

В статье рассмотрено использование активных методов обучения в профессиональной подготовке студентов-филологов.

In the article is examined utilization of active methods of study in the professional training of students-philologists.

ВИКОРИСТАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ В ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ

Для успішного практичного застосування великого арсеналу методики викладання з різноманітних розділів професійної підготовки студентів-філологів, необхідно створити умови для попереднього використання цих дій у штучно створених умовах. Одним із шляхів вирішення зазначеної проблеми є застосування у навчальному процесі активних методів навчання, а саме ділової гри.

За допомогою ігрового методу створюються професійні ситуації, що є подібними за основними характеристиками до тих, які можуть виникати у реальній діяльності фахівця. На такому занятті студенти вчать самостійно аналізувати ситуації професійної діяльності, відшукувати необхідну інформацію, узгоджувати свої дії з діями колег, приймати рішення. Отже, цінність педагогічних ігор полягає в тому, що при моделюванні реальних ситуацій цей метод навчання формує необхідні вміння.

Згідно з положеннями психологічної теорії [8], грою називається такий вид людської діяльності, який відображує і відтворює інші види людської діяльності. Діяльність-гра відбувається у змінених, у порівнянні з дійсністю, штучних умовах, в уявній, експериментальній ситуації. При цьому характерною для гри є двоплановість, за якої досягнення цілей навчання здійснюється у ігровій формі. Враховуючи цю двоплановість, можна

посилювати як навчальний, так і ігровий аспекти, Проте необхідно пам'ятати, що цілі навчання є домінуючими.

Гра, як один із найдавніших педагогічних засобів, зазнала свого розвитку у працях Аристотеля, Я.А. Коменського, Ж.Ж. Руссо, які розглядали гру як засіб розвитку і фактор успішності навчання. У дослідженнях А. Дистервега, Й.Г. Песталоцці, П.Ф. Каптерова, К.Д. Ушинського гра визначається як носій нових знань про предмети, як основна частина навчання [3]. С.Л. Рубінштейн [8] вважав, що гра активізує психічні і фізіологічні функції людини. У грі відбувається інтенсивний розумовий, фізичний та естетичний розвиток. Б.Г.Ананьєв [1] підкреслював важливу роль гри в удосконаленні спілкування – цієї важливої форми людської діяльності. Спілкування справляє позитивний вплив на формування пізнавального інтересу.

Ділові ігри як різновид педагогічних вперше були застосовані на теренах колишнього СРСР у 1932 році М.М.Берштейном. Найцікавішими з них були диспетчерські, проектувальні, аварійні і виробничі [2]. Проте серйозного розвитку і застосування в силу різних причин педагогічні ігри не набули. Відродились ігри для навчання лише у 1958 році у США [10]. Основне їх завдання полягало в тому, щоб навчати майбутніх керівників шкіл приймати рішення у різноманітних спеціально підібраних для цієї мети умовах.

Відзначається, що педагогічні ігри:

1. Збільшують інтерес до навчального предмету. Ігрове моделювання супроводжується підвищеним інтересом до самого процесу навчання.

2. Розвивають самостійність. В основі більшості ігор лежить самоконтроль. За допомогою зворотного зв'язку кожному студенту надається можливість стежити за особистими або груповими досягненнями.

3. Сприяють формуванню досвіду прийняття рішень. Кожний учасник стикається з необхідністю прийняти рішення. Ігри конструюються таким чином, щоб зростали вимоги до здібностей студентів розуміти професійні

ситуації, що відбуваються під час гри, і знаходити правильний вихід. У цьому контексті ігри є дуже гнучкими і створюють хороші умови для набуття досвіду прийняття рішень.

4. Сприяють усвідомленню рольових обов'язків учасниками гри. Кожна гра включає в себе як елементи перевтілення, так і передбачає відповідальність студента за якість виконання тієї чи іншої ролі, сприяючи тим самим усвідомленню студентом своїх рольових обов'язків.

5. Розширюють міждисциплінарний кругозір. Проблеми, які вирішуються в ігровому моделюванні, не можуть залишатись у межах будь-якої однієї дисципліни, оскільки в них втілюється всеохоплюючий підхід до проблеми. Взаємозв'язок і взаємозалежність великої кількості ідей створює багатший груповий діалог, різноманітніші установки і точки зору. Все це збагачує групову дискусію.

