

ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Арнаут К.В.

викладач,

Дніпропетровський транспортно-економічний технікум

Тараненко К.В.

*кандидат філологічних наук, доцент,
Університет митної справи та фінансів*

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ СПЕЦДИСЦИПЛІН

Теоретичні основи дидактичної гри дозволяють визначити її вплив на навчальний процес на прикладі викладання дисципліни «Дискретна математика» та «Теорія ймовірності та математична статистика»

Однією з основних вимог до вищої освіти є вимога її сучасності, що включає в себе уявлення про те, якою повинна бути сучасна людина, людина-професіонал, яке її призначення, роль у суспільстві, яке замовлення на її освіту, які очікування від освіти у самої людини, суспільства. Освіта все більше орієнтується на «вільний розвиток», високу культуру, творчу ініціативу, самостійність, мобільність майбутніх спеціалістів, що вимагає якісно нового підходу до формування майбутнього фахівця.

Аналізуючи поняття та суть компетенції, можна зробити висновок, що компетенція – це вимога чи норма до освітньої підготовки студента. Відзначається роль ключових компетенцій, загальних для всіх професій та спеціальностей, універсальних у різних ситуаціях.

Компетентностний підхід до підготовки фахівців у ВНЗ полягає в набутті та розвитку у студентів набору ключових, загально-галузевих та предметних компетенцій, які визначають його успішну адаптацію в суспільстві. На відміну від терміну «кваліфікація» компетенції включають, крім суто професійних знань та умінь, що характеризують кваліфікацію, такі якості як ініціативність, співпраця, здатність до роботи в колективі, комунікативні здібності, уміння вчитися, оцінювати, логічно мислити, відбирати і використовувати відомості.

З позицій компетентностного підходу рівень освіти визначається здатністю вирішувати проблеми різної складності на основі наявних знань та досвіду. Компетенції можна визначити як сукупність здібностей реалізації свого потенціалу (знань, умінь, досвіду) для успішної творчої діяльності з урахуванням розуміння проблеми, подання прогнозованих результатів, визначення причин, що перешкоджають діяльності, пропозиції щодо усунення їх, здійснення необхідних дій та оцінки прогнозованих результатів.

Формування компетентності, тобто здатності застосовувати знання та вміння в реальній життєвій ситуації, є однією з найбільш актуальних проблем сучасної освіти. Компетентність студентів проявляється в оволодінні знаннями та цілеспрямованим їх застосуванням при розв'язуванні

професійних завдань. Розв'язування професійних завдань неможливо здійснити без методичних знань, до яких належать знання методів, методик, прийомів при розв'язуванні нестереотипних завдань [2].

М.І. Жалдак акцентує увагу на тому, що особливого значення при використанні комп'ютерних дидактичних ігор в навчальному процесі набуває розвиток творчого мислення студента через реалізацію проблемної ситуації чи постановку задачі; самостійне вироблення критеріїв добору потрібних операцій, що приводять до розв'язку; генерація здогадок та гіпотез в процесі пошуку основної ідеї розв'язку (наукова технічна фантазія, що не зводиться до комбінаторики та генерації випадкових станів); матеріальна інтерпретація формального розв'язку та ін. [3]. Тобто, настійною є дидактична вимога розвитку інтелектуального потенціалу студента, що передбачає формування певного стилю мислення, формування вміння приймати оптимальні рішення тощо.

Зі впровадженням інформаційних технологій (комп'ютерні дидактичні ігри, інтерактивні підручники: навчаюча програма з дисципліни «Дискретна математика», розрахункові програми) у вивченні дискретної математики та математичної статистики в групах надзвичайно зростає роль обчислювального експерименту, що застосовується при формулюванні понять, при перевірці відомих тверджень та більш глибоких досліджень. Завдяки дослідницькому методу досягається найбільш високий рівень навчання та проблемності пізнавальної активності, на основі чого у студентів створюються нові пізнавальні навички та потреба у набутті інших. Викладач стимулює самостійність роздумів і суджень студентів, заздалегідь готує систему запитань, відповідаючи на які, вони самостійно формулюють означення поняття, «відкривають» доведення теореми, знаходять спосіб розв'язування задачі. Залучення студентів до дослідницької діяльності є вагомим аспектом активізації пізнання.

