

## **ВЗАЄМОДІЯ ВИКЛАДАЧА ТА СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР**

*У статті висвітлено особливості взаємодії викладача та студентів у процесі застосування дидактичних ігор майбутніми вчителями у ВНЗ. Автор доводить, що використання ігрових методів збагачує професійну компетенцію випускника.*

**Ключові слова:** дидактичні ігри, майбутні вчителі, взаємодія викладача та студентів.

*В статье раскрываются особенности взаимодействия педагога и студентов при использовании дидактических игр будущими учителями в вузе. Автор доказывает, что использование игровых методов обогащает профессиональную компетенцию выпускника.*

**Ключевые слова:** дидактические игры, будущие учителя, взаимодействие педагога и студентов.

*The article is devoted to the problem of co-operation of teacher and students in the process of usage of didactic games by the future teachers in high schools. In the article the components of co-operation of teacher and students in the process of teaching are determined, in particular motivation, personality, organizational.*

**Key words:** didactic games, future teachers, co-operation of teacher and students.

Нова парадигма освіти, що ґрунтується на інноваційній методології, містить у своїй основі низку сучасних освітніх технологій, що забезпечать майбутнім фахівцям високий рівень загальної культури, професійну компетентність у конкурентному соціальному середовищі, здатність творчо й ефективно діяти в нестандартних виробничих ситуаціях. Актуальність дослідження зумовлена розвитком демократичних процесів українського суспільства та гуманізацією всіх сфер, що вимагає необхідності розширення та поглиблення навчання педагогічної складової в системі сучасної професійної освіти. У навчанні вчителів слід надавати перевагу особистісно орієнтованому підходу та гуманістичним цінностям, спрямованим у майбутнє, що може стати гарантією досягнення ефективного рівня їхнього фахового розвитку. Адже надзвичайно важливо сформуванню у свідомості майбутніх учителів думку про те, що психолого-педагогічне знання, вміння та навички є професійним інструментом, який дозволяє стати мобільним, конкурентоздатним фахівцем. Цього можна досягти використовуючи інноваційні методи навчання.

Останнім часом спостерігається підвищення інтересу дидактів і методистів до проблем застосування навчально-ігрових технологій. Питання розроблення і використання дидактичної гри висвітлено у працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених (Л. Артемова, Ю. Бабанський, О. Барташников, Н. Бібік, П. Блонський, В. Бондар, Д. Ельконін, М. Кларін, Н. Кудикіна, Ю. Мальований, Г. Рогова, О. Савченко та інші). На їхню думку, використання педагогічної технології застосування дидактичної гри у процесі навчання активізує навчально-пізнавальну діяльність, сприяє розвитку творчого мислення, умотивовує навчальну діяльність учнів і студентів.

*Метою статті є визначення шляхів активізації взаємодії викладача та студентів у процесі застосування дидактичних ігор.*

Стратегія розвитку освіти в Україні передбачає ґрунтовне реформування всієї освітньої системи. Її реконструкція набуває особливого соціально-культурного спрямування. Нині педагогічною наукою здійснюється пошук нових моделей організації навчально-виховного процесу в закладах освіти, здатних утвердити якісно нові взаємини між суб'єктами навчання й активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів, яка забезпечить інтенсивне оволодіння комплексом знань, умінь і навичок, а також гармонійний розвиток особистості.

Доля педагогічних інновацій у педагогічних ВНЗ досить часто залежить від суб'єктності викладача. Опанування технології – це не стільки інтелектуальне прийняття й дидактичний прогноз, оскільки особистісне оцінювання та інтерпретація. Саме тому особистісна невідповідність викладачів до використання нововведень у навчальному процесі є головною перешкодою впровадження інтерактивних технологій у сучасній професійній освіті. Адже особистісна підготовленість викладача до нововведень є системотворним і креативним чинником його професійно-технологічної культури [3, с. 234].

