

О. В. Гречановська

НАВЧАЛЬНО-ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЇХ ВПЛИВ НА ВИВЧЕННЯ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН У ТЕХНІЧНИХ ЗВО

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Стаття розкриває поняття інноваційних технологій у закладах вищої освіти та пропонується авторське трактування терміну «інноваційні технології». Акцентовується увага на навчально-ігрових технологіях в процесі вивчення гуманітарних дисциплін, розкриваються їх види, функції та вимоги до викладача в процесі підготовки занять із використанням навчально-ігрових технологій. Пропонуються авторські розробки ігрових занять та їх короткий опис.

Ключові слова. Інноваційні технології, ігрові технології, освітній процес, гуманітарні дисципліни.

Educational and game technologies and their impact on learning humanities in technical institutions of higher education

Abstract

The article reveals the concept of innovative technologies in higher education institutions and offers an author's interpretation of the term "innovative technologies". Emphasis is placed on educational and game technologies in the process of studying humanities, their types, functions and requirements to the teacher in the process of preparation of classes with the use of educational and game technologies are revealed. Author's developments of game occupations and their short description are offered.

Keywords. Innovative technologies, game technologies, educational process, humanitarian disciplines.

Сучасні реформи та пошук нових підходів у вищій освіті спрямовані на формування конкурентоспроможних фахівців. Серед великих об'ємів навчальної інформації викладачі в пошуках дієвих та ефективних форм, технологій і методів навчання та активно застосовують і впроваджують в освітній процес інноваційні технології.

Інноваційні технології навчання ми розглядаємо як ефективні психолого-педагогічні методи, форми, засоби, які базуються на культурно-виховному аспекті, на традиційних досягненнях освіти, що залишаються ефективними, але трансформуються залежно від часу, психологічних особливостей особистості та фаху закладу і впроваджуються в навчальний процес вищого технічного навчального закладу для набуття знань, розвитку умінь та навиків для роботи за фахом після закінчення навчання та в повсякденному житті майбутнього інженера. Запровадження інноваційних технологій не потрібно зводити до якихось обмежень чи «інноваційних стереотипів», які можливо впроваджувати у вищих навчальних закладах за відповідною схемою. Необхідно зважати на фахову орієнтацію студентів (технічний, гуманітарний, медичний тощо), психологічні особливості віку та мотивацію в отриманні знань відповідної дисципліни.

Розглядаючи освітній процес, в деякій мірі маємо на увазі передачу досвіду попередніх поколінь. При цьому, якщо проаналізувати передачу знань, починаючи з самого раннього періоду розвитку людини, то можна побачити, що найбільш ефективним у засвоєнні знань є ігрова діяльність. Гра – це активне здобування знань, умінь, навичок, досвіду в розважальній та психологічно нестресовій дії, яка дає поштовх для подальшого розвитку особистості.

Гра як спосіб взаємовідносин людини з оточенням знаходилася в центрі уваги з давніх часів та привертала науковий інтерес багатьох учених. У психології важливими в розвитку ігрової діяльності є думки таких психологів, як Л. Венгера, Л. Виготського, О. Леонтьєва, Й. Хейзинга, Д. Ельконіна та багатьох інших.

У педагогіці ігрову діяльність досліджували вчені: А. Айламазьян, Н. Борисова, А. Вербитський, С. Габрусевиц, Х. Гадамер, Д. Кавтарадзе, Н. Кічук, Т. Лебедєва, А. Макаренко, В. Петрук, Г. Селевко, К. Ушинський, И. Шиллер, Г. Щедровицький, П. Щербань та багато інших.

Використання ігрових форм у навчально-виховному процесі гуманітарних дисциплін у технічних закладах вищої освіти розглядаємо не лише як засіб для покращення засвоєння знань, а і заохочення студентів до вивчення цих дисциплін.

Розглядаючи навчально-ігрові технології під час гуманітарної підготовки майбутніх фахівців технічних спеціальностей, базуючись на власному досвіді, вважаємо, що використання ігрових технологій на перших та випускних курсах може проходити по-різному, адже їх складність залежить від таких факторів, як рівень володіння знаннями з цієї дисципліни. Наприклад, якщо на 2-му курсі навчання зі студентами доцільніше застосовувати ігрові технології, які відносимо до *знаннєво-творчих* (диспути, прес-конференції, дебати тощо), тобто ті, які потребують самостійної підготовки та подальшого виступу перед колегами, то на старших курсах ефективніше та цікавіше буде проведення *репродуктивно-знаннєвих* ігрових технологій – де застосовуються змішані ігрові технології (гра-вправа, ігрова дискусія, ігрова ситуація, ігровий квест) і студент виступає не лише учасником, який презентує свої самостійно здобуті знання, а виступає в ролі оцінювача знань інших та репродукує свої знання через креативний підхід до визначеної проблеми. Тобто якщо знаннєво-творчі технології – це накопичування знань та їх презентація, в результаті – теоретична основа, то репродуктивно-знаннєві – це перетворення набутих знань на практичне застосування, де в результаті – теорія, яка підтверджується практикою. Але якщо рівень знань студентів високий, то можливе застосування репродуктивно-знаннєвих ігрових технологій.

