

РОЛЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОГО ІМІДЖУ МАЙБУТНЬОГО ФАХІВЦЯ ОСВІТНІХ, ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Курбанова М.Ш.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Сучасна освіта потребує розробки й впровадження інтерактивних технологій, базованих на діяльнісних, діалогових та ігрових формах пізнання [1, с. 208]. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу. Ігрові технології є складовою частиною педагогічних технологій, однією з унікальних інтерактивних форм навчання, яка дозволяє активізувати всі психологічні процеси і функції того, хто навчається. Іншою позитивною особливістю гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, вносить різноманітність і зацікавленість у навчальний процес [3, с. 101]. Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій: гра добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку; ефективний засіб активізації. У грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри; мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від студентів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості); дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь, навичок; багатофункціональна, її вплив на студент неможливо обмежити одним аспектом; переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання [2]. Використання ігрових технологій навчання сприяє задоволеності студентами організацією навчального процесу викладачем, який прагне до самовдосконалення, професійного зростання, а відтак і власного професійного іміджу. Уміння майбутнім фахівцем освітніх, педагогічних наук доцільно використовувати на заняттях ігрові технології підвищує його авторитет серед студентської аудиторії, сприяє розвитку креативності. Когнітивний зміст креативності містить такі характеристики творчого мислення: продуктивність – багатство ідей, асоціацій, варіантів вирішення проблем; гнучкість – здатність швидко змінювати способи дій, переходити від одного класу об'єктів до іншого; оригінальність – рідкісність, незвичайність, унікальність способу розв'язання певної проблеми. Ігрові технології покликані формувати й розвивати у студентів загальні та професійні компетентності, розмаїття професійно спрямованих комунікативних умінь тощо [1, с. 208].

Література:

1. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник / Н.П. Волкова. – Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. – 360 с.
2. Ігрові технології навчання як ефективні засоби розвитку пізнавальних інтересів учнів початкової школи. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-igrovi-tehnologi-navchannya-yak-efektivni-zasobi-rozvitku-piznavalnih-interesiv-uchniv-pochatkovo-shkoli-275325.html>
3. Кіш Н. В. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота». – 2016. – Вип. 2 (39). С. 101-104.