

діяльністю внаслідок нездатності дошкільників точно відтворити дії дорослого. Однак, якщо на початкових етапах освоєння діяльності діти орієнтуються на наслідування дій дорослого та відкидають випадкові інвенції, то при досконалому самостійному виконанні завдання інвенції викликають інтерес як самої дитини, так і ровесників. У результаті кількаразового успішного включення випадкових інвенцій у зміст діяльності діти усвідомлювали їх цінність як засобів отримання визнання за творчий результат. Досконалість наслідувальної діяльності в поєднанні зі здатністю до усвідомленого цілеспрямованого використання інвенцій як засобів творчості є свідченням формування творчої спрямованості та одним із ключових показників розвитку творчих здібностей особистості.

Вчені вважають, що ознакою обдарованості дошкільників є рефлексія власних здібностей та можливості їх розвитку, усвідомлене розмежування власних та наслідувальних дій, усвідомлення перенесення наслідувальних та інвенційних дій. Рефлексія як один із механізмів регуляції діяльності вимагає достатньо високого рівня розвитку абстрактного мислення, оскільки передбачає „відсторонення” від власних процесів і якостей [1, 56-61].

Таким чином, можна стверджувати, що виникнення творчості в дошкільному віці визначається як особливостями оволодіння дошкільниками змістом самої діяльності, так і особливостями взаємостосунків з оточенням. Рушійною силою відмови від наслідування дій дорослого та переходу до усвідомленого включення інвенцій у діяльність є можливість задоволення потреби у визнанні засобами інвенційно-творчого наслідування. Розвитку творчих здібностей дошкільників мають допомагати батьки, вихователі.

Література:

1. Здібності, творчість, обдарованість і теорія, методика, результати досліджень / За ред. В.О. Моляко, О.Л. Музики. – Житомир: Вид-во Рута, 2006. – 320 с.
2. Кремень В.Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (Факти, роздуми, перспективи). – К.: Грамота, 2003. – 216 с. – Бібліогр. С. 202-213.
3. Кульчицкая Е.И. Методика диагностики интеллектуальной одаренности // Обдарована дитина. – №3. – 2003. – С. 39-44.
4. Ліфарєва Н.В. Психологія особистості: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2003. – 240 с.
5. Мелхорн Г., Мелхорн Х. Гениями не рождаются. Общество и способности человека: Кн. для учителя: Пер. с нем. – М.: Просвещение, 1989. – 160 с.

УДК 378.147

В.П. Вонсович

ВИКОРИСТАННЯ ІМІТАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ І ПРИЙОМІВ У НАВЧАЛЬНО-ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ

Анотація. У статті розглянуто імітаційні технології у навчально-професійній діяльності студентів ВНЗ. Показано, що в основі даних технологій міститься імітаційне або імітаційно-ігрове моделювання. Це дає можливість формувати професійний досвід в умовах квазі – професійної діяльності.

Аннотация. В статье рассмотрены имитационные технологии в навчально-профессиональной деятельности студентов ВНЗ. Показано, что в основе данных технологий содержится имитационное или имитационно-игровое моделирование. Это дает возможность формировать профессиональный опыт в условиях квази – профессиональной деятельности.

***Annotation.** In the article imitation technologies are considered in learning activity of students of VNZ. It is shown that in basis of these technologies there is an imitation design. It enables to form work experience in terms kvazi – to professional activity.*

Віками склалося, що учіння здійснюється як цілеспрямована пізнавальна діяльність. Учіння – це програвання дій. Гра і праця у своїй єдності складають підготовчий етап до продуктивної праці. Д.Б. Ельконін підкреслював, що гра відтворює людську діяльність, у ній виділяється соціальне власне людське, сутність її у нормах відносин між людьми [6].

Мета нашої статті полягає у розкритті імітаційно-ігрового моделювання, що дає можливість у навчальному процесі відобразити різні види професійного контексту і сформулювати професійний досвід в умовах квазі – професійної діяльності.

