

УДК 371. 382: 94
ББК 74Т.М. Горохівська
м. Суми, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІСТОРІЇ

Постановка проблеми. Сучасний етап реформування вищої професійної школи потребує запровадження нових технологій навчання, використання таких методів, які б забезпечили становлення фахівця, що володіє фундаментальними соціально-гуманітарними і спеціальними знаннями, спроможного вирішувати професійні завдання, здатного до саморозвитку, самонавчання й самовиховання. У зв'язку з цим особливого значення набувають ігрові педагогічні технології, що інтенсифікують і активізують діяльність студентів.

Аналіз попередніх досліджень. З середини XX століття науковцями обґрунтовуються ігрові методи навчання з точки зору активізації пізнавального інтересу студентів, впливу на їхній особистісний розвиток, творчу діяльність, забезпечення формування професійних умінь і навичок. Високий потенціал дидактичних ігор розкривали у своїх працях А. Айламазян, О. Вербицький, О. Вороніна, М. Кларін, В. Платов, П. Щербань та інші. Зокрема, використанню різних ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців присвячено дослідження Л. Ананьєвої, Л. Волкової, О. Квасової, В. Коломієць, Л. Якубовської та інших.

Мета статті полягає у розкритті сутності ігрових педагогічних технологій; аналізі ігрових форм організації навчання майбутніх учителів історії.

Виклад основного матеріалу. У наш час необхідність і перспективність застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі підготовки майбутніх учителів історії не піддається сумніву. Дослідження свідчать, що упровадження інноваційних педагогічних технологій, активних методів навчання є одним із найперспективніших засобів удосконалення професійної підготовки.

Впровадження ігор у навчально-пізнавальний процес базується на теоретичних і методичних положеннях ігрової діяльності, запропонованих сучасними психологами та педагогами. До них відносять такі положення: концепція про гру як школу соціального розвитку суб'єкта (Л. Виготський); положення про зв'язок ігрової діяльності з розвитком уявлення (С. Рубінштейн); теорія узагальненого характеру ігрового дійства (Б. Ананьєв, О. Леонтьєв); концепція про гру та навчання як підготовчу форму діяльності, що передуює праці (Б. Ананьєв); теорія мотивації ігрової діяльності (Р. Жуковська, Л. Славіна); поняття про гру як засіб практичної пізнавальної діяльності, засіб активного освоєння знань (А. Люблінська).

Спираючись на висновки досліджень А. Вербицького, Л. Волкової, Т. Воровки, Ю. Друзя, К. Платонова, П. Щербаня та інших щодо важливості даного методу як дієвого засобу активізації навчального процесу та підготовки фахівців, ми переконані, що ігрові методи направлені, перш за все, на формування власної світоглядної позиції студента. Вони забезпечують реальні можливості для висловлювання і зіставлення різних думок і позицій (аналітичних, критичних, стверджуючих, заперечних, розмірковуючих, запрошувальних до співпраці) учасників ігрових технологій навчання [3].

Науковці доводять, що гра дозволяє змоделювати більш адекватні у порівнянні з традиційними умови формування особистості фахівця. «У грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності та професійного мислення на основі динамічно створюваних та вирішених сумісними діями учасників навчальних ситуацій» [2, с.132]. Метою дидактичних ігор є навчити студентів приймати рішення та нести за них

відповідальність, перевірити себе, свої можливості та бажання працювати з обраної спеціальності. «Це діяльнісна позиція, коли учасник повинен реально діяти в запропонованих умовах, зробити вибір та реалізувати його в своїй поведінці» [1, с.20].

Водночас, спеціально запропоновані педагогом в атмосфері розкнутості, довіри і розуміння ситуації ціннісного та морального вибору, ситуації прийняття рішення й усвідомленого його обґрунтування укріплюють самостійність і визначеність у професійних позиціях і поглядах студентів. Відповідно, вимогами до змісту цих імітаційних ситуацій є їх професійна і соціальна спрямованість, закладена в них можливість для соціально відповідального і морального осмислення студентами своїх думок і суджень.

