

Ю. А. Мох,
ст. викладач кафедри іноземних мов НТУ “ХП”

С. В. Сергіна,
ст. викладач кафедри іноземних мов НТУ “ХП”

Є. І. Радченко
ст. викладач кафедри іноземних мов НТУ “ХП”

707-64-32

ГРА ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ

Гра є актуальною й ефективною формою навчання та виховання в системі освіти й найбільш поширена інтерактивна форма навчання, виховання та розвитку особистості студента у світі. Саме вона розкриває такі можливості, яких не можуть надати інші традиційні й нові форми і методи організації навчального та виховного процесу. У навчанні та вихованні використовують ділові, рольові, дидактичні, імітаційні ігри.

Ділова гра – це форма відтворення предметного та соціального змісту життєдіяльності студента, моделювання тих систем, умов, зв'язків, характерних для цієї діяльності як цілого [1]. Історичною попередницею ділової гри була гра військова, яка зародилася у XVII столітті. Першу ділову гру було розроблено і проведено в Ленінграді в 1932 році, але з різних причин подальшого розвитку вона не набула. В 1957 році, ділова гра відродилася в Америці. Нині ділові ігри стали найпопулярнішими в навчально-виховному процесі та увійшли до складу більшості планів і виховних програм освітніх закладів США, Європи, Азії та країн СНД.

Саме в діловій грі відтворюються найтипівіші, узагальнені ситуації впродовж невеликого проміжку часу. За допомогою знакових засобів будується життєва чи професійна ситуація, близька до реальної діяльності.

Розрізняють пізнавальні, симулятивні та ситуативні ділові ігри.

Рольова гра дозволяє здійснювати пошук ефективних форм взаємодії в рамках кооперації, демонструвати недоліки стереотипної поведінки. Під час

гри виникає нова якість – ігровий стан особистого переживання ігрових вражень, які залишаються в досвіді особистості як цілісне, здатне виникати знову в подібних ситуаціях.

Саме в рольових іграх студенти розігрують задані проблемні ситуації. Обмеження характеру ситуацій, ролей і правил гри дисциплінує учасників, робить їхню поведінку цілеспрямованою, сприяє швидкому та продуктивному навчанню й вихованню. Ефективність рольової гри можна простежити у двох напрямках – діагностувальному та навчальному. Діагностувальний ефект складається з того, що людина одержує можливість усвідомити власні особливості як суб'єкта спілкування. До виховного ефекту рольової гри можна віднести можливість побачити альтернативні способи поведінки в запропонованих ситуаціях, продумати оптимальний засіб поведінки для себе. У результаті рольової гри створюються умови для розуміння своїх і чужих почуттів і дій, знімаються багато перешкод комунікації.

Рольові ігри втягують студентів у роботу на всі 100%, на відміну від інших видів діяльності. За нашими спостереженнями під час рольової гри студенти стають більш активними, оскільки висловлюють свою точку зору. Лише деякі усні види діяльності вимагають такої ж розумової й мовної активності, як гра. Такі усні вправи як drills, парна робота із завчання напам'ять діалогів, вправи у вживанні матеріалу з відповідному контексті, переказ текстів та ін., мають передбачуваний характер. Якщо студентом будуть допущені помилки, то його зупинять і дадуть можливість виправитися. Звичайно мова, яку він відтворює передбачувана, і може бути відтворена автоматично. Перераховані вище види вправ тренують студента й не дають йому знання, а також не закріплюють навички, які можуть знадобитися за межами кабінету іноземної мови.

Цим вимогам відповідає рольова гра. На думку С. Livingstone [2], вищезгадані вправи можуть бути використані лише як етапи, що ведуть до гри.

Таким чином, рольова гра дає можливість набути ключову компетентність та розвиває особистісні якості студентів.

За словами Е. Берна [3] **імітаційні ігри** виконують функцію структурно організованого соціального середовища, у якому індивід одержує власне поліфонічне зображення своїх індивідуальних властивостей у знаках, при фактичній неучасті викладача, і людина може одержати владу й над проявами власних індивідуальних властивостей. Імітаційні ігри є особливим методом для зберігання передачі змістів.

Багато вчених вважає, що основний ефект імітаційних ігор пов'язаний з особистісним рівнем студентів. Проблема “людина – природа” перетворюється в проблему “особистість – світ”. У результаті імітації відбувається зміна орієнтації від придбання конкретних навичок на придбання особистісних якостей, індивід них властивостей. Тому студент виходить за межі самого себе в пошуку нових установок і цінностей. На цьому етапі актуалізуються культурні стереотипи, виявляється професійна сторона поведінки майбутніх фахівців.

Ю. В. Ємельянов, А. М. Смолкін та інші вчені вважають, що гра дає досить вагомий ефект, якщо вона психологічно й педагогічно правильно організована:

- визначено її місце в процесі навчання у співвідношенні з іншими методами;
- створено ситуації, що моделюють майбутню професію чи життєву ситуацію;
- створено сприятливий клімат, в якому всі учасники відчують себе розкуто.

Специфікою гри є те, що вона залишається педагогічним процесом, спрямованим на досягнення мети навчання й виховання, розвиток особистості учня. У грі реалізується цілісна форма колективної, навчальної та виховної діяльності на моделі умов і взаємодії з представниками інших рольових позицій.

Основними **принципами** для **ефективної організації ігор** визначено:

- принцип імітаційного моделювання конкретних реальних умов, моделювання змісту майбутньої професійної діяльності;
- принцип проблемності змісту навчальної ділової гри і процесу його розгортання в пізнавальній діяльності учня;
- принцип спільної діяльності учасників в умовах рольової взаємодії;
- принцип ділового спілкування і взаємодії партнерів гри як необхідна умова розв'язання навчальних і виховних завдань і прийняття узгоджених рішень;
- принцип наявності двох планів ігрової діяльності, що дає студентові змогу відчувати себе інтелектуально й емоційно розкутим, виявити творчу ініціативу.

Проведення гри в навчально-виховному процесі передбачає **чотири етапи**:

1. Орієнтація (повідомлення теми, мети, основних правил гри).
2. Підготовка до проведення гри, розподіл ролей, вивчення ігрових завдань.
3. Проведення гри.
4. Обговорення гри.

Отже, ігрові та педагогічні цілі мають сприяти, з одного боку, оволодінню системою знань і вмінь, стосунків з іншими людьми і суспільством, а з другого – сприяти розвитку особистості студента, досягненню цілей навчання й виховання.

Література:

1. Платонов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение. – М.: Профиздат, 1991.
2. Livingstone C. Role play in Language Learning. – London, 1983.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М., 1997.