Всі імітаційні технології поділяються на ігрові і неігрові. Розглянемо неігрові форми і методи, які представлені конкретними ситуаціями. Поняття "ситуація" – багатопланове і визначається по – різному залежно від сфери його використання. У психології ситуація – система зовнішніх по відношенню до суб'єкта умов, що спонукають його активність. З погляду професійної діяльності, ситуація є сукупністю взаємопов'язаних фактів, явищ і проблем, що характеризують конкретний період або подію у діяльності організацій, вимагаючи від її керівників відповідних рішень, розпоряджень та інших активних дій. Метод аналізу конкретної ситуації – це глибоке і детальне дослідження реальної або штучної ситуації, який виконується для того, щоб виявити її характерні властивості. Цей метод розвиває аналітичне мислення слухачів, системний підхід до вирішення проблеми, дозволяє виділяти варіанти правильних і помилкових рішень, вибирати критерії знаходження оптимального рішення, вчитися встановлювати ділові й професійні контакти, ухвалювати рішення, усувати конфлікт. Розрізняють чотири види навчальних ситуацій: ситуація – проблема, в якій студенти знаходять причину виникнення описаної ситуації, ставлять і вирішують проблему; ситуація – оцінка, в якій студенти дають оцінку ухваленим рішенням; ситуація – ілюстрація, в якій студенти отримують приклади із основних тем курсу на підставі розв'язаних проблем; ситуація – вправа, в якій студенти вирішують не важкі задачі, використовуючи метод аналогії (навчальної ситуації).

Навчальні ситуації як різновид практичних завдань краще всього відповідають ідеям контекстного підходу. У своїй більшості вони містять реальні життєві ситуації, в яких описуються якісь події, що мали або могли мати місце і які призводили до помилок у вирішенні професійних проблем. Задача студентів полягає у тому, щоб виявити ці помилки і проаналізувати їх, використовуючи концепції та ідеї курсу педагогіки.

Такий підхід до навчально-професійної діяльності зорієнтовує студентів на те, що знання і уміння даються не як предмет, на який повинна бути спрямована активність студентів, а як засіб вирішення задач діяльності фахівця. Через навчальні ситуації відтворюються реальні професійні фрагменти майбутньої педагогічної діяльності.

Однак, навчальних посібників, які містять комплекти навчальних ситуацій, сьогодні друкується ще мало. Ми вважаємо, що навчальна ситуація повинна відповідати наступним вимогам:

- її сценарій повинен мати реалістичну основу або узятий прямо "із життя";
- у навчальній ситуації не повинно міститися більше п'яти-семи моментів, які студенти зобов'язані виділити, прокоментувати у термінах концепції, що вивчається;
- доцільно при використанні декількох навчальних ситуацій перед першою ситуацією дати загальний алгоритм аналізу усіх навчальних ситуацій.

Складним багатоплановим явищем є дидактична гра. Термін „гра” у психології визначають як форму діяльності в умовних ситуаціях, направлену на відтворення і

засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого у соціально закріплених способах здійснення наочних дій, у предметних науках і культурі. Наступним ключовим словом, що використовується у визначенні дидактичної гри, є "модель". Як еквівалент слів "модель", "моделювання" досить часто використовується термін "імітація". Найповнішим, на наш погляд, є визначення "імітація", що означає приведення в дію моделей шляхом маніпулювання їх елементами, здійснюваними ЕОМ.

Дотримуємось визначення дидактичної гри, згідно якого вона є формою відтворення наочного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин. Гра акумулює у собі елементи ігрового проектування, імітаційного тренінгу, розігрування ролей, дискусію та інше. На відміну від ігрового проектування та імітаційного тренінгу, гра має більш гнучку структуру, не обмежує вибір об'єктів імітації, допускає введення спонтанно виникаючих ситуацій.

Дослідження вчених – педагогів Н.В. Борисової [1], О.О. Вербицького [2], В.В. Петрусинського [3], Г.В. Лаврентьева і Н.Б. Лаврентьевої [4], М. Люшера [5] та інших науковців підтверджують, що імперативна педагогіка повинна бути замінена педагогікою співпраці і розвитку, в основі якої лежить розуміння того, що навчання повинно виступати як засіб розвитку індивідуальних якостей суб'єкта.

Імперативна педагогіка характеризується тим, що навчання зорієнтовано на передачу образів діяльності у вигляді набору "інструментів" – знань, умінь, навичок. У ході такого процесу передача і сприйняття знань є сукупністю учбових концепцій, які забезпечуються лише конспектами лекцій і семінарських занять. При такому підході студент орієнтований на одне "чисте" сприйняття. Нова педагогіка кардинально змінює технологію навчання. Її сутність полягає у збудженні пізнавальної активності студента, сприянні становленню самостійності у мисленні і діяльності. Для цього студент повинен підходити до навчання як до творчого процесу, самостійно опановувати знаннями. А це, в свою чергу, вимагає такої технології навчання, при якій навчальні заняття супроводжуються шляхами, що активізують самостійну пізнавальну діяльність студентів. Активні методи навчання (дискусії, дидактичні ігри, моделювання ситуацій та ін.) в тому випадку, якщо вони відображають суть майбутньої професії, формують професійні якості фахівців, є своєрідним полігоном, на якому студенти можуть відпрацьовувати професійні навички в умовах, наближених до реальних. Глибокий аналіз помилок студентів, що проводяться при підведенні підсумків, знижує вірогідність їх повторення в реальній дійсності. А це сприяє скороченню терміну адаптації молодого фахівця до повноцінного виконання професійної діяльності.

