



УДК 372.881.1

## COLLECTIVE GAME ACTIVITY - THE WAY OF ACTIVATING THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF STUDENTS OF PROFESSIONAL HIGHER AND PREVIOUS EDUCATION

### КОЛЕКТИВНА ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ - ШЛЯХ АКТИВІЗАЦІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ФАХОВОЇ ВИЩОЇ ТА ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ

**Pashchenko M. / Пащенко М.І.***s.p.s.,as.prof./к.пед.н., доцент,  
teacher /викладач*

ORCIDid 0000-0002-4011-1800

**Chernenko L /Черненко Л.П.***teacher //викладач**Municipal Institution" Uman Taras Shevchenko Professional College  
of Education and Humanities of Cherkasy Regional Council"**33, Nebesna Sotnia, 20300**КЗ «Уманський гуманітарно-педагогічний фаховий коледж  
ім.Т.Г. Шевченка Черкаської обласної ради»**вул.Небесної Сотні, 33, 20300*

**Анотація.** Індивідуалізація навчання розглядається як принцип здійснення індивідуального підходу і як освітня технологія, що ґрунтується на принципі індивідуалізації. Колективна ігрова діяльність передбачає реалізацію позитивних природних задатків. Сприяє вдосконаленню і поглибленню знань майбутнього вчителя. Ефективність ролевих ігор у системі професійної підготовки майбутніх педагогів може бути забезпечена, на нашу думку, за таких умов

**Ключові слова:** індивідуалізація навчання, колективна ігрова діяльність.

**Abstract.** Individualization of learning is considered as a principle of individual approach and as an educational technology based on the principle of individualization. Individualized learning involves the realization of the positive natural endowments of primary school students. Contributes to the improvement and deepening of teachers' knowledge. Provides for the division of students according to the levels of their intellectual development and cognitive independence.

**Key words:** individualization of education, primary school students.

#### **Вступ.**

Підготовці творчої особистості, професійному становленню майбутніх вчителів сприяють ділові ігри типу "Батьківські збори", які дозволяють студентам зіткнутись з конфліктними ситуаціями, що виникають під час спілкування з батьками, відчувати себе в ролі вчителя, батька, учня, директора школи. Співставляючи у дискусійній формі суперечливі думки та шукаючи раціональні вирішення проблем, майбутні педагоги-вихователі здобувають досвід спілкування та засвоюють принципи тактовної поведінки. При організації та



проведенні ділової гри слід враховувати такі блоки: концептуальний, сценарний, режисерський, судійства, інформації.

### **Основний текст.**

До заходів, спрямованих на поліпшення проведення семінарських занять, можна віднести перегляди відео фрагментів уроків досвідчених учителів, прослуховування записаних на магнітну плівку виступів педагогів-новаторів О.Захаренка, В.Шаталова, С.Лисенкової, І.Волкова Ш.Амонашвілі, В.Дяченка, та ін. Звертається увага студентів не тільки на зміст, а й на методику викладання ними окремих педагогічних положень, емоційне забарвлення, реакцію слухачів тощо. А потім, використовуючи метод ділової педагогічної гри, студенти проводять міні-уроки за методикою Ш.Амонашвілі, фрагменти системи управління учінням молодших школярів, розробленої С.Лисенковою[1].

Рольові ігри проводяться як перед викладом лекційного матеріалу і спираються на особистий досвід, так і після нього – на практичних і лабораторних заняттях.

Під час гри учасники взаємопов'язані і взаємозалежні, між ними існують відношення, які самоорганізують ділове співробітництво, сприяють вирішенню спільних проблем. Її учасники є носіями колективних відношень, які виникають у школі та побуті. Під час рольової гри активність студента має соціальне значення, від його дій залежить результативність зусиль інших.

Навіть при наявності однакових умов і однакової інформації студенти неоднозначно інтерпретують їх зміст, що і створює передумови для організації діалогу, обговорення, дискусії.

