

*О.І. Москалюк, канд. пед. наук,  
доцент кафедри соціальної роботи і соціальної педагогіки  
(Хмельницький національний університет)*

## **ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ МЕТОД ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ**

Здійснено огляд окремих положень використання дидактичних ігор у підготовці фахівців соціальної сфери. Автор статті характеризує сутність, види, функції дидактичної гри, визначає її роль та місце у навчальному процесі. Висловлюється думка, що такий метод набуття і засвоєння знань, умінь і навичок є ефективним та сприяє розвитку творчих здібностей студентів.

**Ключові слова:** гра, дидактична гра, ігрова діяльність, ігрові технології, ігрові елементи, фахівці соціальної сфери.

*О.И. Москалюк*

## **ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ЭФЕКТИВНЫЙ МЕТОД ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЫ**

Осуществлен обзор отдельных положений использования дидактических игр в подготовке специалистов социальной сферы. Автор статьи характеризует сущность, виды, функции дидактической игры, определяет ее роль и место в учебном процессе. Высказывается мнение, что такой метод приобретения и усвоения знаний, умений и навыков является эффективным и способствует развитию творческих способностей студентов.

**Ключевые слова:** игра, дидактическая игра, игровая деятельность, игровые технологии, игровые элементы, специалисты социальной сферы.

*О. I. Moskaliuk*

## **DIDACTIC GAME AS THE ADVANCED METHOD FOR TRAINING OF SOCIAL SPHERE PROFESSIONALS**

The article contains overview of certain rules on using didactic games within training of social sphere professionals. The author discusses the nature, types and functions of the didactic game, and specifies its role and designation in the teaching process. It is stipulated that this method for gaining and acquiring knowledge, skills and expertise is efficient and helps to develop creative abilities of students.

**Key words:** game, didactic game, game activity, game technologies, game elements, social sphere professionalss.

**Постановка проблеми.** Орієнтація освітнього процесу на особистість студента та професійну модель його майбутнього фаху вимагає впровадження у навчальну діяльність інноваційних методів та технологій. У цьому сенсі ігрові форми та методи вважаються найефективнішими моделями навчання, які відтворюють ситуації творчого професійного пошуку.

Педагогічна практика накопичила потужний емпіричний матеріал ігрових технологій навчання, але на жаль він не достатньо затребуваний і не має відчутного впливу на масову практику викладання, хоча багато сучасних вищих навчальних закладів України прагнуть

надавати перевагу активному навчанню у підготовці майбутніх фахівців. Мова йде про особливу форму активності, яка б дозволила студенту в спеціальній ситуації (дидактичній грі) усвідомити й переосмислити зміст конкретних подій, явищ і зробити свій власний вибір.

Таким чином, існує необхідність уточнення сутності та значення дидактичних ігор, з'ясування ефективності їх упровадження в навчальний процес, аналізу (переваги та недоліки) їх впливу на професійне становлення фахівців соціальної сфери.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Явище гри упродовж усієї історії людства привертало увагу вчених: філософів, соціологів, психологів та педагогів. Зокрема, філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри відображені у мислителів минулого (Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода та ін.).

Оцінку ігрової діяльності та значення гри в різних педагогічних аспектах розглядали у своїх працях С. Шацький, А. Макаренко, В. Сухомлинський та ін. Психологічні особливості гри розкриті у дослідженнях Б. Ананьєва, Л. Виготського, О. Леонтьєва, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна та інших вчених.

Наукові розвідки засвідчують, що дидактична гра має багато різновидів, однак їх спільними характеристиками є елементи власне гри. Численні теорії та концепції ігрової діяльності визначають дидактичну гру як:

- провідний (практичний) вид діяльності протягом життя;
- метод та форму активного навчання;
- засіб активізації пізнавальної діяльності учнів (студентів);
- цілісну, самостійну (ігрову) технологію;
- складову (елемент) іншої технології;
- різновид практичного заняття або його частини тощо.

Наявність різних підходів і класифікацій доводить, що гра як дидактична категорія – багатомірне поняття і може розглядатись з різних точок зору.

**Мета статті** – проаналізувати сутність та особливості впровадження дидактичної гри у підготовку фахівців соціальної сфери.

