

Педагогічні науки

УДК 377.1:664

**Кирпиченко Наталія Василівна**

*викладач вищої категорії*

*Краматорський коледж*

*Донецького національного університету економіки і торгівлі*

*імені Михайла Туган-Барановського*

**Кирпиченко Наталья Васильевна**

*преподаватель высшей категории*

*Краматорский колледж*

*Донецкого национального университета экономики и торговли*

*имени Михаила Туган-Барановского*

**Kurpychenko Natalia**

*A Teacher of higher category*

*Kramatorsk College of*

*Donetsk National University of Economics and Trade*

*named after Mikhail Tugan-Baranovskiy*

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ, ЯК ЗАСІБ  
ФОРМУВАННЯ ФАХОВИХ ЯКОСТЕЙ СТУДЕНТІВ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ, КАК  
СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАЧЕСТВ  
СТУДЕНТОВ**

**USING GAMING METHODS OF TEACHING AS A MEANS OF  
FORMING STUDENTS' PROFESSIONAL QUALITIES**

*Анотація.* У статті розкрито особливості фахової підготовки майбутніх спеціалістів, здатних реалізувати широкий спектр виробничих функцій, робиться акцент на використання ігрових методів навчання, які

*передбачають впровадження ігрових технологій.*

*Ігровий метод навчання є одним із принципів організації навчального процесу, його використання сприяє формуванню творчої особистості, яка вміє поєднувати в різних варіантах теоретичні знання, наукові здобутки з вирішенням питань, які виникають на практиці; посиленню навчальної мотивації; підвищенню творчої активності, формуванню професійної компетенції та компетенції самоорганізації, навичок публічних виступів, роботи в команді, лідерських якостей.*

**Ключові слова:** *фахова компетентність, ігрові методи, активне навчання, діалогові технології, конкретні, віртуальні ситуації, результативність, ігрове моделювання, співпраця.*

**Аннотація.** *В статье раскрыты особенности профессиональной подготовки будущих специалистов, способных реализовать широкий спектр производственных функций, делается акцент на использование игровых методов обучения, которые предусматривают использование игровых технологий.*

*Игровой метод обучения – это один из методов организации учебного процесса, его использование способствует формированию творческой личности, которая умеет объединять в различных вариантах теоретические знания, научные достижения с решением вопросов, которые возникают на практике; усиливает мотивацию, повышает творческую активность, формирует профессиональную компетенцию и компетенцию самоорганизации, навыки публичных выступлений, работе в команде, лидерских качеств.*

**Ключевые слова:** *профессиональная компетентность, игровые методы, активное обучение, диалоговые технологии, конкретные, виртуальные ситуации, результативность, игровое моделирование, сотрудничество.*

**Summary.** *The article reveals the peculiarities of the vocational training of future specialists capable of implementing a wide range of professional functions, emphasizing on the use of gaming methods of teaching that involve the introduction of gaming technologies. One of the priorities of innovative education in college is the use of role-playing, business games, joint problem solving based on the analysis of circumstances, modelling of the situations. The work experience shows that during the teaching of the technological cycle the most effective methods, and those that most actively activate the student's audience, is the method of solving situations, the method of playing roles, the business game.*

**Key words:** *professional competence, playing methods, active learning, dialogue technologies, specific, virtual situations, effectiveness, game simulation, cooperation.*

Вимога сучасного ринку праці щодо моделей фахівців, здатних реалізовувати широкий спектр виробничих функцій, на перший план висуває практико орієнтовані технології навчання студентів. Актуальною постає проблема розроблення ефективних педагогічних технологій і впровадження їх у навчальний процес. Більш ефективними для роботи зі студентами слід вважати інтерактивні навчальні технології, які сприяють зростанню якості освіти та рівню професійності фахівців, їхній мобільності, конкурентоспроможності на ринку праці.

Організація навчального процесу у формі гри не є альтернативною щодо інших методів. Однак їх проведення, аналіз конкретних чи віртуальних ситуацій, розв'язування фахових задач сприяє закріпленню необхідних знань, відпрацюванню стійких навичок та вмінь. В учасників гри формується не лише індивідуальна відповідальність, але й відповідальність за роботу всієї команди, оскільки успіх заняття в цілому залежить від узгодженості та взаємодії усіх учасників ігрового поля.

