3. Божович Л.И. Этапы формирования личности в онтогенезе// Хрестоматия по возрастной психологии / Сост. Семенюк. Под ред. Д.И. Фельдштейна. - М.: Международная педагогическая академия, 1994.- С.88-98.

Д.В.Щербина

ДИДАКТИЧНА ГРА В СИСТЕМІ ОСОБИСТІСНО-ЗОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ

Данная статья рассматривает роль и значение дидактической игры в системе личностно-ориентированного обучения. Акцентируется внимание на том, что успешное применение игр способствует повышению качества знаний, умений и навыков учащихся, стимулирует их творческую деятельность, инициативность, самостоятельность, активность.

The role and importance of the didactic game in the system personality-orientated studying are considered in this article. It has been shown, that successful employment of the games influence on improvement of the quality knowledge, skills and habits of the pupils, stimulate their creative work, initiative, independence and activity.

Сучасна тенденція розвитку України, її інтеграція в європейське та світове співтовариство висувають перед вітчизняною педагогічною наукою ряд нових проблем, найважливіша з яких – якість підготовки учнів до майбутньої життєдіяльності.

Процеси, які відбуваються на сучасному етапі, розвиток культури та мистецтва ставлять нові питання до педагогічної теорії та практики, оскільки, як було зазначено на II Всеукраїнському з'їзді працівників освіти, "освіта – основа розвитку особистості, суспільства, нації та держави, запорука майбутнього України" [4, 2].

Сучасна школа переживає бурхливий час, у системі освіти відбуваються значні зміни, зростає науково-педагогічний потенціал, підвищується якість викладання основ наук, висуваються нові вимоги до рівня загальної середньої освіти. Оскільки традиційне навчання багато в чому не задовольняє

сучасні вимоги, існує об'єктивна необхідність застосування новітніх організаційних форм навчальної роботи.

У "Національній доктрині розвитку освіти України у XXI столітті" наголошується на тому, що "система освіти має забезпечувати інноваційний характер навчально-виховної діяльності" [4,2], тому що саме інноваційний підхід до навчання зорієнтований на розвиток творчої особистості, формування в неї нестандартного мислення, такий тип організації навчального процесу ґрунтується на діалозі, виборі, вільному обміні думками, створенні ситуацій успіху.

Аналіз педагогічної теорії та практики переконує в тому, що в умовах сучасної загальноосвітньої школи традиційний підхід до навчання не завжди себе виправдовує, оскільки загальний темп вивчення матеріалу та обсяг знань призначені для засвоєння учнем середнього рівня, велику кількість знань учні отримують у готовому вигляді від учителя, тобто традиційне навчання не забезпечує належним чином інтенсивне оволодіння системою знань, формування вмінь та навичок, які б сприяли розвитку творчої особистості, створювали б умови для повнішого та ефективнішого використання розумових можливостей кожної дитини.

Мета національної школи - не просте оволодіння учнями певною сумою знань, а виховання життєво активних, гуманістично спрямованих громадян України, які б у своїй життєдіяльності керувалися національними та світовими загальнолюдськими цінностями. Протиріччя, що виникає між вимогами, які ставить до кожної особи швидко змінюване суспільство, та рівнем їхньої готовності до майбутньої діяльності вимагає інтенсивного пошуку та розвитку нових підходів до навчально-виховного процесу.

Вирішення даного протиріччя можливе за умови зміни технології традиційного навчання. Нові підходи до навчального процесу потрібно шукати у резерві дидактичної гри, яка здатна активізувати навчальну та пізнавальну діяльність, навчити дитину творчо мислити, розвити уяву, дати можливість розкрити індивідуальність учня, забезпечити позитивну мотивацію здобуття знань, активізувати функціонування інтелектуальних і вольових сфер, відчути потребу у самоосвіті,

формувати стійкий інтерес до предмета, недарма ще у Стародавньому Римі вчителя, який викладав основи наук, називали "вчителем ігор".

