

*І.Г. Максименко, О.Л. Пінська  
канд. пед. наук, доценти  
Криворізький ТУ, Криворізький ДПУ*

## **ВИКОРИСТАННЯ ІМІТАЦІЙНИХ МЕТОДІВ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ**

*У статті розкривається сутність імітаційних методів активного навчання.*

*Ключові слова: імітація, метод, навчання, активне навчання.*

*В статье раскрывается сущность имитационных методов активного обучения.*

*Ключевые слова: имитация, метод, обучение, активное обучение.*

*The article describes the nature and method of using simulation methods for active learning.*

*Key words: imitation, a method, training, active training*

**Актуальність.** Підготовка всебічно розвинутої особистості як найвищої цінності суспільства, розвиток її талантів, розумових і фізичних здібностей, виховання високих моральних якостей, формування громадян, здатних до свідомого суспільного вибору, збагачення на цій основі інтелектуального, творчого, культурного потенціалу народу, підвищення освітнього рівня, забезпечення народного господарства кваліфікованими фахівцями вимагає корінної зміни стратегії й тактики навчання у вищому навчальному закладі. Головними вимогами до випускника, окрім професійних знань, умінь та навичок, стають компетентність і мобільність. У зв'язку з цим при викладанні навчальних дисциплін акценти повинні ставитися не стільки на засвоєнні знань, формуванні вмінь та навичок, скільки на процесі пізнання, ефективність якого повністю залежить від пізнавальної активності самого студента.

Забезпечити пізнавальну активність студентів можливо лише при використанні активних методів навчання. У психолого-педагогічній літературі методам активного навчання присвячено чимало досліджень (А.А. Бадаєв, А.А. Вербицкий, В.Ф.Комаров, С.Л. Рубинштейн, А.М. Смолкін, П.М. Щербань, В.В. Ягупов та інші).

**Постановка проблеми.** Сучасна дидактика вимагає від суб'єкта навчання не тільки зрозуміти, запам'ятати й відтворити отримані знання, але й, найголовніше, – вміти ними оперувати, ефективно застосовувати в професійній діяльності й творчо розвивати.

Використання методів активного навчання у навчально-виховному процесі активізує пізнавальну діяльність студентів, підсилює інтерес і мотивацію, розвиває здатність до самостійного навчання; забезпечує в максимально можливому ступені зворотний зв'язок між студентами й викладачами. В наукових дослідженнях означеної проблеми вчені виокремлюють, з метою формування пізнавальної активності студентів, імітаційні методи навчання [1; 2; 3; 5; 6].

**Метою статті є** висвітлення процесу формування професійної компетентності майбутніх педагогів засобами імітаційних методів активного навчання.

**Основна частина.** До методів активного навчання належать методи, при застосуванні яких студент змушений активно здобувати, переробляти й реалізовувати навчальну інформацію, подану в такій дидактичній формі, яка забезпечує об'єктивно і значно вищі порівняно з традиційними способами результати навчання практичної діяльності [5, с.7].

Заняття з використанням імітаційних методів обов'язково передбачають імітацію індивідуальної або колективної діяльності у вибраній сфері, наявність імітаційної моделі об'єкту, процесу, діяльності. Імітаційні методи поділяються в свою чергу на ігрові та неігрові.

До ігрових належать розігрування ролей і ділові ігри різних модифікацій. Вони заповнюють ту прогалину в навчальному процесі, яку не можуть компенсувати інші методи (наприклад словесні методи, практичні заняття тощо), але не замінюють їх. П.М. Щербань зазначає, що ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності дає змогу ознайомитися зі специфікою і особливостями певної професійної діяльності, а також сприяє відчуттю своєї ролі в ній. Окрім того, вони суттєво допомагають закріпленню й поглибленню знань, удосконаленню практичних навичок та умінь, їх застосуванню, творчому використанню у вирішенні професійних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом [5].

Основна функція цих методів полягає в навчанні шляхом дій: чим ближча ігрова діяльність студентів до реальної ситуації, тим вища її навчально-пізнавальна ефективність.

Основними різновидами ігрових методів активного навчання є метод інсценування, ділові, рольові та дидактичні ігри.

*Метод інсценування* має багато спільного з театром, який викликає сильні почуття і, відповідно, впливає на емоційно-вольову сферу особистості. Характерними особливостями цього методу є, по-перше, ознайомлення учасників заняття з конкретною дидактичною ситуацією, яка найбільш повно відповідає професійній діяльності і потребує вирішення; по-друге, надання їм ролей конкретних посадових осіб, які існують в реальній ситуації; по-третє, розподіл цих ролей між студентами.

Метод інсценування забезпечує такі умови для занять, які не в змозі створити інші методи навчання – випробувати на собі результати своїх рішень і дій.

В.В. Ягупов зазначає, що можна використовувати дві форми інсценування занять: перша – це заздалегідь підготовлене інсценування; друга – імпровізоване інсценування, яке порівняно з першим виникає ніби несподівано, випадково і несподівано під час обговорення певних навчальних проблем [6].

Основні позитивні аспекти інсценування: цей метод полегшує навчання, сприяючи спостереженню за власними діями та діями інших, допомагає критично їх оцінити; навчає відчувати мотиви дій інших учасників інсценування і, відповідно, приймати більш обгрунтовані рішення; створює можливості для всебічного аналізу дидактичної проблеми з урахуванням як особистої думки, так і думок інших студентів.

