

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-041-4-92>

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ФОРМА АЛЬТЕРНАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ В СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Жуковська І. О.

викладач вищої категорії,

викладач-методист циклової комісії технологічних дисциплін

Відокремлений структурний підрозділ

«Фаховий коледж харчових технологій та підприємництва

Дніпровського державного технічного університету»

м. Кам'янське, Дніпропетровська область, Україна

У сучасних умовах реформування української освітньої системи все більшого поширення набувають різноманітні інноваційні процеси. Нині йде і процес значної активізації інноваційної роботи навчальних закладів фахової передвищої освіти, що залежить від потенціалу системи професійної освіти. Оскільки викладач не тільки реалізує освітню програму в навчальному процесі, але і безпосередньо бере участь у формуванні змісту освіти, в його оновленні. Важлива роль викладача полягає у формуванні майбутнього фахівця як конкуренто-спроможного працівника, і як особистості, здатної до саморозвитку.

Активність як самостійної, так і колективної діяльності здобувачів освіти можлива лише при наявності стимулів. Тому серед принципів активізації особливе місце відводиться мотивації навчально-пізнавальної діяльності. Принципи активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів освіти, також, як і вибір методів навчання, повинні визначатися з урахуванням особливостей навчального процесу. Крім принципів і методів, існують також і фактори, які спонукають здобувачів освіти до активності, їх можна назвати ще і як мотиви або стимули викладача, щоб активізувати діяльність студентів.

Інтерес є головним мотивом активізації здобувачів освіти. Даний фактор необхідно враховувати вже при формуванні навчального матеріалу. Здобувач освіти ніколи не стане вивчати конкретну ситуацію, якщо вона надумана і не показує реальної дійсності, не буде активно обговорювати проблему, яка до нього не має ніякого відношення. І навпаки, інтерес його різко зростає, якщо матеріал містить характерні проблеми, з якими йому доводилося зустрічатися,

а часом і вирішувати в повсякденному житті. Тут його пізнавальна активність буде обумовлена зацікавленістю в дослідженні даної проблеми, вивчення досвіду її рішення.

Творчий характер навчально-пізнавальної діяльності сам по собі є потужним стимулом до пізнання. Дослідницький характер навчально-пізнавальної діяльності дозволяє пробудити в здобувачів освіти творчий інтерес, а це своєю чергою спонукає їх до активного самостійного і колективного пошуку нових знань. Змагальність також є одним з головних збудників до активної діяльності здобувачів освіти [1, с. 163]. Однак в навчальному процесі це може зводитися не тільки до змагання за кращі оцінки, це можуть бути й інші мотиви. Наприклад, нікому не хочеться «вдарити в бруд обличчям» перед іншими, кожен прагне показати себе з кращого боку (що він чогось вартий), продемонструвати глибину своїх знань і умінь.

Змагальність особливо проявляє себе на заняттях, що проводяться в ігровій формі. З огляду на перелічені фактори, викладач може безпомилково активізувати діяльність здобувачів освіти, оскільки різний підхід до занять, а не одноманітний, перш за все в студентів викличе інтерес до заняття, вони будуть з радістю йти на нього, бо вгадати діяльність педагога неможливо.

Емоційний вплив вище названих чинників на здобувачів освіти надає і гра, і змагальність, і творчий характер, і інтерес. Емоційний вплив також існує, як самостійний фактор і є методом, який пробуджує бажання активно включитися в колективний процес навчання, зацікавленість, яка веде в рух. Навчальна праця, як і будь-яка інша, цікава тоді, коли вона різноманітна. Одноманітна інформація й одноманітні способи дії дуже швидко викликають нудьгу. Робота викладача з активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти найбільш ефективна, а якість знань вище, якщо при проведенні уроків використовуються прийоми й засоби, які активізують їх пізнавальний інтерес.

Педагогічна суть ігрових технологій полягає в активізації мислення, підвищення самостійності здобувачів освіти й забезпеченні творчого підходу в навчанні [3, с. 71].

Мета гри – це сформувані навички та вміння того, хто навчається в активному творчому пошуку. У процесі ігрової діяльності активізуються не тільки знання, а й комунікативні навички, що обумовлює соціальну вагомість ігрової технології. Ігрова діяльність у навчальному процесі в системі професійної освіти може застосовуватися як самостійна технологія для освоєння поняття, теми й

навіть розділу навчального предмета; як елемент вищої технології; як уроку або його частини; як технологія позакласної роботи [3, с. 89].

Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання здобувачів освіти до навчальної діяльності.

При плануванні гри:

- дидактична мета ставиться у вигляді ігрової задачі;
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як засіб;
- дидактична задача перекладається в ігрову шляхом елементу змагання;
- успішне виконання завдань пов'язується з ігровим результатом.

Найбільш часто зустрічаються в педагогічній практиці в системі професійної освіти ділові, організаційно-діяльні, рольові, імітаційні, інноваційні та дидактичні ігри. У своїй практиці, я як викладач спецдисциплін, що входять в професійні модулі, використовую ділові ігри: рольові та імітаційні.