Вирішення цього питання вимагає перегляду змісту і форм навчального процесу, впровадження інноваційних технологій навчання переорієнтації навчання з накопичення знань на підвищення рівня фахової компетентності як основи розвитку здібностей, ефективних дій в умовах конкретних ситуацій.

Актуальною, постає проблема розроблення ефективних педагогічних технологій і впровадження їх у навчальний процес.

Суть проблеми полягає в підготовці студентів до активної творчої діяльності на професійній ниві. Важливо, щоб під час навчання у вищій школі у студентів формувалися необхідні професійні знання, уміння та навички. Досвід підтверджує: що проблему необхідно вирішити, власне, не за рахунок збільшення аудиторного навчання, а насамперед шляхом удосконалення організаційних форм навчальної роботи, використання й удосконалення в навчальному процесі активних методів навчання як головної складової інноваційних технологій.

Зараз перед викладачами вищої школи постає важлива задача – підвищення ефективності підготовки спеціалістів на основі впровадження прогресивних форм і методів навчання. Однією з таких форм слід вважати використання у процесі навчання ігрових методів, які суттєво впливають на формування як навчальної, так і майбутньої професійної діяльності.

**Мета статті** – визначення ролі інтерактивних навчальних технологій (ігрових методів навчання) у зростанні якості освіти та рівні професійності фахівців; їхньої мобільності, конкурентоспроможності на ринку праці.

Зміни у секторі освітніх послуг, необхідність якісної підготовки спеціалістів стало стимулом до широкого застосування ігрового моделювання в навчальному процесі вищих закладів освіти України.

Якість діяльності викладачів у вищому навчальному закладі залежить від статусу вищого навчального закладу, рівня співробітництва викладачів і студентів, уміння використовувати новітні педагогічні

технології навчання та виховання. Наукова співпраця студентів і викладачів є стимулом активності студентів, сприяє зростанню професійної майстерності і виступає потенціалом формування вмінь і навичок майбутніх фахівців. Професійна майстерність викладача полягає в його вмінні мотивувати наукову діяльність студентів, організувати її як процес дослідження, застосовуючи творчий підхід і самостійне вирішення проблеми.

Серед основних засад модернізації вищої освіти на перший план виступає запровадження інноваційних технологій, безпосередньо спрямованих на формування особистості, наділеної розвиненою професійною свідомістю й високою професійною культурою.

Учасники гри виступають у різноманітних ролях і гравцям доводиться приймати рішення в конфліктних ситуаціях. Під час організації та проведенні ігор виникає можливість отримання зворотного зв'язку. У ході гри людина може не лише придбати нові уміння, але й експериментувати з різноманітними стилями стосунків між партнерами [1, с. 5].

Навички долання конфліктних ситуацій можуть переноситися людиною з ігрової ситуації в реальне життя, допомагаючи їй у вирішенні міжособистісних проблем, що виникають не лише у фаховій сфері.

Непередбачуваність гри робить її специфічною формою пізнавальної діяльності. Ігри збільшують результативність навчання за рахунок глибини і швидкості засвоєння інформації, дозволяють у короткий термін опанувати методами прийняття рішень.

Студенти самостійно, але під уважним контролем з боку викладача формують оптимальний стиль професійної діяльності.

Теоретичні основи формування ігрових методів навчання, питання розвитку творчих здібностей майбутніх спеціалістів, їхньої індивідуальності та самостійності дають можливість вирішити поставлене завдання,

запровадити активні форми та методів навчання [2, с. 17].

Ігрові методи відносяться до імітаційних методів активного навчання. Ознаки імітаційних методів: взаємодія студентів в умовах поєднання навчання з виробництвом, наявність і розподіл ролей.

Дослідження підтверджують, що ефективність навчання залежить від формування у студентів позитивних мотивів до навчання [3, с. 58].

Отже, в процесі навчальних ігор студенти не лише отримують більш конкретні уявлення про майбутню професійну діяльність, а й розвивають аналітичні здібності, синтезують культуру діяльності, що сприяє в них формуванню цілісної понятійної системи.

