http://www.moderntechno.de/index.php/meit/article/view/meit31-00-141
DOI: 10.30890/2567- DOI: 10.30890/2567-5273.2023-30-00-095

УДК 371.134

INFLUENCE OF THE PEDAGOGICAL GAME ON THE FORMATION OF THE PROFESSIONALLY-ORIENTED PERSONALITY OF THE FUTURE TEACHER

ВПЛИВ ПЕДАГОГІЧНОЇ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНОЇ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА

Kozak N /Козак Н.Д.
teacher / викладач
ObminianaG./Обміняна Г.Л.
teacher / викладач
YacenkoT./Яценко Т.В.
teacher / викладач
Municipal Institution «Uman Taras ShevchenkoProfessional College of Educationand Humanities of Cherkasy Regional Counsil»
КЗ «Уманський гуманітарно-педагогічний фаховий коледжім. Т.Г. ШевченкаЧеркаської обласної ради»

Анотація. *У статті висвітлено провідні ідеї колективної творчої діяльності студентів. Розкрито вплив педагогічної гри на формування професійно орієнтованої особистості. Виокремлено види ігор та їх особливості. Проаналізовано роль ігрової діяльності у формуванні сучасного фахівця, здатного знаходити нові методичні прийоми, що активізують навчання та розвиток активно-творчої особистості.*

Ключові слова*: колективна творча діяльність, педагогічна гра, професійно-орієнтована особистість, методи активного навчання.*

Вступ. На сучасному етапі розвитку освіти в Україні змінилося соціальне замовлення щодо освітянських закладів: сьогодні воно визначається як формування високоосвіченої, конкурентоздатної творчої особистості.

Основою розвитку і виховання особистості виступає діяльність. Ця думка була яскраво проілюстрована педагогічною практичною діяльністю Л.Божович, А.Іванова, І.Іванова, Л.Кирилюка,А.Макаренко, Л.Новікової, В.Сухомлинського та ін., в яких відображені основні принципи комунарської методики, розкрита технологія колективної організаторської творчості, сформульовані умови педагогічного успіху в реалізації різноманітних творчих справ; проведено аналіз використання комунарської методики у практиці виховання молоді.

Основний текст. Відомо, що до процесів творчості належать несвідомі дії, зокрема, інтуїція, свідома діяльність і натхнення як своєрідне «перекладання» з

невідомої сфери у свідомість уже готового висновку.

Отже, творча діяльність включає очікуваний план, дію. Заданий алгоритм надає мінімальну можливість для самостійного пошуку оригінальних засобів засвоєння знань. Але зовсім неприпустимо у ставленні до засобів формування педагогічних умінь майбутніх педагогів.

Виникає потреба у методах, що активізують пізнавальну діяльність, творчість. Ця вимога закономірно веде до застосування методів активного навчання. До групи методів активного навчання відносять такі методи:проблемна лекція, еврестична бесіда, дискусія, диспут, конкурс, олімпіада, аналіз виробничої ситуації, аналіз критичної ситуації, розв'язання конфлікту, метод клініки, метод лабіринту, розігрування ролей, драматизація, дидактична і ділова гра. Вибір будь-якого з методів залежить від конкретних завдань навчання, специфіки навчального процесу, підготовки викладача і студентів.Діяльність педагога буде дійсно творчою тільки тоді, коли сутність процесу творчості цілком усвідомиться.

Майбутній педагог не може задовольнити свої загальні потреби поза студентською групою. Викладач зацікавлений у тому, щоб студентська група була справжнім колективом.

Особливу роль у формуванні студентської групи відіграє інтелектуальна єдність, можливість групи вирішувати розумові, творчі завдання, інтелектуальна атмосфера. Але сама по собі навчально-пізнавальна діяльність досить індивідуалізована і не сприяє формуванню колективу. Потрібні спеціально організовані групові форми навчального процесу, які несуть у собі системотвірний компонент для формування колективу.

Глибоке осмислення студентом педагогічних теорій, законів і принципів, розуміння ним ефективності конкретних методичних прийомів можливі тільки тоді, коли він вже має початкові практичні навички. Сферою для розуміння таких питань повинна стати конкретна особистісна педагогічна робота студента з її успіхами і невдачами, що стимулюють бажання розуміти чому щось не виходить. На цьому етапі важливо зазначити, що необхідні розгорнуті

технологічні прийоми навчання студентів конструктивній педагогічній творчій діяльності. Досягти такого виду викладання допоможе введення циклів ділових, або в цьому випадку - педагогічних, ігор [1].

Природно, що гра не замінює життя. Вона лише допомагає навчатися тому, чому треба навчатися в повсякденній діяльності. Гра - це практична діяльність. Успішність навчальної гри залежить від її планування і підготовки.

Гра - засіб багатогранний. Це і самостійна діяльність, що сприяє всебічному розвитку особистості, і засіб формування та згуртування колективу, і засіб організації інших видів діяльності, і емоційний стан, і засіб спілкування.

В інтелектуальних іграх творче завдання - швидко приймати рішення в нестандартній ситуації.

Одним із різновидів інтелектуальних ігор є дидактичні ігри. Дидактична гра – могутній метод навчання і виховання: робить процес навчання цікавим, створює в студентів бадьорий, робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу.

Дидактична гра впливає на формування особистості, сприяє психологічному розвитку – виховує колективістські почуття, взаємоповагу, чесність, порядність; розвиває допитливість, тренує пам’ять, увагу, логічне мислення; формує контроль, самоконтроль, пізнавальний інтерес, пізнавальну активність та ініціативність.

