

МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОГО НАВЧАННЯ ЯК ПРОЦЕСУ ПІДВИЩЕННЯ ДІАЛОГІЧНОГО СПІЛКУВАННЯ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

В статтє рассматривается проблема подготовки будущего учителя и возможности использования игрового обучения как процесса повышения диалогического общения будущих педагогов.

The article deals with the various problems and aspects of communicational culture formstijn in dialog training studying situation of professional orientation.

Нові вимоги до особистості молодого спеціаліста - випускника вищої педагогічної шкли зумовлюють необхідність пошуку інноваційних технологій навчання. На меті нашого дослідження було, вияснити можливості ігрового навчання, та як воно підвищує культуру спілкування.

Сьогодні все більше уваги приділяється новим ігровим методам, основу яких складає принцип проблемного підходу до організації навчання. Його суть складається в тому, що процес засвоєння інформації повинен іти як процес вирішення навчальних проблем, які потребують проблемно-пізнавальної діяльності, а також, вхідних до неї знань, які належить засвоїти. Знати, це завжди вміти застосовувати їх в практичних умовах, використовувати їх як інструмент практичної дії.

Впровадження у процесі навчання системи завдань, які об'єднують в собі ігрову імітацію та діалогічні ситуації, дозволяє надати заняттям пошуковий характер, втягти в самостійну пізнавальну діяльність, змінити положення студентів з звичних виконавців на активних учасників навчання.

Підвищення результативності навчання майбутніх педагогів зумовлено процесом та змінами, які відбуваються у внутрішньому світі особистості. Основним механізмом цього процесу є власна активність особистості, залучена в навчальний пізнавальний процес в якості суб'єкту та його організатора.

Активна позиція студента в ході навчання передбачає пошук нових підходів до організації роботи на заняттях. Необхідно створити такі умови в навчальному процесі, які б забезпечили можливість:

- ставити студента в позицію активного суб'єкту навчання;
- розвивати здатність його до самоуправління (саморегуляції, самоорганізації, самоконтролю) особистої діяльності;
- організувати навчальний процес як рішення пізнавальних проблем на основі творчої рольової взаємодії, діалогового спілкування учасників педагогічного процесу.

Орієнтація технології процесу освіти на особистість, обумовлює необхідність використання імітаційно-ігрового підходу до організації навчання. При втіленні цього підходу головним є не інформація, а особистісна, продуктивна діяльність учасників ігрової імітації. Обмін інформацією в ході ігрової імітації є допоміжною середою організації імітаційно-ігрової діяльності студентів.

В підручниках з педагогічних дисциплін недооцінюється процесуальний бік навчання, а завдання та вправи, будуються на інформативному принципі. Який передбачає відтворення раніше засвоєних знань по вивчаючому курсу „Педагогіка”, що ускладнює роботу з обробки знань та вмій. Імітаційно-ігрові форми та методи дозволяють не тільки з'ясувати, поглибити та закріпити пройдений теоретичний матеріал, але й навчити студентів самостійно мислити, діяти, вести наукову суперечну дискусію, шукати та знаходити оптимальний вихід із запропонованих професійно-педагогічних ситуацій, особисто відповідати за прийняте рішення.

Основний упор треба робити не на змісті і формах імітаційної та ігрової діяльності, а на можливостях імітації та ігри в становленні особистості в розвитку культури спілкування як у системі „учень – вчитель” так і системі „вчитель-вчитель”, „вчитель-батьки” інш.

Імітаційно-ігрові завдання створюють для студентів своєрідну проблемну ситуацію. В одних випадках через недолік інформації необхідно активно вести пошук знань,

способів рішення поставленої задачі, а в інших випадках необхідні зусилля з відбору потрібної інформації, сукупність відомих раніше та нових методів вирішення проблеми.

На сьогоднішній день в практиці освіти існує велика безліч дидактичних ігор, різноманітні класифікації навчальних ігор, існує певна методика та технологія використання імітаційно-ігрового підходу до організації навчання. Вивченням цієї проблеми займалися Л.В.Кондрашова, М.Г.Вієвська, Л.О.Савченко [1].

Результати нашого дослідження показують, що майбутні вчителі утруднюються у виборі правильного тону спілкування зі своїми учнями, колегами не вміють використовувати особистісні якості при спілкуванні. На ці утруднення вказали біля 80% респондентів. Деякі утруднення майбутні спеціалісти вбачають в тому, що вони не можуть правильно висунути вимоги до колективу, окремого учня та до самого себе 45%; не можуть об'єктивно оцінити свої дії 65%; відстояти свою думку, обґрунтувати чітко свою позицію 53%. Не завжди легко та швидко складаються відносини між молодим спеціалістом та його вихованцями, це свідчать наявність у практиці конфліктних ситуацій. Причому 64% опитаних старшокласників причину цих конфліктів вбачають в неутриманості, в невмінні вчителя зрозуміти учня. Причину такого положення слід шукати в тому, що незавжди майбутній педагог з закінченням навчання може придбати вміння спілкування. Уміння спілкуватися, це не стихійний процес, становлення проходить в організованій, направляючій, осознаній діяльності. На наш погляд, йому сприяє використання ігрових технологій та діалогічних ситуацій.

