

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ  
НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР  
ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ ОСВІТИ У ВІННИЦЬКІЙ ОБЛАСТІ  
Державний навчальний заклад  
«Гушинецьке вище професійне училище»

*Доповідь на тему:*

*«Ігрові технології під час виробничого  
навчання»*

Майстер в/н:

Калашнюк В.П.

2021 р.

## **Анотація**

В статті розглядаються впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес ВНЗ на прикладі ігрових технологій.

Ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і здобувача освіти за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату.

*Ключові слова:* гра, ігрові технології, навчальний процес, педагогічні ігри, класифікація.

## **Вступ**

Розвиток освіти, на сьогоднішній день, характеризується модернізацією навчання, його перетвореннями з метою підвищення ефективності на основі застосування інноваційних технологій. Основне завдання викладачів та науковців знайти сучасний підхід до навчального процесу, створювати та впроваджувати нові методи та технології навчання. Процес освіти у вищих навчальних закладах має бути не лише пояснення, яке запам'ятовується або записується студентом, – це повинна бути і мислетворча, активна робота на заняттях та зацікавленість даним матеріалом.

Нині ведеться активний пошук, розробка і впровадження інноваційних технологій навчання, про що свідчать численні міжнародні та регіональні науково-методичні конференції, праці вчених Р. Абта, С. Біра, М. Бірштейн, В. Буркова, А. Вербицького, С. Гідровича, Л. Дудко, А. Дьоміна, Д. Д'юї В. Х. Кілпатрика, М. Кларина, І. Носаченко, Д. Панькова, В. Петрук, Л. Романишиної, І. Сироежина, Д. Форрестера, К. Хайнце, Н. Шапілової та ін.

Метою статі є висвітлення інноваційних форм виробничого навчання в ВПТНЗ на прикладі ігрових технологій навчання.

Сьогодні проблема введення інноваційних форм і методів організації навчального процесу в рамках традиційного навчання має бути вирішена через запровадження у вищій освіті особистісноорієнтованого підходу не тільки в навчанні, але й у вихованні.

Треба зазначити, що до технологій саморегульованого навчання та розвивальних технологій професійної освіти відносять:

- *особистісно-орієнтовані технології*: інтерактивні та імітаційні ігри, тренінги розвитку, розвивальна психодіагностика;

- *когнітивно-орієнтовані технології*: діалогічні методи навчання, семінари-дискусії, проблемне навчання, когнітивне інструктування, когнітивні карти, інструментально-логічний тренінг, тренінг рефлексії;

*діяльнісно-орієнтовані технології*: методи проектів і спрямовуючих текстів, контекстне навчання, організаційно-діяльнісні ігри, комплексні дидактичні завдання, технологічні карти, імітаційно-ігрове моделювання технологічних процесів тощо.

Я пропоную розглянути доцільність впровадження особистісно-орієнтованих технологій до яких відносять інтерактивні та імітаційні ігри. Процес пізнання являє собою складний та досить суперечливий процес.

Людина перебуваючи ще зовсім маленькою, уже починає вивчати світ, цікавитися усім різноманіттям, що її оточує. Зазвичай, перший досвід пізнання навколишнього світу у малюків, починається з іграшок та ігор. Саме з них починається повне сприйняття всього, що знаходиться в межах їх погляду. Тому, пізнання світу, безпосередньо залежить від того, з чим дитина стикається постійно. Природно, це впливає і на розумовий, і емоційне, і на психологічний розвиток малюка.

Гра - одне з найважливіших занять дитини. Слід розуміти мету гри і мати уявлення про відмінності між іграми, щоб надати дитині багате різноманітність вражень, починаючи з самого раннього дитинства.

Гра - зовсім не таке вже легке заняття, вона вимагає зусиль і наполегливості. Тому, саме ігрові методи навчання є одним з найефективніших способів вивчення, розуміння та засвоєння важливої для нас інформації.

Таким чином, для кращого засвоєння певного матеріалу доцільно впровадити «ігрові технології», які включають велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Отже, гра - це вид діяльності в

умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою.