6. “Прокладають місток” у реальність. Ігри з їх конкретним підходом до ситуації можуть бути хорошим інструментом у спробах відчувати реальність професійної діяльності. Кожний учасник гри має можливість випробувати реальний світ, приймаючи “напівреальні” рішення, за які він несе певну міру відповідальності. Проте жодному з учасників нічого не загрожує, тому вони можуть ризикувати, робити помилки і вчитися на них [7].

Цінність педагогічної гри полягає в тому, що під час вирішення навчальних ситуацій увага студентів фіксується на попередньо відібраних і суворо обмежених ситуаціях – а це спрощує прийняття рішень. Разом з тим, вирішення стандартних ситуацій дозволяє встановити загальні висновки, які можна застосовувати в інших аналогічних ситуаціях. Дослідники відзначають, що варіативність умов навчання, яка природно виникає під час ігрових занять, поступове ускладнення завдань для студентів є необхідною ознакою формування гнучких умінь, які будуть легко застосовуватись ними у різноманітних реальних умовах професійної діяльності [6].

Під час роботи у змодельованій, а не реальній ситуації, різко знижується суб'єктивна тривожність студентів за їх імовірні помилки. Окрім

того, процес гри відбувається за умов прямої участі і контролю керівника, який здійснює оперативну корекцію та оцінку виконаних дій.

Як відзначається у дослідженнях [4; 9], класифікація педагогічних ігор є найменш розробленим питанням активних методів навчання.

Види педагогічних ігор з їх характерними рисами для професійної підготовки студентів-філологів представлені у таблиці 1.

Таблиця 1.

Види педагогічних ігор професійної підготовки студентів-філологів

Педагогічні ігри	Характеристика ролі, яка опановується	Характеристика проблемної ситуації	Характер рішень, що приймаються
Розігрування ролі	Однопланові Багатопланові	Проста професійна ситуація Комплекс простих професійних ситуацій	Альтернативні рішення у контексті виконуваної ролі
Аналіз конкретних ситуацій	Багатопланові та однопланові	Ускладнена професійна ситуація з розробленими варіантами запитань та перешкод	Альтернативні або варіативні рішення
Ділові ігри	Взаємодія у системі “роль – ситуація”	Професійні ситуації, що об’єднані одним сюжетом, з розробленими варіантами запитань і перешкод	Сукупність альтернативних і варіативних рішень

1. Розігрування ролей. В основі даного виду педагогічної гри лежить засвоєння декількох однопланових ролей. Виконання кожної такої ролі передбачає засвоєння обмежених функціональних обов’язків у стандартних та спрощених умовах. Прийняття рішення або його виконання носить тільки альтернативний характер (за принципом так або інакше). По мірі засвоєння однопланових ролей гра набуває різноманітного характеру для того, щоб роль стала багатоплановою, у грі повинен бути передбачений деякий набір

ситуацій. Якби не ускладнювалась гра, характерним для цього виду є те, що розігрується тільки одна роль.

2. Аналіз конкретних ситуацій допускає розбір практично необмеженого різноманіття ситуацій. В цьому виді гри провідною є сама ситуація. Такий вид ігрових занять відповідає професійній діяльності майбутніх філологів.

Під час АКС гравцю необхідно виконати весь різноплановий діапазон дій та операцій. Це може бути розігрування декількох ролей (наприклад, викладача і учня) або однієї ролі. При АКС гравці повинні навчатись узгоджувати свої дії і поведінку в цілому з іншими гравцями, намагаючись вирішувати ситуацію на свою користь. Найвищий бал присвоюється найкращому варіанту відповідей, який є оптимальним для даної ситуації.

3. Ділові ігри посідають особливе місце серед активних методів навчання. Як найскладніший вид заняття, ділова гра потребує значного часу для створення. Ділова гра – це заняття, для якого характерним є поступова взаємодія між гравцями. Таке заняття складається з набору РР і АКС, що об'єднані одним сюжетом. Проведення даного виду ігрового заняття здійснюється згідно із розробленими правилами. Правильність дій оцінюється за точністю і швидкістю рішень. Під час ділової гри учасники повинні показати не тільки вміння з володіння професійними діями і операціями, але і вміння взаємодіяти з іншими гравцями під час прийняття рішень.