Ігрове навчання - це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якої студенти під керівництвом викладача, являються учасниками імітаційно-ігрової ситуації, виявляючи ініціативу, самодіяльність та змагальність, оволодівають професійними знаннями, вміннями, навичками, виробляють активну поведінку.

Ігрове навчання це система взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового

використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів, спрямованих на досягнення плануємого дидактичного результату.

Структурна модель ігрового навчання об'єднує в собі наступні складові: 1) суб'єкт педагогічної взаємодії; 2) об'єкт педагогічної взаємодії; 3) предмет по сумісній їх діяльності; 4) мета навчання; 5) засоби ігрової комунікації.

На думку Л.В.Кондрашової ігрове навчання допомагає учням відібрати чотири функціональних компоненти:

- презентативний, його функція полягає у викладанні студентам змісту навчального матеріалу з урахуванням специфіки вивчаємої теми, розділу та їх індивідуальних особливостей;
- інтенсивний, функція якого укладається в стимулюванні цікавості студентів до засвоєння вивчаємої інформації, обдумуванні питань, проблемних ситуацій, способів оцінки досягнень навчаючих;
- корегуючий, функція якого спрямована на виправлення та спів становлення результатів діяльності самих студентів з плануючим результатом;
- діагностуючий, мета якого в забезпеченні зворотного зв'язку [1].

Відпрацювання структурних та функціональних компонентів в ході ігрового навчання можливе шляхом впровадження діалогічних ситуацій на заняттях зі студентами.

В процесі ігрового навчання стимулюються основні мотиви розвитку студентів:

- соціальний (бажання спілкуватись, обмінюватись інформацією, поглядами, думками);
- конструктивний (бажання діяти, рухатись, відстоювати свою позицію);
- дослідницький (тяжіння к новому, бажання виконати свою роль нестандартно, оригінальне вирішувати пізнавальну задачу);
- експресивний (бажання самоствердитися, впевнитись в особистій самодостатності).

Ігрове навчання має два результати і один відноситься до функціональних продуктів діяльності (знання, методу, методики), інший до формування умінь спілкування.

На заняттях з курсу „Педагогіка” при запропоновуємо студентам рішення різних конфліктних ситуацій. Наприклад: ситуації педагогічної діагностики (стилю спілкування); ситуації впливу на учня; ситуації з формування суспільної думки колективу; ситуації зміни спілкування з учнями, колегами; ситуації з посилення самоконтролю за словами та діями учнів; ситуації з педагогічного стимулювання та інші. Нами запропоновані ділові, рольові ігри, наприклад: „Батьківські збори”, „Бесіда з директором школи”, „Прийом на роботу молодого спеціаліста”, „Презентація школи”, „Класна година”, „Педрада”, „Засідання методичної ради школи” та інші.

При проведенні запропонованих вище діалогічних ситуацій, ділових та рольових ігор ми утримувались основ змісту діалогічного навчання:

- знання умов, принципів, правил ведення навчального діалогу;
- знання власних повноважень, ролей, дій та прийомів для прийняття рішень, активна участь в суперечці, обмін думками, відстоювання своїх доводів і позиції;
- знання достатньої інформації з обговорюваних навчальних проблем;
- знання специфіки діалогічного спілкування і його ролі в результативності навчання;
- знання психолого-особистісних особливостей учасників полеміки, суперечки, дискусії, уміння використовувати ці особливості в досягненні навчальних цілей;
- знання соціальних, професійних можливостей діалогічного навчання.

При проведенні лабораторно-практичних занять з використанням ігрових ситуацій які будувались на основі діалогу, ми формували у студентів діалогічні уміння:

- уміння розробляти близьку, середню, далеку цілі розвитку учнів;
- уміння почати діалог;

- знання структури й особливостей діалогу;
- здатність моделювати і прогнозувати хід і результат уроку-діалогу;
- здатність відбирати і композиційно будувати навчальний матеріал.

За допомогою цих умінь здійснюється складний процес перенесення теоретичних педагогічних знань на практику у сферу комунікації. Отже, підготовка майбутнього вчителя діалогічного навчання постає надзвичайно актуальною, багатогранною і складною, потребує всебічної обізнаності студентів. Використання ігрових технологій, діалогічних навчальних ситуацій, на нашу думку, сприятиме формуванню культури спілкування майбутніх педагогів.

Література

1. Кондрашова Л.В., Вієвська М.Г., Савченко Л.О. Імітаційне-ігрове навчання у вищій школі.- Кривий Ріг, 2001.- 194 с.
2. Морозов В.В. Зміст сформованості готовності студентів педвузів до діалогічного навчання//Збірник наукових праць. Педагогіка вищої та середньої школи.- Кривий Ріг.- С.166-176.

О.І. Коница

ОРГАНІЗАЦІЯ ДІАЛОГІЧНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ЯК ОПТИМАЛЬНА УМОВА ОСОБИСТІСНО-РОЗВИВАЛЬНОГО НАВЧАННЯ

В данной статье рассматривается организация обучения диалогическому взаимодействию студентов педагогических вузов. Одним из эффективных форм обучения, развивающих готовность к сотрудничеству, коммуникативную компетентность, является "воркшоп".

In this article organizing of training the dialogue interaction of pedagogical universities' students is considered. One of the effective forms of the training that develops readiness to the interaction and communicative competence is "workshop".

Мета даної статті полягає у необхідності вирішення такої проблеми, як організація навчання діалогічній взаємодії