До проблеми впровадження ігрових технологій навчання у вищій школі у своїх роботах звертали увагу такі науковці: А. Макаренко, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода К. Д. Ушинский, Г. П. Щедровицкий, В. Терський, І. Іванов, Л. Коваль.

Висока оцінка навчально-педагогічним іграм як одному з методів активного навчання підготовки майбутніх випускників дається в працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова, Д. Ельконіна, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших сучасних учених, дослідників і педагогів-практиків.

Вихід практики виховання на технологічний рівень вимагає від педагога високого професіоналізму. Вийти на технологічний рівень – значить вийти на рівень операційний, коли обґрунтовуються вироблювані операції для отримання результату. Психологічне рішення припускає чіткий опис операції, точну характеристику проєктованого гарантованого результату і, у результаті, певний алгоритм рішення, згідно з яким педагог може працювати, не опускаючи жодної з операцій, бо кожна з них відіграє особливу функцію, і разом вони визначають цілісний результат.

Будь-яка технологія має засоби, що активізують й інтенсифікують діяльність учнів. Гра поряд з працею й навчанням – один з головних видів діяльності людини . Андрєєва Г. М. розглядає гру, як вид діяльності в умовах ситуацій, які спрямовані на відтворення і присвоєння суспільного досвіду, в якому складається і вдосконалюється самоуправління поведінкою. В практиці людини ігрова діяльність виконує такі функції:

- *розвивальну* ( це основна функція гри - розважати, прилити задоволення, надихнути, викликати інтерес);
- *комунікативну*: засвоєння діалектики спілкування;
- *самореалізації* в грі, як полігоні людської практики;
- *ігротерапевтичну*: подолання різних труднощів, які виникають які виникають в інших видах життєдіяльності.
- *діагностичну*: вплив відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- *функцію корекції*: внесення позитивних змін в структуру особистіших показників;

- *соціалізації*: включення в систему суспільних відносин засвоєння норм людського співжиття.

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця. Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії педагога і здобувача освіти. Венгер Л.А. вважає, що головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками здобувача освіти зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

*Застосування цього методу навчання вимагає:*

- з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату; без цього діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою;
- вибору способу діяльності для досягнення мети;
- необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

*Ігрова діяльність виконує такі функції:*

- спонукальну (викликає інтерес у студентів);
- комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів);
- самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості);
- розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей);
- розважальну (отримання задоволення);

- діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці);
- корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри.

Ігри-вправи-до них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях; ігри-вправи можуть бути елементами домашніх завдань, позакласних занять. Використовують їх також у вільний від навчання час.

*Ігрова дискусія.* Вона передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток.

*Ігрова ситуація.* Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес у студентів, спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає здобувачів освіти до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти студенти. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

*Рольова гра.* Вона дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в "ролях". Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як студентів, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а як осіб, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект студента; під

впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Відносини "викладач – студент" замінюються стосунками "гравець – гравець", за яких учасники надають один одному допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню студентами певним видом діяльності.

*Ділова навчальна гра.* Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студентові збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, знакові системи) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності, опорою в навчанні переважно на інтелект студента і залученням у процес особистості спеціаліста.

У кожній діловій грі закладено ігрові та педагогічні цілі. Змістом ігрових цілей учасника є успішне виконання ролі, реалізація ігрових дій, отримання максимально можливої кількості балів, уникнення штрафів, прийняття адекватних ("розумних") рішень тощо. Змістом педагогічних цілей є розвиток професійного теоретичного і практичного мислення, вміння вибудовувати стосунки з іншими людьми, оволодіння моральними нормами, розвиток загальних і професійних здібностей, формування відповідального ставлення до праці тощо.

