

ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ У РАМКАХ ІГРОВОЇ МОДЕЛІ

У грі є така сама велика відповідальність, як і в роботі, - звичайно, у грі хорошій, правильній...

А. Макаренко

До цього часу такий важливий компонент змісту, як досвід емоційно-ціннісної діяльності учнів, лише декларується і практично відсутній у навчальних програмах. Вихід з цієї ситуації може бути знайдено шляхом включення у навчально-виховний процес ігрової моделі навчання.

Мета використання моделі у навчально-виховному процесі – включення учнів у моделювання явищ та процесів; часткова емпатія (переживання досвіду); орієнтація на пошукову діяльність; формування абстрактного, критичного та рефлексивного мислення, створення нових ціннісних орієнтацій, високий рівень включеності у роботу, стимулювання активності та ініціативи, опора на власний життєвий досвід як на джерело знань; розвиток культури дискусій та публічних виступів, повторення та узагальнення навчального матеріалу, полегшення перенесення засвоєного матеріалу та набутих компетенцій у реальне життя.

Особливості використання: уявність, проблемна ситуація переживається учнем у процесі; основу діяльності складає ігрове моделювання, проводиться у групах за певними правилами; рефлексія включає в себе як результати, так і шляхи їх досягнення; потребує затрат часу на підготовку і проведення.

Між „вільною” грою, що притаманна дитині, та дидактичною грою існує ряд відмінностей:

- дидактична гра має навчально-розвивальну мету, яка виходить за рамки «вільної гри»;
- складні соціальні установки не є індивідуальним відбитком «загальних зразків соціальної або групової поведінки», тому в гру вводяться певні правила, що обмежують діяльність і самостійність учня;
- дидактична гра вимагає досягнення певного результату (що у вільній грі абсолютно не обов'язково), який може бути однозначно зафіксований і оцінений викладачем;
- дидактична гра проводиться не тоді, коли цього хоче учень, а тоді, коли це заплановано викладачем.

Імітаційно-моделюючі ігри

Імітаційно-моделюючі ігри присвячені вирішенню певної проблеми, набуттю процесуальних компетенцій, рефлексії шляхів вирішення проблеми, і, хоча вони можуть включати у себе розподіл ролей, це ролі „технічні” (керівник,

доповідач, секретар тощо), в яких емпатія (перевтілення в образ) має менше значення, ніж у рольових іграх.

Блок імітаційно-моделюючих ігор включає декілька груп (типів) ігор.

Комбінаторні ігри, для яких характерні відсутність спеціальних ігрових процедур, імовірнісний характер процесу гри, ігрові дошки (розкреслені «поля»), різноманітні фішки тощо. Ці ігри використовуються для формування мовленнєвої культури, перевірки знань певних понять, прізвищ дослідників тощо. В іграх даного типу залучається пам'ять учнів, тому їх доцільно застосовувати під час закріплення, повторення і узагальнення матеріалу.

Вікторини. Також використовується переважно під час закріплення, повторення та узагальнення матеріалу. Протягом 1–2 хвилин дають можливість перевірити до 40 умовних одиниць знань.

На перші два типи ігор краще не виділяти цілий урок, оскільки вони рекомендовані більше для підліткового віку.

На старших курсах ПТНЗ доцільно використовувати лише третій, найскладніший тип ігор, а саме стратегічні ігри.

Стратегічні ігри. Більш складні ігри, на відміну від попередніх, вже мають певне рольове забарвлення (тобто дії учнів диктують не тільки сама ситуація та організаційно-управлінські правила гри, а й особливості поведінки, що накладаються на гравця роллю та особливостями ситуації, яка розігрується). Стратегічні ігри використовуються для вивчення нового матеріалу і набуття нового досвіду за нестандартних умов, для узагальнення вже вивченого матеріалу. Вони сприяють більш глибокому зв'язку знань учнів з життям та практичною діяльністю, розширюють їх емпіричну базу, ведуть до розуміння учнями проблем суспільства, формування у них рис активного громадянина тощо.

Ігри даної групи вимагають значної кількості часу (до одного-двох уроків мінімум), високорозвинених абстрактного і критичного мислення, певного досвіду дослідницької роботи, навичок і культури ведення дискусій. Як правило, ігри такого типу підходять лише для вікової групи учнів ПТНЗ.

У ситуаційних іграх у ході гри передбачено зміну її умов. Гра будується за принципом комп'ютерних «квестів». Для цього ігровий цикл поділяється на етапи («кроки»). Після закінчення першого «кроку» педагог використовує картки «випадкових подій», що описують нові умови, до яких гравці змушені прилаштуватися. Це вносить у гру певний азарт і динаміку.

Рольові ігри

Завдання рольових ігор полягає у створенні відповідного емоційного фону заняття, набутті учнями досвіду емоційно-ціннісної діяльності, формуванні ціннісних орієнтацій тощо. Рольові ігри мають гнучкіші правила, обмежені роллю та реаліями відповідної епохи, високий рівень узагальненості, стимулюють фантазування, уяву, творчість, що найбільше відповідає психолого-віковим можливостям і засобам соціальної адаптації учнів I курсу ПТНЗ.