Така здатність і обумовлює вживання ігрових методів навчання, в процесі яких студент повинен виконати дії, аналогічні тим, які можуть мати місце в його професійній діяльності. Відмінність полягає в тому, що відповіді на питання, до яких наслідків приведуть зроблені дії, в ігрових ситуаціях дає модель дійсності, а не сама дійсність. Ця особливість і є основною якістю ігрових методів навчання, оскільки вона дозволяє: по-перше, не боятися негативних наслідків для суспільства, яких-небудь неправильних дій студентів, а, навпаки, повертати це на користь, оскільки набувається досвід; по-друге, значно прискорювати час перебігу реальних процесів; по-третє, багато разів повторювати ті або інші дії для закріплення навичок їх виконання; по-четверте, оскільки дії виконуються як "умовна" складова модельної реальності, це "розкріпає" поведінку студентів і стимулює їх на пошук найефективнішого рішення. Навчальна дидактична гра з позиції ігрової діяльності – це пізнання і реальне освоєння студентами майбутньої діяльності в процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення в ролях основних видів поведінки, але за певних, закладених умовами гри, правилах.

У великій сучасній енциклопедії з педагогіки дидактична гра розглядається як вид гри, організований дорослими для вирішення навчальної задачі [7].

Навчальна гра є специфічним способом управління навчально-професійною діяльністю студента.

Суть дидактичної гри як засобу навчання полягає в її здатності слугувати цілям навчання і виховання. Гра як засіб навчання переводить вказані цілі в реальні результати. Здатність ця укладена в ігровому моделюванні в умовних ситуаціях основних видів діяльності особистості, направлених на відтворення і засвоєння соціального й професійного досвіду, внаслідок чого відбувається накопичення, актуалізація і трансформація знань в уміння і навички, накопичення досвіду особистості та її розвиток.

Гра як метод навчання є нормативною моделлю процесів діяльності. Зокрема, такою моделлю є роль, що містить в собі набір правил, які визначають як зміст, так і спрямованість, характер дій граючих. Ігровий метод – це перш за все виконання ролі за певними, закладеними в ній правилами, а самі ігри, що використовуються в навчанні і вихованні, є ролевими іграми.

Особливе регулятивне значення в даному виді навчання належить ігровій проблемі: саме вона складає ядро ігрової ролі і обумовлює виховну та повчальну цінності тієї або іншої конкретної гри. В грі сама проблема виступає джерелом розвитку, ”приводить в рух” роль, вона ж створює проблемні ситуації гри.

Повчальні ігри є синтезом релаксопедичних підходів (зняття бар’єрів, психологічне розкріпачення) і ланцюга імітаційних проблемних ситуацій, у тому числі конфліктних, у яких учасники виконують відведені їм соціальні ролі відповідно до поставлених цілей. Широко практикуються повчальні імітаційні ігри, але використовуються також ігри пошукового характеру, результатом яких повинні бути реальні проекти перетворень, дослідження і висновки зі спірних підходів. Безпосередня емоційна включеність у ситуацію, змагальність і колективізм пошуку кращих рішень, можливість широкого варіювання ситуацій, оволодіння новими методиками безпосередньо в справі, в процесі ділового спілкування, тренування інтуїції і фантазії, розвиток імпровізаційних можливостей та вміння швидко реагувати на обставини, що змінюються, зробили метод повчальних ігор дуже популярним. Проте через обмеженість часу частіше використовуються окремі ігрові ситуації або фрагменти.

Література:

1. Борисова Н.В. Конкурентоспособность будущего специалиста как показатель качества и гуманистической направленности вузовской подготовки. – Набережные Челны, 1996.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. – М.: Высш. шк., 1991.
3. Игры – обучение, тренинг, досуг: В четырех книгах /Под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 1994. – 368 с.
4. Лаврентьев Г.В., Лаврентьева Н.Б. Инновационные обучающие технологии в профессиональной подготовке специалистов. – Барнаул: Изд-во АлтГУ, 2002. – 156 с.
5. Люшер Макс. Сигналы личности: ролевые игры и их мотивы. – Воронеж: НПО ”Модэк”, 1993. – 160 с.
6. Эльконин Д.Б. Психологические вопросы формирования учебной деятельности в младшем школьном возрасте // Вопросы психологии обучения и воспитания Киев, 1961.
7. Педагогика. Большая современная энциклопедия / Сост. Е.С. Рапацевич – Мн.: ”Соврем. слово”, 2005. – 720 с.