Гра, ігровий тренінг - засіб стимуляції творчої активності учасників процесу, самореалізації особистих можливостей у цю хвилину і в конкретній ситуації, подолання ситуації "успіх - неуспіх", зменшення напруженості в колективі (особливо ровесників) при груповому аналізі сприйманої дії.

У навчальному процесі необхідно використовувати весь арсенал методів і засобів, оптимально впливати на формування сучасного фахівця, шукати і знаходити нові методичні прийоми, що активізують навчання [2].

Характерна особливість гри – її двоплановість, що притаманна також драматичному мистецтву, елементи якого зберігаються в будь-якій колективній грі:

1) гравець виконує реальну діяльність, здійснення якої вимагає дій, пов'язаних з рішенням цілком конкретних, часто нестандартних завдань;

2) ряд моментів цієї діяльності носить умовний характер.

Ділова гра - форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відношень, характерних для даного виду практики. Проведення ділової гри - це розгортання особливої (ігрової) діяльності учасників на моделі імітаційної, що відтворює умови і динаміку виробництва. Залежно від того, який тип людської практики відтворюється у грі й яка мета в учасників, розрізняються ігри ділові, навчальні, дослідні, управлінські, атестаційні. Витоки ділової гри простежуються аж до магічних обрядів первісних людей; її безпосередній попередник - військова гра, що зародилася у XVII ст.

Ділові ігри стали найпопулярнішими в навчально-виховному процесі і складовими більшості навчальних програм освітніх закладів США, Європи, Азії.

Ділові ігри розподіляють на:

- пізнавальні ділові ігри, що проводяться з метою набуття знань;
- симулятивні ігри – відтворюють відому ситуацію, яка мала місце в житті;
- ситуативні ігри – складні ситуації (фіктивні) можливі у практиці.

Навчальна ділова гра дозволяє внести у навчання предметний і соціальний контекст майбутньої професійної діяльності і, таким чином, змоделювати більш адекватні, порівняно з традиційним навчанням, умови формування фахівця. У цих умовах: засвоєння нового знання накладається на канву майбутньої професійної діяльності; навчання набуває спільного, колективного характеру; розвиток особистості фахівця здійснюється внаслідок підпорядкування двом типам норм: нормам компетентних предметних дій і нормам соціальних відносин колективу.

Рольова гра - один з елементів психодрами - виконання її учасниками різноманітних ролей, значущих для них у реальному житті [3].

Найбільш ефективно рольові ігри можна використовувати при засвоєнні

тем, де виникає багато дискусійних питань, при розв'язанні яких зявляється можливість спів ставляти альтернативні думки. Активно обмінюватися досвідом.

Рольова гра забезпечує студентам такі умови занять, які не в змозі створити інші методи навчання – випробовувати на собі результати своїх рішень і дій; допомагає їх критично оцінити; навчає відчувати мотиви дій товаришів, і відповідно приймати більш обґрунтоване рішення; дає змогу всебічно проаналізувати дидактичну проблему з урахуванням як особистої думки, так і довірливих стосунків між студентами та викладачами; формує вміння педагогів спілкуватися, що важливо для майбутніх педагогів.

Імітаційно-моделюючі ігри використовуються на заняттях та в навчальній практиці. Гра дає можливість розвивати професійно-значущі якості майбутнього фахівця.

Висновки. Отже, вітчизняна наука XXI століття надає великої уваги психолого-педагогічним основам вивчення і застосування ігрових засобів виховання і розвитку особистості: мислення і поведінка студентів примусово активізується, спілкування студентів з викладачем і один з одним відбувається на високому рівні мотивації, емоційності і творчості, формування у студентів педагогічних умінь відбувається в обмежені строки; підтримують у студентів творче напруження, діловий азарт, позитивне збудження, емоційність, зацікавленість. Таке навчання нікого не залишає байдужим, значно підвищується культура спілкування, поглиблюється потяг до взаємодії з людьми в різних ситуаціях, інтенсивно формуються організаційні навички.

Література:

1. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. посіб. авт.-укл. О. Пометун, Л. Пироженко. К, А.П.Н.; 2002,136с.

2. Найдьонова Л.А.Рефлексивний потенціал професійної педагогічної спільності у визначенні етичної позиції сучасного вчителя//Творчість в технології виховання та навчання:Зб. наук. пр./І.А. Зязюн, В.В. Крижко,Київ-Запоріжжя, 2018. С. 167-170.

3. Сова М. Онтологічна рефлексія в процесі пізнання художньої культури// Рідна школа. 2003. №4. С.13-14.

Literature:

1. Interactive learning technologies: theory, practice, experience: method. manual auto-on O. Pometun, L. Pyrozhenko. K, A.P.N.; 2002, 136 p.

2. Naidyonova L.A. The reflexive potential of the professional pedagogical community in determining the ethical position of the modern teacher//Creativity in the technology of education and training: Collection. of science pr./I.A. Zyazyun, V.V. Kryzhko, Kyiv-Zaporizhia, 2018. P. 167-170.

3. Sova M. Ontological reflection in the process of learning artistic culture// Native school. 2003. No. 4. P.13-14.

Abstract*.The article highlights the main ideas of collective creativity of students. Reveals the effect of educational games on the formation of professionally oriented personality. Pointed out in types of games and their features. The role of play in the formation of modern specialist who can find new instructional techniques that stimulate learning and develop active and creative personality.*

Key words: *collective creativity, educational game, professionally-oriented personality, active learning methods.*