Модернізація вищої освіти вимагає переходу дидактичної системи від традиційних, переважно інформаційних типів навчання й виховання, до сучасних, так званих ігрових форм і методів, які дозволяють інтенсифікувати навчально-виховний процес, стимулювати розвиток творчих навичок.

Сучасні інноваційні процеси в організації навчального процесу з підготовки фахівців сприяють формуванню професіоналізму студентів, розвитку їх творчих здібностей, формуванню активної співпраці викладачів та студентів [4, с. 37].

Ігрові методи навчання полягають у залученні до дії, створенні ситуації переживання та випробування, що сприяє більш глибокому проникненню в зміст та кращому запам'ятовуванню [5, с. 78]. Удосконалення процесу формування цих якостей найбільш ефективно протікає, якщо в процес навчання включати ділові ігри. Використання ділових ігор дозволяє змінювати основні види діяльності студентів на професійно – спрямовані, що суттєво впливає на формування здібностей і загальної працездатності.

Доцільність використання ділової гри має практичну значущість, оскільки ми розглядаємо її як процес «моделювання реальної діяльності

спеціаліста» у тих чи інших спеціально створених ситуаціях. Гра виступає як засіб і метод підготовки до професійної діяльності і встановленні соціальних контактів.

Ділові ігри направлені не тільки на придбання професійних і спеціальних знань і вмінь, але й на отримання посадових знань і вмінь. Причому слід зазначити, що найбільший ефект дають ігрові методи, в яких присутні моделі виробничої діяльності в цілому і рольові відмінності тих, хто навчається, що проявляються при їх взаємодії й обумовлені професійними спеціальними і посадовими обов'язками. У такий спосіб досягається суттєве наближення навчального процесу до практичної виробничої діяльності за високого ступеня мотивації та активності тих, хто навчається.

Гра створює оптимальні умови для вільного самовияву особистості, оскільки вона передбачає відкритість, розгортається у вигляді зображення певних життєвих ситуацій, станів особистості [6, с. 72].

Навчальна гра дає змогу кожному студенту відчувати себе суб'єктом педагогічного процесу, виявити і розвинути свою особистість. Це зумовлюється тим, що в грі відбувається здійснення бажання студента виявити свої здібності і здатність до професійної діяльності.

Головна перевага інтеграції в навчанні – це створення передумов для формування не вузько інформованого фахівця, а творчої особистості, яка цілісно сприймає світ і здатна активно діяти в соціальній і професійній сфері.

Ігрові методи навчання залучають до дії, створюють ситуації переживання та випробування, що в свою чергу сприяє глибшому зануренню в зміст і кращому запам'ятовуванню.

**Висновки.** Використання практико – орієнтованих технологій навчання (ігрових методів навчання) формує у студентів стиль професійного спілкування, який складається із засвоєних стереотипів –

уміння ними користуватися в конкретних ситуаціях, що в кінцевому результаті сприяє підвищенню професійних навиків.

Ігровий метод навчання сприяє формуванню творчої особистості, яка вміє поєднувати в різних варіантах теоретичні знання, наукові здобуття з вирішенням питань, які виникають на практиці; посиленню навчальної мотивації; підвищенню творчої активності, формуванню професійної компетенції та компетенції самоорганізації, навичок публічних виступів, роботі в команді, лідерських якостей.

### **Література**

1. Пометун О.І. Пироженко Л.В. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. К., 2002. 256 с.
2. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. К.: Вища школа, 2004. 207 с.
3. Нові технології навчання. Кол. авт. К.: Наук.-метод. центр Вищої освіти, 2006. Вип. 44. 138 с.
4. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології.: Навч. Посібник. К.: Академвидав, 2004. 208 с.
5. Луговий В.І. Педагогічна освіта в Україні: структура, функціонування, тенденції розвитку / За заг. Редак. Акад. О.Г. Мороза. К.: МАУГІ, 2005. 196 с.
6. Інноваційні технології навчання // Під ред. В. Логвінова та С. Хаджираєвої. Одеса: ОРІДУ УАДУ, 2002. 253 с.