Сьогодні такого роду ігри знаходять все більше застосування у практиці вищої школи, у сфері професійного навчання, де вони спрямовані на формування та відпрацювання певних професійних навичок.

Велику увагу грі та її ролі у розвитку дітей приділяли видатні вчені-педагоги і психологи Ю.Азаров, Ш.О.Амонашвілі, Л.С.Виготський, В.О.Сухомлинський, Д.Б.Ельконін. На їхню думку, без гри немає цілісного розумового розвитку дитини, вона грає, тому що розвивається, й розвивається, тому що грає.

Значна кількість досліджень, пов'язаних з розробкою, організацією та проведенням навчальних ігор, свідчить про великі можливості такого виду навчання щодо підвищення ефективності навчально-виховного процесу (А.Артемов, Л.Байкова, А.Вербицький, О.Жорник, Р.Осадчук, П.Підкасистий, В.Платов, В.Семенов, О.Янковська).

Саме слово "гра", як правило, викликає у педагогів асоціацію з чимось несерйозним, що не відповідає важливим завданням навчання. Таке сприйняття метода шкодило його швидкому розповсюдженню, та й зараз ще необхідно пояснювати, що гра є могутнім стимулом активізації пізнавальних інтересів учнів [3,34]. Дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання предметів, процесів, явищ, що вивчаються. Але вона відрізняється від іншої діяльності тим, як зазначає П.І.Підкасистий, що її предмет – сама людська діяльність. У терміні "дидактична гра" підкреслюється педагогічна спрямованість, відбивається різноманітність її застосування в процесі навчання [5,25].

Для сучасної системи освіти ігрові форми важливі перш за все тим, що вони істотно впливають на обсяг, глибину та свідоме засвоєння школярами навчального матеріалу, оскільки учні засвоюють знання, уміння, які здобуті у ході активного самостійного пошуку, у результаті ці знання та вміння більш стійкі, ніж при традиційному навчанні, яке носить переважно репродуктивний характер, тобто учні лише відтворюють запропонований вчителем чи підручником матеріал.

Л.Д.Столяренко стверджує: "Якщо людину постійно привчати засвоювати знання та вміння у готовому вигляді, можна й притупити її природні творчі здібності: "відучити" думати самостійно" [7,370].

Навчання з використанням гри - це така форма діяльності учнів, у якій усвідомлюється оточуючий світ, відкривається простір особистої активності та творчості. Граючи, учні ставлять перед собою творчі завдання, у вирішенні яких їм допомагають не тільки знання, вміння й навички, але й вигадка, уява, фантазія. Сама участь дитини в будь-якому дослідженні більш важлива для розвитку творчих здібностей, ніж результати цієї діяльності. Ігрове навчання дозволяє вчителю краще пізнати звички, характер, організаційні здібності та творчі можливості кожної дитини. У процесі гри встановлюється тісніший зв'язок між учителем і учнем, ніж на уроці, де використовуються будь-які інші форми навчання. Гра являє собою форму активної діяльності, у процесі якої учні під керівництвом вчителя, займаючи ініціативну позицію, проявляючи самодіяльність, творчість та змагальність, оволодівають знаннями, уміннями й навичками. Оскільки гра - переважно дитяча діяльність, то бажання грати властиве кожній дитині, а це, в свою чергу, дозволяє залучити в навчальний процес значно більшу кількість учнів порівняно з використанням традиційних методів, форм, засобів навчання.

Головним новоутворенням у свідомості підлітка психологи вважають почуття дорослості, яке виявляється у прагненні бути та вважатися дорослим. А гра - важливий засіб підготовки до майбутньої життєдіяльності - заглиблює учнів у бажаний світ діяльності дорослих, висуває перед ними "дорослі" проблеми. С.У.Гончаренко зазначає, що зміст рольової гри реалізується дитиною у взятій на себе ролі, згідно з певними правилами поведінки,що регулюють її виконання, рольова гра – це школа довільної поведінки й діяльності, властивої поведінці й діяльності дорослих [1,73], "...гра формує емоційну, моральну та інтелектуальну сфери дитини, сприяє фізичному вдосконаленню... [1,139].