Оскільки характерними ознаками традиційної системи навчання є досягнення середнього темпу та рівня вивчення навчального матеріалу студентами, їхня низька пізнавальна самостійність, психічна та фізична переваженість, у результаті зменшується розвивальний і виховний потенціал такого навчання. Щоб вирішити цю проблему, необхідно внести корективи в навчальний процес, а саме в його організацію та технологію навчання. Тому важливого значення набуває повне управління навчальним процесом із забезпеченням оперативного зворотного зв'язку щодо досягнення мети. Традиційно якість результату розглядають як якість освіти фахівця. Однак слід пам'ятати, що на рівень кінцевого результату впливає якість самого навчального процесу й уміння викладача самостійно обирати, конструювати педагогічно та психологічно обґрунтовані технології навчання. У цьому аспекті значущості набувають активні методи навчання (дискусії, дидактичні ігри, моделювання виробничих ситуацій тощо) за умови, якщо відображають суть майбутньої професії, формують професійні якості фахівців, є своєрідним полігоном, на якому студенти можуть відпрацьовувати професійні навички. Ігрові технології на заняттях у вищій школі мають подвійну

спрямованість. З одного боку, вони сприяють створенню невимушеної, наближеної до реальних умов обстановки, що стимулює застосування знань, умінь і навичок на практиці. З іншого боку, власний досвід участі в різноманітних іграх є наочною демонстрацією педагогічних технологій і може бути успішно застосований у подальшій самостійній роботі в школі.

Ефективність навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, мотивації, що стимулює їхню активну діяльність. Гра – історично зумовлений, природний та органічний елемент культури, являє собою самостійний вид діяльності індивіда, в якій відбувається ретрансляція, відтворення соціального досвіду попередніх поколінь, норм і правил людської життєдіяльності через добровільне прийняття ігрової ролі, віртуальне моделювання ігрового простору, умов власного буття у світі [1]. У грі людина реалізовує свої природні сутнісні сили, творчий потенціал, орієнтовані на досягнення результату. Така діяльність мобілізує творчі сили особистості, уяву, спонукає до пошуку нових, ще не засвоєних способів розв'язання ігрових (життєвих) проблем, дотримуючись запропонованих ігровою роллю правил, норм поведінки та стосунків. Будь-яка гра вимагає дотримання певних правил і винахідливості їх упровадження. В процесі виконання рольових і ділових ігор створюються оптимальні умови для розвитку творчого мислення.

Характер спілкування педагога зі студентами зумовлений передовсім його професійно-предметною підготовкою (знання, уміння та навички предмета, педагогіки, методики, психології), науковим потенціалом і професійними прагненнями й ідеалами. У цьому ракурсі сприймаються й якості його особистості. Але, крім знань, у процесі спілкування педагог виявляє своє ставлення до світу, людей, професії. Не менше значення має розвиток здатності педагога проаналізувати свою позицію як учасника спілкування. При цьому важливою є та обставина, що пізнання іншої людини підсилює інтерес до неї, створює передумови для її перетворення [2].

Діяльність викладача у процесі навчання різнобічна та багатогранна, оскільки він є організатором навчальної діяльності, визначає мету та кінцевий результат своєї педагогічної роботи, обирає методи, засоби та форми організації навчання. Особливою є діяльність педагога в аспекті організації та проведення дидактичної гри на заняттях з іноземної мови, яка охоплює такі функції: визначення навчального часу для проведення гри, її місця поміж інших форм і методів роботи; визначення мети, завдань, правил, змісту і ступеня складності дидактичної гри; підтримку творчої активності й інтересу студентів, умотивування їхніх дій; створення позитивної психологічної атмосфери, виявлення віри в можливість студентів, що забезпечує взаємодію, спілкування та співпрацю гравців; умотивування навчально-ігрової діяльності; урахування сукупності умов застосування дидактичної гри як засобу навчання; виявлення критичності та незалежності суджень у процесі підведення підсумків дидактичної гри та аналізі тощо.