У зв'язку з чим, особливої важливості набуває рефлексивний етап гри, під час якого учасники аналізують власні дії та їхні наслідки. Як слушно зазначає А. Вербицький, «це змістовий розбір причин, які призвели до одержаних результатів, відповідь не на запитання, які підсумки гри, а на запитання, чому вони виявилися такими, що потрібно взяти до уваги далі, якою інформацією оволодіти» [2, с.156].

Однією з умов очікуваного результату використання ігрових методів у навчальному процесі є їх доцільність, відповідність меті програми підготовки фахівця. Пристосована або спеціально створена для завдань навчання, дидактична гра, на відміну від інших, має чітко поставлену навчальну мету і відповідний пізнавальний результат, умовний план діяльності студентів поєднаний у ній з навчальною спрямованістю, а пізнавальна мета досягається шляхом виконання ігрових завдань.

Дидактичні ігри (ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові і ділові навчальні ігри) є ефективним засобом вирішення завдань формування фахівця, який не тільки функціонально готовий до професійної діяльності, але й сформований як творча і соціально-активна особистість. Ці технології характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкту, процесу або діяльності, активізацією мислення й поведінки студента, емоційністю і творчим характером заняття.

Навчальною грою слід вважати індивідуальну, парну, групову, фронтальну та колективну навчально-пізнавальну діяльність студентів, що включає змагання та самодіяльність у засвоєнні програмних знань, навичок і вмінь, а також досвід соціальних відносин між особистостями в процесі гри, тренінгу. Ігри в навчальному процесі передбачають високоорганізовану науково-дослідну, професійну та суспільну діяльність.

Розглянемо особливості ігор, які найчастіше використовуються в процесі підготовки майбутніх учителів історії.

Рольові (ситуаційно-рольові) ігри характеризуються тим, що під час їх проведення «учасники потрапляють у заздалегідь спроектовані ситуації, які становлять основу ігрової моделі. Їх описують у ситуаційних картках у вигляді невеликих оповідань, пов'язаних однією сюжетною лінією» [4, с.62]. На відміну від ситуаційного методу, у рольових іграх «ігровий комплекс – модель керуючої системи є динамічною системою, де є рольове спілкування і при цьому під впливом рішень можуть змінюватися структура та параметри самого ігрового комплексу» [3, с.22].

Характерним для імітаційних ігор є «імітаційна модель відтворювальної галузі людської практики» [4 с.61]. Предметом цих ігор є сама людська діяльність у всіх її проявах. Це своєрідний тренінг майбутньої професійної діяльності, комунікативних умінь і навичок, культури спілкування. Імітаційні ігри активізують самостійну діяльність студентів, що виступає в навчальному процесі як ефективний засіб теоретичної, практичної та експериментальної підготовки до практичної професійної діяльності.

Доцільним є залучення до навчально-виховного процесу майбутніх учителів історії ділових ігор. Це специфічних метод дослідження, навчання та виховання. «Ділові ігри не дають знання як такі, не формують окремі навички, хоча і те, й інше в ділових іграх може мати місце. Ділові ігри відкривають перед людиною можливість нового бачення та ставлення

до дійсності, дій не на основі запропонованої схеми..., а спираючись на деяке цілісне сприйняття ситуації» [1, с.3].

Більшість методистів відмінність між рольовими та діловими іграми вбачають у тому, що в рольових іграх відтворюється особистісна взаємодія, а в ділових – програється ситуація, наближена до реальної професійної діяльності майбутніх учителів історії і забезпечуються умови комплексного використання наявних у них знань професійної направленості.

Водночас, деякі науковці не бачать різниці між діловими та імітаційними іграми. Так, П. Щербань вважає, що оскільки за своєю сутністю і змістом ділові ігри є управлінськими, очевидно, що для системи педагогічних вищих закладів, які готують майбутніх учителів, найдоцільніша назва – навчально-педагогічні ігри. Цей термін охоплює ділові, організаційно-ділові, ігри, пов'язані з керівництвом навчально-виховним процесом, рольові та інші навчальні ігри [5].

У викладанні спеціальних історичних дисциплін майбутніх учителів історії доцільно використовувати рольові та ділові ігри. Наведемо приклад групових форм організації занять із застосування особистісно орієнтованих ігрових технологій в умовах проведення занять з фахової дисципліни «Охорона й збереження пам'яток історії та культури».