Правильно підібрані та добре організовані ігри сприяють всебічному розвитку особистості школяра,

допомагають сформувати необхідні у житті та навчанні корисні навички й якості. У своїй сукупності ігри розвивають не тільки мислення, пам'ять, творчу уяву, увагу, але й виховують у дітей спостережливість, обгрунтування суджень, звичку до самоперевірки, а також вчать дітей підкоряти свої дії поставленій меті та доводити почату справу до логічного завершення. Гра виховує навички колективіста, розвиває організаційні здібності, впливає на розвиток таких якостей, як взаємодопомога, відвертість, порядність. Основою взаємодії у грі є спілкування, яке надає можливість учням порівнювати себе з іншими, стверджуватися у своїх здібностях, відстоювати особисту позицію, тобто гра забезпечує умови для самовираження та самоствердження особистості дитини.

В ігровому навчанні на перший план виступають знання та вміння, тому дидактична гра повинна співвідноситися зі знаннями, які учні вже мають. Гра у будь-якому випадку викличе зацікавленість учнів, але відсутність певних знань може ускладнити її проведення, особистий досвід хоча й має велике значення, але його може виявитися недостатньо. Зміст навчальної гри допомагає не лише закріпити набуті знання, але й значно поширити їх.

При організації дидактичної гри потрібно пам'ятати, що на такому уроці мають реалізовуватися принципи активності, динамічності, колективності, моделювання та проблемності. Уроки – ігри не лише підвищують інтерес учнів до предмета, а й допомагають подолати страх перед навчанням та збуджують пізнавальні інтереси шляхом активізації емоційно-чуттєвої сфери, оскільки, як доводять наукові спостереження, симптом страху виявляється сильнішим порівняно з нестійкими пізнавальними інтересами.

Ігрова форма уроку спроможна створити ситуації успіху в навчанні для учнів середнього рівня. Ситуація успіху є стимулюючим засобом для тих, у кого утворився безрадісний стан учня-трієчника. Це стимулює психологічну мотивацію: від байдужості до змагальності з найкращими учнями, поступового зростання впевненості в своїх силах.

До того ж дидактична гра дозволяє реалізувати усі навчальні функції: дидактичну, розвиваючу, виховну. Навчання

з використанням ігор має особливо велике виховне значення, бо допомагає розібратися у власних сумнівах, знайти хоча б частково відповіді на хвилюючі питання, а також сформувати в учнів справжні моральні ідеали.

Отже, ігрове навчання цілком закономірно посіло належне місце в сучасній загальноосвітній школі, оскільки навчання з використанням гри максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність, самостійність, творчу активність, що відкриває широкі можливості для засвоєння предмета.

Література

1. Выготский Л.С. Игра // Собр. Соч.: В 6-ти т. – М.: Педагогіка, 1984. – Т. 4. - С. 244 – 263.
2. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. - Київ: Либідь, 1997. - 376 с.
3. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності // Рідна школа. - 2000.- №1.- С. 27 – 29.
4. Кавтарадзе Д. Имитационные игры в экологическом образовании // Биология в школе. – 1990. - №3.
5. Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті // Освіта. – 24 – 31 жовтня 2001р. – С. 2 – 4.
6. Пидкасистый П.И., Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С. Игра как средство активизации ученого процесса // Советская педагогика. – 1985. - №3. – С. 22-26.
7. Семенов В.Г. Дидактична гра як форма навчання // Радянська школа. – 1989. - №3. – С. 61 – 66.
8. Столяренко Л.Д. Основы психологи. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. – 736 с.

С. В.Мантуленко

СУТНІСТЬ ПРОФІЛЬНОГО НАВЧАННЯ ТА ШЛЯХИ ЙОГО РЕАЛІЗАЦІЇ

В статье рассматривается сущность профильного обучения, его проблемы и перспективы.

This article deals with the essence of profile teaching, its problems and perspectives, the.