Ігрова технологія, як діяльність, що починається задовго до моменту її застосування на занятті, може бути представлена у вигляді етапів.

1. Підготовка

Перший етап займає найбільше часу, бо пов'язаний з розробкою самої ідеї гри та сценарію. Тут необхідно продумати сюжет гри, її завдання, на чому буде побудований момент змагальності. Особливе місце займає підготовка матеріального забезпечення – чим цікавіше буде матеріал, тим більш захопливий буде процес самої гри. Ретельна розробка настановної карти й роздаткового матеріалу дозволяє звести до мінімуму час на додаткові пояснення під час гри.

2. Проведення гри.

На етапі проведення гри в рамках заняття або позаурочної діяльності особлива увага приділяється регламенту, який повинен бути прорахований викладачем на етапі підготовки. А дотримання регламенту досягається включенням викладача як модератора або як безпосереднього учасника в процес гри. Це може бути і в ролі помічника здобувачів освіти зі слабким рівнем освоєння теоретичних знань, цей напрямок шляхом пропозиції альтернатив, ідей для вирішення поставленого ігрового завдання; посилання на роздатковий матеріал. Під час гри здобувачі освіти можуть виконувати окремі ролі або працювати в групі.

3. Аналіз і узагальнення.

Підбивання підсумків є важливим етапом гри, який становить собою аналіз ходу і результатів гри, співвідношення ігрової (імітаційної) моделі і реальності, а також хід навчально-ігрової взаємодії. На цьому етапі необхідно усвідомити які навчаються: що нового дізналися (терміни, дії); чому навчилися (навички, компетенції); в чому користь для майбутньої професійної діяльності. У своїй практиці в ігровій технології частіше застосовую самооцінку учнів.

Ігрове навчання – процес мало передбачуваний і погано керований. На його протязом впливає досить велика кількість чинників, підрахувати і прорахувати взаємовпливу яких вельми непросто: обставини, настрої, підготовка, володіння інформацією і рівень знань здобувачів освіти, інтерес до проблеми і т.д. Однак, систематичне і цілеспрямоване використання ігрових методів може дати певні результати, як в зміні основних якостей особистості, так і в результативності навчальної діяльності. Гра породжує радість і бадьорість, надихає учнів, збагачує враженнями, допомагає мені уникнути настирливої повчальності, створює в колективі атмосферу дружності. В ході гри всі студенти непомітно для себе активізуються, захоплюються пошуками відповідей, починають міркувати, тому що становище «аутсайдера» в грі мало кого влаштовує. переможцем частіше буває не той, хто більше знає, а той, у кого до того ж більше розвинена уява, хто вміє бачити, спостерігати, помічати, швидше і точніше реагувати в ігровій ситуації.

Гра – метод навчання, і з її допомогою мають вирішуватися освітні, розвивальні та виховні завдання. Використання ігрових моментів на уроках – один з варіантів підвищення мотиваційної складової. Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при урочній формі занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрової задачі. Навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб гри; в навчальну діяльність вноситься елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в ігрову; успішність виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом. Навчальною метою ігор на уроці є перевірка знань учнів, а також створення умов для самореалізації творчих можливостей учнів, прояву ними особистісних функцій. Дидактичні ігри дуже добре уживаються з «серйозним» вченням. Включення в урок ігор та ігрових моментів робить процес навчання цікавим і цікавим, створює в учнів бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу.

Література:

1. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании. *Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф.*, май 2015 г. Казань: Бук, 2015. С. 161-164.

2. Истомина, Н.Б. Активизация учащихся на уроках спецдисциплин: пособие для учителя. Москва : Просвещение, 2015. 63с.

3. Лапыгин, Ю.Н. Методы активного обучения: учебник и практикум для вузов, Москва: Вид. Юрайт, 2018. 248 с.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-041-4-93>

**РОЗВИТОК МОВЛЕННЯ ЗАСОБАМИ МУЛЬТИМЕДІА
ЯК УМОВА ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Канарова О. В.

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри дошкільної освіти і соціальної роботи
Мелітопольський державний педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького*

Нікіренкова А. Ю.

*здобувач наукового ступеня кандидата педагогічних наук
Мелітопольський державний педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького
м. Мелітополь, Запорізька область, Україна*

Відповідно до стрімких змін в освіті, сфера дошкільної педагогіки не стоїть осторонь. Сьогодні диктує оновлені вимоги до знань, навичок і вмінь сучасного дошкільника та потребує суттєво нових підходів, методів і засобів навчання. Наш світ є полікультурним простором, злагодженою соціальною системою, у якій взаємодіють представники різних культурних спільнот, тому залучення дошкільників до соціальної дійсності, виховання маленьких громадян, підготовлених жити у багатокультурному середовищі, актуальна проблема сучасної дошкільної освіти. Згідно Державній національній програмі «Освіта ХХІ століття» процес виховання дітей дошкільного