Розробка сюжетів ділових навчальних ігор була спрямована на:

- самоствердження світоглядної позиції майбутніх учителів історії стосовно соціально значущої професійної діяльності в освітній сфері;
- розвиток позитивного самосприйняття студентів та їх віри у власні сили;
- підтримку формування у майбутніх учителів уміння переконувати й аргументовано відстоювати свої думки.

Організація пам'яткоохоронної виставки

«Збережемо історичну пам'ять» в обласному краєзнавчому музеї

Мета гри – самоствердження особистості у світоглядній позиції переконаного захисника історико-культурної національної спадщини.

Принципи гри:

- принцип проблемності;
- принцип імітації конкретних умов і динаміки змісту професійної діяльності;
- принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності;
- принцип спільної діяльності учасників гри;
- принцип діалогічної взаємодії партнерів у грі.

Учасники гри:

- працівники обласного краєзнавчого музею – «ініціатори»
- представники обласної державної адміністрації – «опоненти»
- представники громадської організації УТОПІК (Українське товариство охорони пам'яток історії та культури) – «консультанти»
- студенти – «зацікавлені, активні»
- громадськість – «зацікавлені, пасивні»

Завдання гри: працівникам обласного краєзнавчого музею необхідно надати переконуючі аргументи, привернути на свій бік опонентів і зацікавлених, переконати віднайти кошти та інше для створення на базі музею стаціонарної пам'яткоохоронної виставки «Збережемо історичну пам'ять».

Сюжет гри:

У обласному краєзнавчому музеї відбувається відкрите засідання, на яке запрошені всі учасники гри. На порядку денному питання: «Чи можливо створити у обласному краєзнавчому музеї стаціонарну пам'яткознавчу виставку «Збережемо історичну пам'ять»?».

На засіданні виступають всі учасники у такій послідовності.

Працівники обласного краєзнавчого музею – переконують присутніх у необхідності об'єктивного публічного висвітлення проблеми виявлення, наукового вивчення, захисту, збереження, належного утримання, відповідного використання, реставрації, реабілітації та музеефікації об'єктів культурної спадщини області і виступають з ініціативою відкриття виставки як дійсного центру з підготовки програм і проектів охорони пам'яток історії та культури.

Представники обласної державної адміністрації – погоджуються з такою необхідністю, але повідомляють про відсутність у бюджеті коштів і приміщення для реалізації проекту.

Відбувається аргументована дискусія, до якої долучаються інші учасники.

Представники громадської організації УТОПІК – в цілому схвалюють пропозицію представників краєзнавчого музею, але наголошують, що для того, аби їх організація стала інформаційним джерелом і консультантом з проблеми пам'яткознавства, необхідно скласти умови юридичної і практичної співпраці.

Представники громадськості – займають двоїсту позицію: з одного боку вони згодні з необхідністю об'єктивного публічного висвітлення проблеми охорони об'єктів культурної спадщини, але з іншого – реально сприяти цьому не вважають за необхідне, і водночас перекладають цю роботу на органи, за якими законом закріплене управління охороною культурної спадщини.

Студенти – активні та зацікавлені, висловлюють бажання знати більше про проблему охорони і збереження пам'яток, брати участь у організаційній і дослідній роботі, але не мають практичних навичок у цьому виді діяльності.

Після цього заслуховуються працівники обласного краєзнавчого музею і представники обласної державної адміністрації. Учасниками відкритого засідання приймається рішення.

На завершальному етапі гри необхідною є спільна зі студентами світоглядна рефлексія перебігу і результатів інсценованого обговорення важливої соціальної і професійної проблеми діяльності майбутнього фахівця.

Питання для світоглядної рефлексії:

- Як Ви можете охарактеризувати свій емоційний стан під час і після закінчення гри?
- Які труднощі виникли у Вас під час відстоювання власних поглядів?
- Що вдалося і що не вдалося подолати у процесі дискусії?
- Завдяки чому було досягнуто успіху?
- У чому Ви вбачаєте помилки?
- Наскільки Ви утвердились у своїй позиції після участі у грі?
- Чи зросла Ваша потреба і здатність діяти спільно у вирішенні важливих питань?
- Чи готові Ви до участі у подібній ситуації в реальних умовах?