До репродуктивно-знаннєвих ігрових технологій відносимо розроблену нами гру «Пізнай тему». Запропоноване ігрове заняття дає можливість студентам краще засвоїти матеріал, шукати креативний підхід до розгляду нової теми, розвинути навички працювати в команді та здатності оцінювати власну роботу та одногрупників.

На першому етапі гри ми використовуємо гру-вправу та дискусію. Під час виконання завдання студенти розглядають не лише завдання за темою, яка їм випала, а й виступають в ролі оцінювачів виконання завдання іншою командою, а щоб правильно оцінити – потрібні відповідні знання з цієї теми. Також студенти навчаються аргументовано та неупереджено оцінювати своїх товаришів, оскільки оцінки потрібно оголошувати вголос.

Під час другого етапу велику роль відіграє психологічний фактор, адже тут потрібно оцінювати не команду-суперницю, а своїх товаришів, з якими знаходишся в одній команді та аргументувати свої оцінки. Робота в мікрогрупах є дуже важливою, оскільки розвиваються навички знаходження спільної мови з іншими, відстоювання власних інтересів, аргументації, набуваються навички ділового спілкування в умовах чесної конкуренції, розвиваються навички притаманні конфліктологічній культурі (Гречановська О. В., 2018) [1, с. 227].

Доволі часто можемо почути від студентів, що викладачі не завжди правильно оцінюють їхні знання і не важливо, яка це форми оцінювання – тести, контрольні, опитування, іспити тощо, – викладач, особливо якщо оцінка не оправдовує очікування, на думку студента упереджено ставиться до нього, і запитання в опонента завжди здаються простіше.

Для того, щоб студенти самі могли оцінити свої знання – довіряючи свою долю щасливому випадку та рівню знань – нами була розроблена гра під назвою «Мандрівка до заліку». Суть цієї гри – виявити знання студентів на різних рівнях – від звичайних запитань до творчих підходів в процесі виконання завдання. Студенти розділяються на дві (або більше) команди та за допомогою кубиків з цифрами і зображеної «доріжки» із різнокольорових квадратів заробляють відповідну кількість балів, де сподіватися (в такому випадку) можливо лише на удачу та власні знання. Викладач при такому занятті виконує роль модератора або арбітра. В такій ігровій формі студенти не завжди зациклюються, що це колоквиум і потрібно набрати бали, їм стає цікавіше, перш за все отримати перемогу. Різноманіття завдань, які не обмежуються лише простими запитаннями та однозначними відповідями, надають експресивності грі та спонукають до дії усіх учасників команди.

Для засвоєння знань змішані ігрові форми (репродуктивно-знаннєві) повинні включати в себе низку вимог до викладача:

- ретельно продумана тема і доцільність застосування такої форми роботи (не до всіх тем доцільно використовувати ігрові форми роботи);
- чітко продуманий регламент виконання завдань (від встановлення регламенту залежить оцінювання знань гравців);
- виразне оцінювання (викладач оголошує вимоги, за якими оцінюються команди, але участі в оцінюванні не бере; учасники самі оцінюють здібності свої та своїх опонентів);

- мотивація студентів за рахунок активної участі всіх учасників гри.

Запропоновані нами ігрові форми занять, виконують низки таких функцій: *пізнавально-когнітивна* (знання з даної теми, бажання удосконалення знань); *креативна* (креативний підхід до виконання завдання); *оцінна* (набуваються навички оцінювання своїх можливостей та можливостей інших.); *самореалізація* (реалізація своїх можливостей); *комунікативна* (робота та спілкування в мікрогрупах, розподілення обов'язків), *вміння вести конструктивну та безконфліктну дискусію*.

Ігрові навчальні технології дають можливість студентам ефективніше засвоювати теми з гуманітарних дисциплін не лише завдяки знанням, що отримуються та реалізуються, а й за допомогою взаємодії всіх учасників, тобто активно застосовуючи психологічний аспект, де студенти мають змогу продемонструвати свої здібності при прогнозуванні та вирішенні конфліктів завдяки самооцінці та вміння неупередженого ставлення до інших (до друзів і до опонентів), вміння адаптуватися в незвичному для себе середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гречановська О. В. Педагогічна система формування конфліктологічної культури в майбутніх фахівців технічних спеціальностей. *Монографія*. Вінниця: ТОВ «ТВОРИ», 2018. 440 с.

Гречановська Олена Володимирівна, доктор педагогічних наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: stellamondo05@gmail.com.

Olena Hrechanovska, Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnitsa, e-mail: stellamondo05@gmail.com.