Дослідницький метод передбачає самостійний пошук розв'язання пізнавальної задачі. Причому може виявитись потреба, щоб проблему сформулював сам студент, або її формулює викладач, але студенти розв'язують самостійно. В цьому студенту допомагають інтерактивні підручники, якими забезпечена лабораторія (кабінет).

Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані і розроблені класиками педагогіки – К.Д. Ушинським, Д.І. Писарєвим, А.С. Макаренком і видатними психологами М.В. Левітовим, Л.С. Виготським, Л.С. Рубінштейном, О.М. Леонтьєвим та іншими.

Під час навчальних ігор студенти не лише отримують більш конкретні уявлення про майбутню професійну діяльність, а й розвивають аналітичні здібності, синтезують культуру діяльності, в них формується цілісна понятійна система.

Таким чином, навчальна гра дає змогу кожному студенту відчувати себе суб'єктом педагогічного процесу, виявити й розвинути свою особистість. Це зумовлюється тим, що в грі відбувається здійснення бажання студента виявити свої здібності і придатність до професійної діяльності. Навчальна гра неодноразово використовувалась під час проведення як лекційних так і практичних занять (Гра «Слідчий», з теми «Операції над множинами», гра «Знайди шлях додому» з теми «Графи» та ін.).

На заняттях під час використання дидактичних ігор у студентів розвиваються загальнонавчальні вміння та навички і спеціальні, необхідні для вивчення певної навчальної дисципліни. В цьому й полягає навчальна функція дидактичної гри. Дидактична гра виконує ряд функцій й має декілька сфер впливу. За допомогою гри на занятті створюється така атмосфера, яка покращує самопочуття та настрої, розвиває активність, впевненість у собі та почуття відповідальності, зумовлює позитивну емоційність. В цьому полягає розважальна та розвиваюча функції дидактичної гри.

Таким чином, дидактичні ігри здійснюють різнобічний вплив на навчальний процес та стимулюють пізнавальний інтерес особистості.

1. Умовно визначаючи три рівні сформованості пізнавального інтересу (високий, середній, низький), прояв інтересу можна розглядати через певні його показники: ставлення до навчання, до пізнання нової інформації, до пояснення та розповіді викладача, до спільного обговорення питань, до самостійної праці, до відповідей товаришів, до роботи з підручником, з додатковою літературою; участь у всіх видах діяльності, у дидактичних іграх; регулярність виконання домашнього завдання; творчий підхід до виконання завдань; активність та ініціативність; допитливість; уважність та дисциплінованість.

2. Дидактична гра впливає на особистість, її діяльність та особистісні стосунки.

3. Впливаючи на ту чи іншу сферу, дидактична гра виконує певні функції: навчальну, активізуючу, контролюючу; формуючу, розвиваючу, розважальну; комунікативну, виховну, стимулюючу.

4. Одним із шляхів активізації навчального процесу є застосування дидактичної гри як активатора пізнавальної діяльності.

5. Дидактична гра позитивно впливає на самостійність, активність та настрої студентів, оскільки дані показники покращуються в кінці пари після застосування дидактичної гри.

Список використаних джерел:

1. Пометун О.І. Компетентісний підхід до оцінювання рівнів досягнень учнів // К.: Презентація на нараді Центру тестових технологій 19.10.2004 р., 10 с.
2. Адольф В.А. Профессиональная компетентность современного учителя: Монография // Красноярск Изд-во КГУ. – 1998. – 310 с.
3. Жалдак М.І. Педагогічний потенціал комп'ютерно-орієнтованих систем навчання математики. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. Зб. наук праць / Редкол // К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова. – Випуск 7. – 2003. – С. 3–16.
4. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології.: Навч. посібник. // К.: Академвидав, 2004.
5. Макаренко Н.В. Теоретические основы и методики проведения психофизиологического отбора военных специалистов / НИИ проблем военной медицины Укр. военно-медицинской академии // К. – 1996. – 336 с.