решение реального конфликта или проблемной ситуации в ОД-игре рассматривается как действенный механизм формирования всех составляющих коммуникативной компетентности старшеклассников, которые направлены на продуктивное взаимодействие.

Solving a problem situation or real conflict in OA-game is seen as an effective mechanism for the formation of all components of communicative competence of seniors aimed at purposeful productive interaction.