

ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ЗНАНЬ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ШЛЯХОМ ВПРОВАДЖЕННЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВОГО НАВЧАННЯ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ

Данилюк О.О.

викладач Криворізького професійного гірничо-технологічного ліцею

На даному етапі життя практично кожен педагог в своїй діяльності застосовує інноваційні форми навчання. Однією із цих інноваційних форм є імітаційно-ігрове навчання. Значущість гри у навчально-виховному процесі обумовлена тим, що сама по собі навчальна діяльність спрямована, у традиційному її розумінні, на засвоєння колективом вимог базової шкільної програми, яка не сполучається достатньою мірою із творчою діяльністю. За допомогою імітаційно-ігрового навчання підвищується рівень якості знань здобувачів освіти на уроках.

Ігрове навчання – це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якої здобувачі освіти під керівництвом викладача, є учасниками імітаційно-ігрової ситуації, виявляючи ініціативу, самодіяльність, оволодівають знаннями, вміннями, навичками, виробляють активну життєву позицію і творчий стиль діяльності – так можна охарактеризувати його, спираючись на визначення, яке дає Л. Кондрашова [6 с. 85].

На її думку, «імітаційно-ігровий підхід» – це методологічна спрямованість в педагогічній діяльності, що дає змогу через систему взаємопов'язаних понять імітації та гри, принципів і способів імітаційно-ігрових дій забезпечувати процес становлення особистості, самоствердження і саморозвитку індивідуальності [6 с. 88].

Л. Кондрашова визначає такі складові імітаційно-ігрового підходу: індивідуальність, особистість, самоактуалізована особистість, творчість, самовираження, імітаційно-ігрове моделювання; гра; вибір; принцип індивідуальності; принцип суб'єктивності; принцип новизни; принцип педагогічної взаємодії; співробітництва; співтворчості; принцип свободи вибору; принцип творчості і успіху [6 с. 89].

Навчання, в основі організації якого лежить імітаційно-ігровий підхід, реалізує творчий стиль пізнавальної діяльності. Рольова імітація навчальної інформації обумовлює підбір викладачем змісту навчального матеріалу згідно критеріям проблемного навчання. В процесі виконання ігрових завдань відносини здобувачів освіти будуються у формі діалогу. Рольові завдання будуються за принципом: порівняй, доведи, виділи головне, зроби вибір і аргументуй його, виріши навчальну проблему. При такому стилі навчання діяльності здобувачів освіти носить частково-пошуковий, проблемний, дослідницький характер і допомагає їм виробити чотири функціональні компоненти: 1) презентативний, його функція полягає у викладі здобувачам освіти змісту навчального матеріалу з урахуванням специфіки теми, що вивчається, розділу, їх індивідуальних особливостей; 2) інсентивний, функція якого полягає в стимулюванні інтересу здобувачів освіти до засвоєння інформації, що вивчається, обмірковані питань, проблемних ситуацій, способів оцінки їх досягнень; 3) корегуючий, функція якого спрямована на виправлення і співставлення результатів діяльності самих здобувачів освіти з результатом, що планувався; 4) діагностичний, мета якого у забезпеченні зворотного зв'язку [1 с. 23].

Основою ігрового навчання можуть бути різні види дидактичних ігор. Структурами компонентами дидактичної гри філософ Обнінського інституту атомної енергетики В. Коваленко вважає: ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, обладнання, результат гри. Вагомою стороною дидактичної гри являються ігрові дії, які регламентуються правилами гри, сприяють пізнавальній активності здобувачів освіти, дають їм змогу виявити свої здібності, застосувати наявні знання, уміння і навички досягнення цілей гри. Цінність гри, на його думку, полягає в тому, що в процесі гри діти значною мірою самостійно здобувають нові знання, активно допомагають одне одному в цьому, формують і закріплюють пізнавальний інтерес до предмету. Дидактичні ігри В. Коваленко класифікує на: навчальні, коли здобувачі освіти, беручи участь у них, здобуває нові знання, вміння,

навички; контролюючи, дидактична мета яких полягає у повторенні, закріпленні, перевірці раніше засвоєних знань; узагальнюючі, які вимагають інтеграції знань. Вони сприяють установленню міжпредметних зав'язків, спрямованих на здобуття умінь діяти в різних навчальних ситуаціях [5 с. 50].

Ігри повинні відповідати таким психолого-педагогічним умовам: сприяти зміцненню колективу; мати пізнавальне значення; активізувати громадянську позицію здобувачів освіти; забезпечити участь у грі переважної більшості здобувачів освіти; створювати умови для інтелектуальної та групової гри [7 с. 37].

Навчальною буде гра, якщо здобувачі освіти, беручи участь в ній, отримують нові знання, вміння й навички, або вимушені здобути їх в процесі підготовки до гри. Причому якість знань буде тим вищою, чим чіткіше буде виражений мотив: пізнавальної діяльності не тільки у грі, а й самому змісті матеріалу.

Таким чином, дидактична гра – це активна навчальна діяльність із імітаційного моделювання системи, що вивчають процеси явищ.

Підводячи підсумок про імітаційно-ігрове навчання, як засіб підвищення якості знань здобувачів освіти, можна сказати, що воно дозволяє: забезпечити варіативність навчання; диференціювати навчальну роботу; урізноманітнити форми і методи навчання; активізувати діяльність здобувачів освіти на уроці; формувати інтерес здобувачів освіти до навчального предмета; стимулювати установку на творчість і прагнення здобувачів освіти постійно удосконалювати рівень власних знань.

Але ефективність застосування імітаційно-ігрового навчання з метою підвищення якості знань учнів буде високою тільки за умови дотримання комплексу педагогічних умов.

ЛІТЕРАТУРА

1. Берзіня О. О. Особливості сучасного уроку// Педагогічна майстерня.– 2016. –№ 4.– С. 22-24.
2. Варзацька Л. І. Принцип активізації пізнавальної діяльності // Початкова школа.– 1985.– № 5.– С. 10-11.
3. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – К.: Либідь, 1997. – 375 с.
4. Десятов Д. Ігри на уроках історії: дидактична гра-стратегія / Д. Десятов // Історія України. – 2007. – № 37 (533). – С.8–12
5. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках / В. Г. Коваленко – Москва, 1990.– 96 с.
6. Кондрашова Л. В. Имитационно- игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие / Л. В. Кондрашова – Кривой Рог, 2001. – 194 с.
7. Новолокова Н. П. Технологія інтегративного навчання // Педагогічна майстерня. – 2014.– № 7. – С. 36-40.