

# **Активізація пізнавальної діяльності студентів на заняттях засобами дидактичної гри**

**О.Г.Щербак**

**О.І. Доля**

м. Суми, Сумський національний аграрний університет

Раскрыто теоретические основы активизации познавательной деятельности студентов способами дидактической игры в процессе их обучения. Проанализировано особенности специфики общепедагогической подготовки студенто в путем использования игровых форм обучения

Сучасний розвиток суспільства вимагає подальшого вдосконалення системи підготовки, підвищення кваліфікації майбутніх працівників. Усвідомлення цього потребує від викладачів вищої школи якісної підготовки майбутнього фахівця, яка залежить від вирішення основного завдання вищої школи: не лише оволодіння студентами знаннями, вміннями та навичками майбутньої професійної діяльності, а й оволодіння вміннями здобування нових знань, неперервного професійного зростання.

Серед форм навчального процесу у вищому закладі освіти одне з головних місць займають семінарські та практичні заняття. Такі заняття мають на меті поглиблювати, розширяти, узагальнювати теоретичні знання, які отримані студентами на лекціях або під час самостійної роботи та забезпечувати оволодіння ними навичками і вміннями, застосування цих знань у практичній діяльності. Вони розвивають наукове мислення, дозволяють перевірити знання студентів, мають функцію зворотного зв'язку. Методика проведення практичних занять може бути різною, оскільки залежить від цілей занять, творчої індивідуальності викладача, його професіоналізму Майстерність педагога повинна виражатися в постійному пошуку нових форм проведення занять, удосконаленні їх змісту. Практичні заняття слід організовувати для студентів так, щоб останні були постійно зацікавлені завданнями, роботою, мали позитивний настрій, почуття власного успіху.

Однією з форм проведення практичного заняття у вищій школі, яка б відповідала поставленим вимогам активізації пізнавальної діяльності, може бути гра. Ще Платон ставився до дитячих ігор як до засобу підвищення ефективності навчання, пізнавальної активності учнів, формування у них соціальних якостей і бажання систематично трудитися Як і будь-який інший метод навчання, ігрова форма не претендує на універсальність, але має свої суттєві позитивні переваги. Розглянемо їх з врахуванням специфіки процесу пізнання у вищому навчальному закладі.

По-перше, на ігровому занятті відбувається закріплення та поглиблення знань, які здобутих на лекціях, так і самостійно надбаних, вмиле їх застосування, створюються умови для активного обміну думками та досвідом. По-друге, є можливість здійснити особистісний підхід до кожного учасника завдяки розподілу ролей. Кожен учасник “примірює на себе” запропоновану роль, буде діяльність згідно своєї ролі, приймає рішення, намагаючись при цьому уникнути можливих конфліктних ситуацій. По-третє, на відміну від традиційних методів, форм, прийомів, які, в основному, орієнтовані на індивідуальне навчання, ігрові ж передбачають колективність роботи учасників. Знання, вміння показує не окремий індивід, а уся група або мікрогрупа, бо рішення виробляється колективно. Таким чином, формується культура спілкування в колективі, розвивається вміння поважати думку інших. По-четверте, викладач у ході проведення гри створює емоційний настрій учасників, який А.С.Макаренко відзначав як “мажорний”, а ми маємо всі підстави вважати його таким, що активізує.

Ставлення педагогів до ігрових форм і прийомів навчання неоднозначне. Деякі вважають, що “гра – це розвага, а не серйозна праця”. Однак визнання чи невизнання місця гри у навчанні, зокрема як прийому активізації пізнавальної діяльності, може служити показником творчого потенціалу самого педагога. Зважаючи на це, необхідно готувати майбутніх фахівців до професійного усвідомлення позитивного потенціалу ігрових форм і прийомів навчання шляхом відповідної організації їх пізнавальної діяльності.

Одна з головних відмінностей нетрадиційних форм і методів навчання від традиційних полягає в їх творчому характері та реалізації на практиці ідеї педагогів-новаторів – “навчання з захопленням”. Так, кожна гра має свою методичну композицію, але неможливо передбачити творчу імпровізацію та активність вираження її учасників, що й зумовлює гру як незапланований, неповторний творчий процес взаємодії викладача із студентами.

Результативність гри залежить від рівня обґрунтування технологічної розробки викладачем, науково-методичної організації та кваліфікованого її проведення. У конструюванні нових ігор слід враховувати всі принципи, психологічні та педагогічні положення, умови їх ефективного використання, аналогічність, послідовність і завершеність гри стане показником її досконалості.

Кожен викладач, а тим більш майбутній спеціаліст, повинен набувати власний досвід проведення занять у формі гри. Спочатку ці вимоги реалізуються через безпосередню участь у грі, а потім вже і шляхом самостійної її розробки, організації та проведення як на практичних заняттях, так і в період професійної практики.

Активізація пізнавальної діяльності повинна привести до підвищення ефективності професійної підготовки. Вона є важливою складовою загального процесу професіоналізації, а не самоціллю.

Тому вимоги до гри у загальнопедагогічній підготовці такі: вона повинна не лише активізувати ситуативну активність, а залучити до роботи професійні завдання, відпрацьовувати цінності, інтегрувати накопичений досвід, “запускати” інтегративні процеси (рефлексування, потребу у самовдосконаленні, саморозвитку).

Специфіка загальнопедагогічної підготовки у тому, що тут активізація навчальної діяльності безпосередньо інтегрується з професійним становленням.

Тому застосування ігрового методу активізує пізнавальну діяльність студентів, підвищує рівень їх творчості та професійної підготовки майбутніх спеціалістів в цілому. Як вказує Т.М.Хлебнікова, ігровий метод можна вважати методом інтерактивного навчання, який залучає майбутніх фахівців до активного процесу отримання і переробки знань

#### *Список використаної літератури*

1. *Белкин Е. Л., Ефимов В.Н., Новикова Т.В. Методика подготовки и проведения аудиторных занятий в высшей школе. - М., 1982. – 246 с.*
2. *Хлебнікова Т.М. Ділова гра як метод активного навчання педагога: Навчально-методичний посібник для викладачів, слухачів ІПО, директорів шкіл, керівників РУО. – Х.: Вид. Група «Основа», 2003. – 80 с.*
3. *Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе: Учебное пособие для студентов пед. институты. - М.: Просвещение, 1979. - 160 с.*