Отже, як **висновок**, можна зазначити, що використання педагогічних ігрових технологій у навчально-виховній підготовці майбутніх учителів історії сприяє побудові діяльнісної позиції до навчальної інформації, готує студентів до майбутньої інноваційної педагогічної діяльності.

Література:

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: Деловая игра / А.М. Айламазьян. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989. – 56 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий. – М.: Высш. школа, 1991. – 207 с.
3. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение: [учебник] / В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 1991. – 191 с.
4. Професійна освіта: Словник: [навч. пос.] / [уклад. С.У Гончаренко та ін.]; за ред. Н.Г. Ничкало. – К.: Вища школа, 2000. – 380 с.

5. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у формуванні педагогічної культури майбутніх учителів історії і права: автореф. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / П.М. Щербань. – К., 2005. – 20 с.

В статье раскрывается сущность дидактических игр, их разновидность, целесообразность использования в профессиональной подготовке будущих учителей истории.

Essence of didactic games, their different types, expedience of the use in the process of professional preparation of future teachers of history have been considered in the article.

УДК 7.01/.03:378.14:37.011.3-051

ББК 74.58 +85

Т.Д. Грінченко
м. Вінниця, Україна

ФОРМУВАННЯ МИСТЕЦЬКОГО ДОСВІДУ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МУЗИКИ: ІНТЕГРАТИВНИЙ ПІДХІД

Постановка проблеми. Справжнім національно-культурним надбанням нашої держави є традиції, що склалися у галузі мистецької освіти. Вони є беззаперечним фактором впливу на духовний розвиток підростаючого покоління, вагомим чинником формування його національної самосвідомості, почуття відповідальності за майбутнє процвітання країни. Основним показником якості професійної підготовки майбутніх вчителів музики є рівень сформованості їх мистецького досвіду, що характеризується наявністю у студентів факультетів музичного мистецтва повних і усвідомлених мистецьких знань і на їх основі широкої розвиненості умінь і навичок у різноманітних видах мистецької та музичної діяльності.

Інтегративний напрямок мистецької освіти закладає фундамент багатогранного розвитку особистості, становлення якої в процесі навчання музики чи у контакті з іншими видами мистецтв відбувається у поєднанні пізнаннєвих, емоційно-мотиваційних та діяльнісних складових. Глибинне осягнення художніх творів встановлює тісний зв'язок життєвого досвіду індивіда з досвідом, який людство набуло в процесі створення мистецтва, визначає умови входження молодих людей у світ, де масова експансія субкультури може здійснити свою негативну перетворювальну функцію. За цих умов формування мистецького досвіду стає необхідною складовою підготовки майбутніх педагогів-музикантів, на плечі яких покладається становлення базису музичної ієрархії країни, виховання майбутніх співаків, диригентів, композиторів, виконавців, тих людей, від яких буде залежати змістовність і якість музичної культури нашої держави.

Аналіз останніх досліджень і публікацій дозволяє стверджувати, що проблема виявлення особливостей сучасної мистецької освіти, розробка моделей її якісного оновлення є предметом дослідження науковців різних країн: Е. Абдулліна, О. Абдуліної, Л. Аладової, Ю. Алієва, В. Андрющенко, Л. Арчажнікової, Н. Білої, Б. Бриліна, К. Васильківської, А. Капської, Л. Кондрацької, І. Медведєвої, О. Олексюк, В. Орлова, Г. Падалки, С. Подворної, В. Прокопцевої, І. Прокоф'євої, Л. Рапацької, Н. Свещинської, К.Станіславської, М. Ткач, В. Федорчук, П. Харченко, А. Цикіна, Т. Шевченко, О. Щолокової.

Разом з тим, цілий рід завдань залишається невирішеним. Одним із основних є непідготовленість наших випускників до широкого діапазону видів педагогічно-мистецької діяльності, якою їм доводиться займатися у рамках своєї професії. На сьогоднішньому етапі розвитку мистецької освіти виникає потреба змістового узгодження викладання споріднених дисциплін гуманітарного циклу - культурології, філософії, теорії, історії музики із