Види зазначених педагогічних ігор можуть мати різне застосування. Розігрування ролі – це, найперше, метод навчання. Аналіз конкретних ситуацій розглядається як метод навчання і контролю. Ділова гра розрахована на широке застосування у навчальному процесі професійної підготовки студентів-філологів, а також у наукових дослідженнях.

Зазначена систематика педагогічних ігор створює ієрархічну систему навчання з поетапним засвоєнням від розігрування ролі до аналізу конкретної ситуації, від аналізу конкретної ситуації до ділової гри. Така поетапність не

виключає, у разі потреби, вивчення будь-якої теми обмежуючись, рівнем розігрування ролі або рівнем аналізу конкретних ситуацій.

Ігрове заняття “аналіз конкретних ситуацій” передбачає, що учасник гри оволодів певним діапазоном операцій, що є необхідним для діяльності у різноманітних ситуаціях. Тепер головною стає не роль, а ситуація. Вона підпорядковує собі рольову поведінку гравців.

Окрім того, ігри використовувались у навчальному процесі як для засвоєння студентами специфічних професійно-прикладних умінь, так і для формування організаторських здібностей майбутніх вчителів.

Низка досліджень присвячена вивченню різних сторін навчальної діяльності в процесі ігрового навчання. Автори [5; 7] відзначають роль педагогічних ігор не тільки у формуванні професійних знань, а й умінь. Як встановлено у цих роботах, студенти набувають не тільки вузькоспеціалізовану компетенцію фахівця, а й уміння взаємодіяти й управляти людьми, уміння керувати і підпорядковуватись, брати відповідальність на себе тощо. Таким чином, педагогічні ігри сприяють різноплановому розвитку особистості майбутнього фахівця, що обумовлюється засвоєнням норм професійних дій і норм стосунків у колективі.

Ряд авторів, порівнюючи традиційне навчання з ігровим, відзначають позитивні зміни у якості та міцності засвоєння знань, зростання інтенсифікації навчальної діяльності [5]. Велика кількість авторів відзначають багатоцільовий характер ділових ігор і підкреслюють, що їх застосування є одним з провідних напрямків сучасного навчання у ВНЗ, яке формує фахівця, здатного вирішувати складні педагогічні завдання. Таким чином, ігри є одним з найпродуктивніших нововведень у справі навчання. Незаперечна перевага ділових ігор полягає у тому, що вони вимагають активності з боку кожного учасника, захоплюють сильніше, ніж традиційні методи навчання, знімають емоційні бар'єри і скорочують час накопичення досвіду.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ананьев Б.Г. Избранные педагогические труды: В 2-х томах. / Под ред. А.А. Бодалева. – М.: Педагогика, 1980. – Т. 1-2 – 287 с.
2. Берштейн М.М. Советские деловые игры тридцатых годов и проблемы развития современной производственной деловой игры // Деловые игры и их программное обеспечение. – М., 1976. – С.194-222.
3. Вергасов В.М. Активизация познавательной деятельности студентов в высшей школе. – Киев: Вища школа, 1985. – 175 с.
4. Вусатюк М.А. Використання активізації навчального процесу з фізичного виховання в технічному ВНЗ // Тези доповідей ІІ^{ої} Всеукраїнської науково-практичної конференції "Роль фізичної культури в здоровому способі життя". – Львів, 1994. – С.9.
5. Грекова Н.П. Активизация познавательной работы студентов в процессе неаудиторных занятий. – Дисс. ... канд. пед. наук. – Минск, 1985. – 174 с.
6. Парубок О. М. Дидактичні умови застосування ділових ігор у професійній підготовці фахівців пожежної безпеки: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. – Вінниця, 2003. – 265 с.
7. Петерсон И.Р. Педагогическая игра как средство формирования коммуникативных умений. – Дисс. ... канд. пед. наук. – Ленинград, 1984. – 200 с.
8. Рубинштейн С. Л. Избранные философско-психологические труды: Основы онтологии, логики и психологи / Сергей Леонидович Рубинштейн. – М.: Ин-т психол. РАН, 1997. – 634 с.
9. Страздас Н.Н. Система дидактических игр как средство формирования педагогических умений и направленности: Дис. ... канд. пед. наук. – Ленинград, 1980. – 264 с.
10. Aughes M.C. Simulated Sitation "Trends in Education". – 1967 – № 7. – P. 33-34.