**Виклад основного матеріалу.** Гра, як важлива форма життєдіяльності, була об'єктом розгляду багатьох галузей наукового знання. У творчому доробку психологічної науки досліджувались: суспільно-історична (Г. С. Голл), біологічна (К. Грос), психоаналітична (З. Фрейд) природа гри. Педагогічний потенціал гри розглядався з позицій: впливу ігрової діяльності на розвиток дитини, взаємозв'язку спілкування та гри, педагогічного керівництва ігровою діяльністю, впливу ігор на результати навчальної діяльності учнів, застосування гри як засобу навчання тощо. Так, К. Ушинський радив включати ігрові моменти (елементи цікавості) у серйозну навчальну працю учнів, щоб пізнання було більш продуктивним; С. Шацький називав гру «життєвою лабораторією дитинства»; Л. Виготський зазначав, що гра «пронизує» усю діяльність учня і має своє внутрішнє продовження у навчанні та праці; А. Макаренко вважав ігри такими ж важливими для розвитку дитини, як справжня праця для дорослого; В. Сухомлинський стверджував, що без гри не може бути повноцінного розумового розвитку учнів.

На сучасному етапі різноманітні теорії гри збагачені положеннями особистісно-орієнтованого навчання, ідеями активності та саморозвитку особистості, технологіями інноваційної педагогічної діяльності.

Варто також зазначити, що розповсюдження спроб застосування ігрових технологій має свої позитивні та негативні сторони, і, відповідно, своїх прихильників і противників. З'явилися дві протилежні тенденції їх осмислення: *позитивна* – підтверджує можливість педагогічних ігор як інструменту формування особистості фахівця та активізації навчального процесу і *негативна* – яка пов'язана з недостатньо глибоким розумінням сутності дидактичної гри як педагогічного явища (основне в якій – не зовнішня форма, а складні психолого-педагогічні чинники, що діють у сукупно з нею).

В українському педагогічному словнику С. Гончаренко визначає педагогічну гру як основний засіб відтворення реальних ситуацій взаємодії учителя та учня в навчально-виховному процесі, як імітацію реальної діяльності в штучно відтворених педагогічних ситуаціях [2, с.251].

Науково-методична література не дає єдиного підходу тлумачення педагогічних ігор. Їх розглядають як ігрові заняття, імітаційні ігри, навчально-педагогічні ігри, професійні, дидактичні, ділові ігри тощо. Так, наприклад, А. Капська розглядає ділову гру поряд з такими різновидами педагогічної гри, як гра-драматизація та рольова гра, об'єднуючи їх у єдину групу моделюючих ігор. Також у її працях зазначено: «Використання у професійній підготовці дидактичних ігор – це по суті своєрідна репетиція і перевірка того, як студенти вміють користуватися словом у заданій професійній ситуації» [4, с.71].

Г. Селевко подає таке визначення: «гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду через який формується і вдосконалюється управління поведінкою». Він вважає що ділову гру більш широким поняттям, яке включає ряд модифікацій: імітаційні, операційні, рольові, діловий театр, психо- і соціограма [5, с.90].

Педагогіку гри на сучасному етапі значно збагатили соціоігрова педагогіка (А. Єршова, В. Букатов). Її прийоми допомагають швидко, невимушено й педагогічно виважено розв'язувати різні завдання: встановити контакт на початку заняття, включити учнів у діяльність, сформувати когнітивну установку на вивчення теми, перевірку завдань, аналіз роботи тощо. Навчальний процес за цією технологією організовується як групова робота (соціо) + гра: «ми не вчимо, а налагоджуємо ситуації, коли їх учасникам хочеться довіряти один одному і своєму власному досвіду, в результаті чого реалізується ефект добровільного навчання, учіння, тренування»[1].

Навчально-педагогічна гра будь-якого виду є практичною групою вправою з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну ситуацію. Учасники гри у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності. Мета педагогічних ігор – формування у студентів умінь вже під час навчання у вищих навчальних закладах (ВНЗ) поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Цей процес активізується за умови поєднання теоретичних знань, здобутих на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних педагогічних задач та психолого-педагогічних ситуацій. Таким чином, застосування набутих знань не відкладається на тривалий термін (яким чимало студентів вважають час навчання в університеті), а відбувається відразу ж – у процесі розв'язування різноманітних психолого-педагогічних ситуацій.