Ділову гру супроводжують різноманітні мотиви: результативні, процесуальні, колективні, індивідуальні, соціальні, професійні, мотивація досягнення, пізнавальна мотивація. Залежно від того, які мотиви діяльності переважають, формується і відповідний тип особистості. Так, якщо у діловій грі переважає мотив досягнення, то буде формуватися адаптивний (приспосовницький) тип особистості, якщо ж

пізнавальний – продуктивний (творчий). За мотиву досягнення засвоєння правил гри і вся ігрова поведінка підпорядковані досягненню кінцевої ігрової мети, коли гравці "замикаються" на результаті і "живуть" його очікуванням. При домінуванні пізнавальної

мотивації учасники "живуть" грою, процесом її розгортання в часі, інтересом до того нового, що вони пізнають у грі. Одним із важливих мотиваційних стимулів стає можливість самостійної побудови ігрової діяльності – цілетворення, постановки проблем, вибору способів дій і трактування ролі.

Я вважаю, що впроваджувати ігрові технології навчання у ВПТУ є досить доцільно та вагомо, як для самих здобувачів освіти, так і для викладачів, оскільки це стане заохочувальним стимулом для вивчення навчального матеріалу.

На уроці «Педагогіка, психологія та методика викладання у вищій школі» було розглянуто методику ігрової технології на прикладні вправи «Експрес». Мета даної гри полягала в усвідомленні власних упереджень, що є досить важливим в роботі з людьми.

Суть гри полягала в тому, що усім студентам групи потрібно було уявити себе пасажиром потяга та обрати супутників, з якими би мали вирушити у далеку подорож. Серед числа можливих подорожуючих були: циганка; гомосексуаліст; скінхед; ВІЧ-інфікований молодий чоловік; неохайно одягнена молода жінка з маленькою дитиною; людина невідомого віросповідання; чоловік із села з величезним мішком; африканський студент; підліток, схожий на наркомана; колишній ув'язнений; міліціонер; інвалід зі складною коляскою; китаєць, який їсть їжу, що дивно пахне; чоловік що говорить незрозумілою мовою. Після ознайомлення зі списком пасажирів необхідно дати

відповіді на запитання: «З ким із цих людей менше всього хотіли б опинитися в одному купе потягу?» та «З ким із цих людей більш за все ви хотіли б опинитися в одному купе потягу?», а також визначити з ким би їхати було не так принципово. Тоді студентів ділять на групи по три-чотири чоловіки (кожна група – це окреме купе). Перед кожною із таких груп стоїть завдання: обрати собі серед одногрупника того, з ким би ми хотіли вирушити у подорож та пояснити причину такого вибору, якими

критеріями студенти керувалися. Після того як усі групки визначилися із своїм вибором, було обговорення про: атмосферу, яка панувала під час обговорення (чи були суперечки у процесі обговорення; якщо так, то з якого приводу; чи всі члени групи погоджуються з кінцевим рішенням) та назвати ім'я обраного пасажирів. Таким чином, по закінченню я можу зробити висновок, що кожен із студентів відноситься до певних

груп (категорій) людей, керуючись власними упередженнями, які уже були отримані внаслідок певного досвіту спілкування з такими людьми, стереотипів, особистої неприязні, неправильного уявлення про особистість. Ця гра показує, що відноситись зі зневагою чи не сприймати людину як індивідуальність не можна тільки через те, що вона належить до певної соціальної групи, яка нам не звична чи не зрозуміла. Адже для когось можемо здатися «не такими» і ми, як особистість чи стикнутися з подібним випадком у власному житті. Після закінчення гри, було проведено опитування серед студентів групи про доцільність проведення подібних ігор, усі одностайно зазначили, що це є цікаво, пізнавально та важливо для розвитку власної особистості.

Таким чином, завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчують психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальній діяльності. Засвоєння знань відбувається в ненав'язливій формі, що значно полегшує та значно покращує запам'ятовування інформації. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність, людина починає мислити нестандартно, проявляє себе в іншому амплуа. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

## **Висновки**

Отже, впровадження ігрових технологій на уроках виробничого навчання є важливим кроком для кращого засвоєння знань, вдосконалення вмінь та навичок. Використання ігрових технологій навчання у ВПТНЗ дасть можливість засвоювати знання не примусово, а зацікавити студентів у їх вивченні. Гра надає гравцям

можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід зазначити, що подібна можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити. Здатність «подивитися на світ чужими очами» є одним з важливих чинників, що забезпечують розуміння інших, не схожих на тебе людей, та більш адекватне саморозуміння.