Колективна ігрова діяльність передбачає розв'язування організаційних задач, які характеризуються цілим рядом *специфічних елементів*:

- ознайомлення з правилами і нормами гри;
- підбір і розподіл учасників;
- організація допомоги в процесі гри;
- контроль за діями учасників;



- встановлення зв'язку між ними;
- знаходження найбільш оптимального варіанту виконання поставлених задач;
- інструктаж під час пауз тощо [2].

Важливим механізмом уявлення є загальна діяльність і фактор особистого досвіду. До того ж сам процес прийняття рішення в даному випадку більш цінний, ніж правильне рішення, бо студенти вибирають найбільш оптимальний варіант розв'язання, прогнозують наслідки розвитку ситуації, а також захищають його в дискусії.

В завданнях використовується ситуація-проблема, ситуація-оцінка, ситуація-вправа, де студенти планують виховну роботу, аналізують конфліктні ситуації, проводять бесіди з "учнями", з "батьками".

Ефективність рольових ігор у системі професійної підготовки майбутніх педагогів може бути забезпечена, на нашу думку, за таких умов:

- ❖ позитивних соціальних установках студентів у сфері спілкування;
- ❖ усвідомленні і переживанні ними суперечності між досягнутим і професійно необхідним рівнем культури педагогічного спілкування;
- ❖ оптимальному співвідношенні і взаємозв'язку рольових ігор з іншими методами, засобами і формами підготовки студентів до педагогічного спілкування;
- ❖ системному підборі педагогічних ситуацій для програвання, що виступають моделями майбутньої діяльності;
- ❖ дотриманні процесуальних аспектів рольових ігор;
- ❖ методично доцільному керівництві з боку викладача.

Як бачимо, презентовані вимоги можна поділити на чотири взаємопов'язані групи:

- 1) вимоги до навчального процесу в цілому;
- 2) вимоги до самих рольових ігор як методу навчання;
- 3) вимоги до студента як суб'єкта діяльності;
- 4) вимоги до керівника-викладача.



Перераховані вище соціально-педагогічні умови сформульовані в самому загальному вигляді. Кожна з них має свої підструктури, нижчі рівні, стосовно яких є інтегруючою. Наприклад, системний вибір ситуацій-моделей для програвання можливий лише за таких умов:

- вибір ситуацій за певними критеріями;
- відповідна обробка ситуацій, тобто надання їм вигляду, прийняттого для програвання;
- класифікація ситуацій і формування їх в систему рольових ігор.

Шляхом активізації самостійної роботи, як показує досвід, може бути застосування рейтингової системи оцінки знань. Рейтинг стимулює систематичну роботу студентів над курсом, активізує всіх студентів під час занять, дає викладачеві можливість мати зворотню інформацію про навчання кожного.

### **Висновки.**

Крім активізації діяльності студентів, поглибленого вивчення ними проблеми та набуття професійних якостей майбутнього вчителя, перебудовується спосіб їх мислення і, що теж є одним із наших завдань, студенти навчаються методиці проведення навчальної ділової гри у школі. Вже на практиці вони намагаються розробляти, організовувати і проводити ігри на уроках. Добре й те, що рейтинг вводить у навчання елемент гри з усіма її позитивними якостями: примушеній активізації, змаганні, проблемою вибору. Він формує нову мотивацію навчання, підвищує емоційність студентів, вчить слухати і чути кожного, вчить спілкуванню. Застосування рейтингу сприяє розвитку творчого потенціалу студентів, налагоджує міжособистісні стосунки, розвиває комунікативні якості кожного.

### **Література:**

1. Галузінська М.І. Теорія і практика підготовки майбутніх учителів до впровадження креативних технологій навчання: монографія/ М.І. Галузінська. – Умань: ВПЦ «Візаві», 2020. – 185 с.



2. Галузінська М.І. Технологія роботи класного керівника з батьками.  
Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних навчальних закладів /  
М.І. Галузінська. – Умань: ВПЦ «Візаві». 2019. – 206 с.