У дидактичних іграх, створених педагогікою, ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується до навчальних цілей. Дидактичні ігри є різновидом ігор за правилами, де одночасно поєднуються дві сфери людської діяльності – навчання та гра. У навчальному процесі ВНЗ вони використовуються як методи активного навчання, що дають змогу формувати професійні знання, умінь і навички шляхом залучення студентів до інтенсивної діяльності.

Варто також відзначити, що на відміну від ігор взагалі, дидактичні ігри характеризуються чітко поставленою навчальною метою з орієнтацією на відповідний педагогічний результат. У цілому місце і роль дидактичної гри в освітньому процесі, вдале поєднання ігрових елементів і навчання багато в чому залежать від розуміння функцій і класифікацій педагогічних ігор. Дослідники по-різному класифікують ігри, а самі класифікації часто суперечать одна одній. Зокрема, до дидактичних ігор відносять сюжетно-рольові ігри, ігри-вправи, ігри-драматизації, ігри-конструювання, ділові ігри, а також: дидактичні ігри лише комунікативної форми, ті, що поєднують комунікативні форми та практичні дії, комунікативні форми, наочність і предмети. За рівнем пізнавальної діяльності розрізняють репродуктивні ігри (формують необхідні знання і умінь); проблемно-пошукові (передбачають елементи пошуку, здійснення логічних операцій), творчі (спрямовані на виявлення індивідуального творчого потенціалу).

Аналіз наукових праць дає змогу виокремити основні функції дидактичної гри: *спонукальну* (викликає інтерес у студентів), *комунікативну* (особистісна взаємодія та спілкування майбутніх фахівців у системі «студент-студент» і «викладач-студент»), *самореалізацій* (кожен учасник гри реалізує свої можливості), *розвивальну* (розвиток пізнавальних здібностей та інших якостей), *діагностичну* (рівень оволодіння професійними знаннями, вміннями і навичками, рівень творчості), *розважальну* (отримання задоволення), *корекційну* (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутнього фахівця) [6, с.184-185].

Найсуттєвішим моментом дидактичної гри має бути збереження її своєрідності як ігрової діяльності в межах навчальної, що створює можливості для максимального виявлення самостійності, ініціативи, активності і творчості. Ігрове моделювання розкриває простір для пошуку самостійного розв'язання професійного завдання, корекції цього процесу. За допомогою гри відбувається перехід навчальної діяльності у навчально-творчу, оскільки створені умови сприяють виявленню потенційних можливостей студентів, їх творчих здібностей. Ігрове моделювання дає змогу уникнути педагогічних стереотипів, шаблонів, що особливо важливо для розвитку готовності до майбутньої професійної діяльності.

В основу дидактичної гри покладено загально-ігрові елементи: соціальну, психолого-педагогічну проблему; наявність ролей; ситуацій, в яких відбувається їх реалізація; дії, за допомогою яких реалізується роль; різноманітні ігрові предмети. Особливу увагу ми звертаємо на такі ознаки гри: моделювання умов, наближених до реальних, що імітують професійно-педагогічну діяльність; поетапний розвиток гри, внаслідок чого виконання завдань попереднього етапу впливає на хід наступного; наявність складних і конфліктних ситуацій; обов'язкову спільну діяльність учасників гри; опис ситуацій та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; заздалегідь розроблену систему оцінок; правила, які регулюють хід гри; елементи змагання.

Не варто залишати поза увагою й те, що характер навчальної дисципліни та особливості тем, що вивчаються студентами, визначатимуть вид дидактичної гри, кількість учасників, способи її проведення та обговорення гри.

Як довела практика, дидактичну гру можна проводити перед викладенням лекційного матеріалу, після нього, або організовувати на її основі весь навчальний процес. Така групова форма навчальної діяльності має багато суттєвих переваг: розвиває комунікативні вміння студентів, забезпечує обмін знаннями, сприяє формуванню навчальної мотивації. Дуже часто при такій роботі спостерігається виявлена Є. Ільїним закономірність: групова робота «втягує» в активну роботу навіть пасивних, слабо мотивованих студентів, оскільки вони не можуть відмовитися виконувати свою частину роботи, не будучи підданими обструкції з боку товаришів. Крім того, підсвідомо виникає установка на змагання, бажання бути не гіршим за інших [3, с.263].