Найбільш розповсюдженими рольовими іграми є театралізовані вистави, театралізовані ігри і проблемно-дискусійні ігри. Основні відмінності між театралізованою виставою і театралізованою грою полягають у тому, що в останній тексти ролей складають самі учні й питома вага імпровізації більша.

	Рольова гра	Гра-драматизація
Спільне: сюжет і система ролей		
Динаміка і розгортання сюжету	Розгортається на основі ігрової моделі, тобто має рольові приписи, організаційно-управлінські правила	Розгортається на основі авторського сценарію, що жорстко обмежує самостійність акторів
Характер ігрової задачі	Головною є задача розв'язання певних навчальних завдань, а задача ігрового спілкування є другорядною	Головною є задача ігрового спілкування з метою естетичного впливу на глядачів
Етап реалізації пізнавальної діяльності	Пізнавальна діяльність у розв'язанні певних навчальних проблем безпосередньо здійснюється у ході гри	Пізнавальна діяльність у розв'язанні певних навчальних проблем безпосередньо здійснюється у ході підготовки до гри
Мотивація ігрової діяльності	Мотив лежить у площині розв'язання навчальних та ігрових задач	Мотив лежить у площині впливу на глядачів
Місце учасників	У рольовій грі глядачів немає (окрім журі та експертів), усі є учасниками ігрового конфлікту	У драматизації (виставі) частина учасників (менша) є акторами, а частина (більша) – глядачами

Отже, для рольових ігор-драматизацій притаманна низка особливостей (під час їх проведення група поділяється на «виконавців-акторів» і «глядачів», що передбачає необхідність постановки задач пізнавального характеру перед глядачами; вимагаються великі затрати часу і фінансів; змістовна (предметна) частина заняття відступає на другий план, порівняно з видовищною; «глядачі» не завжди адекватно сприймають гру акторів-однорупників), що ускладнюють їх використання у навчальному процесі.

Рольові ігри, як багато інших ігор та тренінгових вправ, належать до інтерактивних методів навчання. Переваги та небезпеки інтерактивних ігор містяться у самій грі, всі ризики пов'язані з недоречністю застосування певної гри до конкретної навчальної ситуації (помилки вибору гри) або неправильного проведення обраної гри. Тобто небезпека інтерактивних ігор пов'язана лише з некомпетентністю викладача.

Переваги та небезпеки рольових ігор

Переваги від застосування рольових ігор – це:	Ризики від некомпетентності педагога виникають, коли викладач:
Розширення можливих варіантів поведінки	Ігнорує концепцію та правила гри

Стимулювання до опанування новими поведінковими навичками, можливість їх тренування	Діє на власний розсуд, не повідомляючи учасникам мету гри, не залучає їх до планування ігрових дій
Сприяння активності всіх учасників гри відповідно до завдань гри	Недоречно використовує гру, неправильно розуміючи її мету
Сприяння зниженню надмірної напруги	Не дає учасникам обговорити хід гри та її результати
Сприяння формуванню довіри та згуртованості групи	Не керує процесом аналізу учасниками отриманих результатів гри
Можливість залучити до інтерактиву велику кількість учасників одночасно	Використовує гру, тому що не впевнений у власній компетентності раціонально використати час заняття для вирішення поставлених завдань
Допомога викладачу швидко з'ясувати взаємини між учасниками групи, гуманізувати їх	Використовує гру без прив'язки до ситуації, і гра викликає або надмірну, або недостатню збудженість
Сприяння вирішенню змістовних проблем навчання та особистісних проблем учнів	Змушує брати участь у грі
Забезпечення вільного спілкування	Не забезпечує зв'язок між досвідом, отриманим у грі, та реальністю

Технологія проведення ігор

Алгоритм проведення гри включає чотири послідовні кроки:

Перший крок (аналіз ситуації в групі): являє собою оцінку того, що потрібно групі і як це найкраще зробити. Аналіз групової ситуації потрібен для того, щоб зрозуміти, як саме підтримати процес навчання групи грою, що відбувається в групі наразі, до чого це може призвести, яка мета втручання, яку гру/вправу найкраще застосувати, на якому й на чому фокусуватиметься робота викладача, яке навантаження внесе гра.

Другий крок (інструктаж учасників): являє собою коротку, чітку інструкцію учасникам щодо ігрових дій. Вона повинна надаватися за певної поведінки ведучого і включати чітке визначення мети проведення гри, лаконічне та наочне пояснення ігрового прогресу та правил гри, нагадування того, що це лише гра (експеримент у штучному середовищі), що участь у грі добровільна.

Третій крок (спостереження за процесом гри): являє собою безпосередні дії викладача в ході гри. Він спостерігає за процесом гри, дотриманням часових та просторових меж, поведінкою учнів під час гри. За виникненням такої потреби викладач вносить додаткові інструкції, коригує процес гри. На початку гри або група занадто скута, стримана, викладач може особисто взяти участь у грі, як правило, викладачу не варто виконувати роль гравця – це більше імponує учасникам.

Четвертий крок (підбиття підсумків): це оцінка того, чи було досягнуто бажаного ефекту. Роль викладача у підведенні підсумків спрямована на

керівництво процесом аналізу досягнень групи в цілому та кожного учасника особисто, заохочення обміну досвідом, допомогу в усвідомленні ігрової поведінки учнів та зв'язку між отриманим у грі досвідом та можливою поведінкою в реальному житті.