

Середа Олена Олександрівна,
*старший майстер Криворізького професійного
гірничо-технологічного ліцею*

ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ЗНАНЬ КОНКУРЕНТОЗДАТНОГО ФАХІВЦЯ ШЛЯХОМ ВПРОВАДЖЕННЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВОГО НАВЧАННЯ

На сучасному етапі життя практично кожен майстер виробничого навчання у своїй діяльності застосовує інноваційні форми навчання. Однією із цих інноваційних форм є імітаційно-ігрове навчання. Значущість гри у навчально-виробничому процесі обумовлена тим, що сама по собі навчально-виробнича діяльність спрямована, у традиційному її розумінні, на засвоєння колективом вимог програми, яка не сполучається достатньою мірою із творчою діяльністю. За допомогою імітаційно-ігрового виробничого навчання підвищується рівень якості практичних знань здобувачів освіти як майбутніх фахівців, що конкурентоспроможні на ринку праці.

Ігровий підхід – це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якої здобувачі освіти під керівництвом майстра виробничого навчання є учасниками імітаційно-ігрової ситуації, виявляючи ініціативу, самодіяльність, оволодівають практичними знаннями, вміннями, навичками, виробляють активну життєву позицію і творчий стиль діяльності – так можна охарактеризувати його, спираючись на визначення, яке дає Л. Кондрашова [3, с. 85].

На її думку, «імітаційно-ігровий підхід» – це методологічна спрямованість у діяльності майстра виробничого навчання, 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 [3, 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 [3 с. 89].

Навчання, в основі організації якого лежить імітаційно-ігровий підхід, реалізує творчий стиль пізнавальної діяльності. Рольова імітація навчальної інформації обумовлює підбір майстром виробничого навчання змісту навчального матеріалу згідно з критеріями 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 навчально-виробничу проблему. При такому стилі виробничого 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, обміркуванні 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 В. Коваленко вважає: ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, обладнання, результат гри. Вагомою стороною дидактичної гри є ігрові дії, які регламентуються правилами гри, сприяють пізнавальній активності здобувачів

освіти, дають їм змогу виявити свої професійні здібності, застосувати наявні знання, вміння і навички досягнення цілей гри. Цінність гри, на його думку, полягає в тому, що в процесі гри здобувачі освіти значною мірою самостійно здобувають нові практичні знання, активно допомагають одне одному в цьому, формують і закріплюють пізнавальний інтерес до виробничого навчання. Дидактичні ігри В. Коваленко класифікує на: навчальні, коли здобувачі освіти, беручи участь у них, здобувають нові практичні знання, вміння, навички; контролюючі, 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 навчально-практичних ситуаціях [2, 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 [4, с. 37].

Навчальною буде гра, якщо здобувачі освіти, беручи участь у 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 навчально-практична 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 навчально-виробничу роботу; урізноманітнити форми і методи навчання; активізувати діяльність здобувачів освіти на уроці виробничого навчання; формувати інтерес здобувачів освіти; стимулювати установку на творчість і прагнення здобувачів освіти постійно удосконалювати рівень власних практичних знань.

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

Список використаної літератури

1. Берзін О. О. Особливості сучасного уроку. *Педагогічна майстерня*. 2016. № 4. С. 22-24.
2. Коваленко В. Г. Дидактичні ігри на уроках / В. Г. Коваленко 1990. 96 с.
3. Кондрашова Л. В. Імітаційно-ігрове навчання у вищій школі: навч. Посіб. / Л. В. Кондрашова. Кривий Ріг, 2001. 194 с.
4. Новолокова Н. П. Технологія інтегративного навчання. *Педагогічна майстерня*. 2014. № 7. С. 36-40.