Причому між викладачем та студентом створюється суб'єкт – суб'єктне спілкування, в якому викладач – партнер у навчанні, а не носій знань.

Студент навчається самостійно, а викладач лише здійснює мотиваційне керування процесом навчання. Студент вільний у виборі методів і засобів освіти, його інтереси не обмежуються, результати роботи ґрунтуються, передовсім, на самооцінці. Проте глибина й усвідомлення засвоєного матеріалу, розвиток інтелекту залежать від рівня самостійності студента в оперуванні навчальним змістом.

За традиційної системи навчання прийоми організації самостійної індивідуальної роботи застосовуються лише епізодично. Це не дозволяє повною мірою забезпечити саморозвиток студента, сформувати навички самоосвіти. Упровадження модульної технології дає змогу звести до певної системи прийоми організації самостійної індивідуальної та групової роботи.

Слід зауважити, коли самостійна робота студентів є домінуючою, викладачеві необхідно продумати власні керівні й організаційні дії. Він має забезпечити мотивацію роботи – поставити перед собою та студентами мету спільної діяльності. Формулюючи мету, слід визначити не лише обсяг навчального матеріалу, але й рівень його засвоєння, а це вимагає знань рівнів навченості студентів. Відповідно, викладач має володіти навичками психолого-педагогічної діагностики рівнів сформованості загальноосвітніх і спеціальних умінь і навичок студентів.

Окрім того, поставлена мета повинна бути діагностичною, тобто спрямованою на кінцевий результат. Лише така мотивація забезпечить керівну діяльність викладача та навчальну діяльність студентів.

Виходячи з особливостей взаємодії викладача та студента під час ігрової діяльності, до функцій викладача входить забезпечення всіх учасників дидактичними матеріалами. Кожний студент повинен мати методичні вказівки, навчальний матеріал і контрольні запитання. На цьому етапі є суттєві відмінності від традиційної системи навчання. Оскільки тепер основна функція викладача керівна, йому необхідно звернути увагу на розробку власних дій в організації самостійної діяльності студентів. Задля цього викладач може розробити інструктивний листок, в якому будуть зазначені можливі консультації, проблемні ситуації тощо.

Відзначимо, від умінь викладача оперативної й раціональної опрацювати вхідну інформацію залежать багаж його наукових знань; елементи педагогічної майстерності; зворотній зв'язок, який дає можливість обирати оптимальний варіант підвищення якості професійних і педагогічних знань. Досягнути необхідного рівня взаємодії викладача та студентів можна через створення творчої обстановки у процесі навчання.

Важливим елементом спільної діяльності викладача та студента є рефлексія. Рефлексія надає можливість студентам і викладачам визначити ступінь досягнення поставленої мети, причини її досягнення або невдачі, дієвість тих чи тих застосованих способів і методів, а також здійснити загальну самооцінку. Рефлексія важлива не лише для студентів, а й для викладачів, оскільки має застосовуватись за будь-якої організації навчання задля визначення її ефективності. Двобічна рефлексія (студенти – викладач) дає можливість здійснювати системний аналіз ефективності форм організації навчальних занять.

Отже, діяльність викладача та студента у процесі застосування дидактичних ігор має низку особливостей, а ефективність її залежить насамперед від усвідомлення відповідальності, завдань освіти та мотивації навчання.

#### **Література**

1. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор: посібник / В. М. Букатов – К. : Ред. загальнопед. газ., 2004. – 126 с.
2. Мельник Л. В. Вплив освітніх технологій на взаємодію викладача та студентів / Л. В. Мельник // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : [зб. наук. пр.] – Вип. 14. – Київ-Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2007. – С. 347 – 351.
3. Слостенин В. А. Педагогика: Инновационная деятельность / В. А. Слостенин, Л. С. Подымова. – [2-е изд.]. – М. : ИЧП «МАГИСТР», 2004. – 310 с.