Якщо майбутні фахівці соціальної сфери знатимуть, що вивчення значної частини тем завершуватиметься дидактичною грою, в якій вони мають виявити не лише свої знання, а й вміння, що їм треба буде доводити свою професійну компетентність, вони відповідальніше ставитимуться до систематичного вивчення навчальних дисциплін. Більшість ситуацій, заданих у грі, можуть мати кілька варіантів розв'язання, а це вимагатиме від її учасників глибоких знань не лише конкретної теми, а й усіх курсів професійно-орієнтованих та практично-орієнтованих дисциплін.

Отже, дидактична гра є ефективним методом підготовки фахівців соціальної сфери, її використання у навчальному процесі дає позитивні результати: підвищується інтерес до навчальних занять; засвоюється значно більша кількість інформації; більш об'єктивно стає самооцінка студентів; набувається практика конструктивної взаємодії; позитивно змінюється мотивація засвоєння знань.

**Висновок.** Отже, сьогодні, як ніколи, потрібна педагогічна теорія, спроможна підвищити ефективність професійної підготовки майбутніх фахівців соціальної сфери, необхідні такі методи та технології навчання, які б забезпечували розвиток не лише студентів, а й са-

мих викладачів, і не суперечили тенденціям удосконалення навчально-виховного процесу в цілому. А це, в свою чергу, дозволяє зробити висновок про те, що, використання дидактичних ігор у процесі підготовки соціальних працівників (соціальних педагогів):

- є важливим напрямом удосконалення технологій навчання у системі вищої освіти;
- має великий педагогічний потенціал, створює для студентів атмосферу психологічного комфорту;
- активізує навчально-пізнавальну діяльність студентів, підвищує інтерес до навчальних занять;
- породжує потребу в психолого-педагогічних та професійних знаннях, їх практичному застосуванні;
- забезпечує навчальну активність студентів, перехід від пізнавальної до професійної мотивації.

**Перспективи подальших пошуків** зазначеної проблеми вбачаємо у детальнішому обґрунтуванні елементів дидактичної гри та методичній розробленні методики її використання у ВНЗ.

#### **Список літератури:**

1. Букатов В. М., Ершова А. П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения / Букатов В. М. – М.: Первое сентября, 2000. – 227 с.
2. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
3. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. – СПб: Издательство «Питер», 2000. – 512 с.
4. Капська А.Й. Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / А.Й. Капська // Рідна школа. – 1991. – № 10. – С. 71–73
5. Педагогічні технології: теорія та практика: Курс лекцій: Навчальний посібник / За ред. М.В. Григн'ювої. – Полтава, АСМІ, 2004. – 180 с.
6. Фіцула М.М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. – К.: «Академвидав», 2006. – 352 с.

#### **References:**

1. Bukatov V. M., Ershova A. P. Ya ydu na urok: Khrestomatyua yhrovykh pryemov obuchenyua / Bukatov V. M. – M.: Pervoe sentyabrya, 2000. – 227 s.
2. Honcharenko S. Ukrayins'kyu pedahohichnyy slovnyk / S. Honcharenko. – K. : Ly- bid', 1997. – 376 s.
3. Yl'yn E.P. Motyvatsyya y motyvy. – SPb: Yzdatel'stvo «Pyter», 2000. – 512 s.
4. Kaps'ka A.Y. Hra yak aktyvnyy metod navchannya studentiv maysternosti slova / A.Y. Kaps'ka // Ridna shkola. – 1991. – # 10. – S. 71–73
5. Pedahohichni tekhnolohiyi: teoriya ta praktyka: Kurs lektsiy: Navchal'nyy posibnyk / Za red. M.V. Hryl'n'ovoyi. – Poltava, ASMI, 2004. – 180 s.
6. Fitsula M.M. Pedahohika vyshchoyi shkoly : navch. posib. – K.: «Akademvydav», 2006. – 352 s.