Наступним методом активного навчання є ділова гра. У психолого-педагогічній літературі ділова гра розглядається як метод імітації ситуацій, що моделюють професійну або іншу діяльність шляхом гри, за заданими правилами. Під час ділової гри особлива увага приділяється формуванню навичок і умінь ухвалення рішень за умов взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами. В ділових іграх студенти мають можливість виконувати ролі учасників певних ситуацій, протиборчих чи взаємодіючих сторін.

Навчальні ділові ігри і спрямовані на імітаційне моделювання реальних процесів і механізмів, які мають місце у професійній діяльності. Головна мета їх застосування – розвиток у студентів аналітичних здібностей, прищеплення вмінь приймати правильні рішення.

Сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності.

Рольова гра потребує менших затрат часу на її розробку та впровадження, однак при розв'язанні різних ситуацій професійної діяльності вона надзвичайно ефективна. У процесі рольової гри розкривається особистість майбутнього спеціаліста у відповідній професійній діяльності, виявляються його здібності й перспективи.

П.М. Щербань зазначає такі характерні ознаки рольової гри: наявність проблемної ситуації; наявність ролей; відмінність рольових цілей учасників гри, що виконують різні ролі; взаємодія учасників гри; наявність в ігрового колективу спільної мети; комунікабельність, тактовність, дружелюбність, готовність прийти на допомогу; наявність альтернативних рішень та системи групового чи індивідуального оцінювання діяльності учасників гри; наявність керованого емоційного напруження [5].

Дидактична гра – творча форма навчання, виховання і розвитку студентів. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливність. В терміні “дидактична гра” наголошується її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів.

До характерних ознак дидактичної гри відносять: 1) моделювання навчально-педагогічних ситуацій; 2) розподіл ролей між учасниками гри; 3) різноманітність рольових цілей при виробленні рішення; 4) взаємодія учасників гри, які виконують ті чи інші ролі; 5) наявність спільної мети

учасників гри; б) колективне вироблення рішень. Яскравим прикладом дидактичної гри є "Брейн-ринг". Брейн-ринг (від англ. brain мозок та ring – місце боротьби і змагання) – нетрадиційний метод заохочення студентів до активізації процесу пізнання під час проведення проміжного або підсумкового контролю. Це інтелектуальне змагання між окремими групами або командами студентів за першочерговість та правильність надання відповіді з проблемних питань з того чи іншого предмета.

До імітаційних неігрових методів навчання відносять також аналіз конкретної ситуації, мозкову атаку, круглий стіл тощо.

Аналіз конкретної ситуації, в основі якої лежить певна проблема із професійної діяльності, створює умови для набуття і розвитку вмінь аналізувати та ухвалювати обгрунтовані рішення [3].

Ефективності застосування цього методу сприяє тісний зв'язок теорії з практикою з урахуванням досвіду студентів – обговорення ними реальних ситуацій, що мали місце в їхній практичній діяльності. Завдяки цьому виникають сприятливі умови для розгляду в широкому обсязі і за короткий час різноманітних, інколи дуже важких і складних, проблем практичного характеру.

У психолого-педагогічній літературі в залежності від дидактичної мети пропонується проводити заняття, застосовуючи такі різновиди методу аналізу конкретної ситуації.

Розв'язання ситуаційних задач (метод аналізу) – один із ефективних методів навчання. Його дидактична цінність полягає в тому, що він навчає правильно і логічно мислити, розвиває вміння спостерігати і аналізувати проблеми, які випливають із певної професійної діяльності.

Безумовно, не кожен ситуацію можна розглядати як ситуаційну задачу. Така ситуація має, окрім матеріалу для аналізу, обов'язково містити і проблему, що потребує вирішення. Тільки у такому разі її використовують як навчальний матеріал для вдосконалення професійних знань, навичок та вмінь студентів у прийнятті рішень.

Розбір інцидентів (явищ) – метод інцидентів – спрямований на вдосконалення умінь певних посадових осіб, з одного боку, приймати обгрунтовані рішення в умовах нестачі інформації, а, з іншого, – збирати і раціонально використати необхідну для цього інформацію. Студенти отримують лише коротке усне або письмове повідомлення про інцидент, але цього аж ніяк недостатньо для прийняття обгрунтованого рішення. Тому вони змушені шукати додаткову інформацію. Отримавши необхідну і достатню, на їх думку, інформацію, студенти можуть проаналізувати інцидент у невеликих (3-5 осіб) підгрупах, прийняти відповідне рішення й запропонувати його для обговорення в навчальній групі.

Мозкова атака – це метод колективного продукування нових ідей. Термін походить від англійського brainstorming, що дослівно означає "мозковий штурм". Він ґрунтується на груповому формуванні ідеї розв'язання певної задачі. Група, перед якою вона ставиться, висуває якомога більше нових ідей,

інколи абсолютно несподіваних, що сприяє створенню атмосфери невимушеності, змагальності та співробітництва. Заохочується будь-яка пропозиція, думка, ідея, забороняється критика і насмішка щодо них. Тільки після збирання всіх пропозицій починається їх оцінка, яка полягає у всебічному та об'єктивному аналізі всіх пропозицій і виборі найбільш оптимальної з них.

**Висновки.** Отже, аналіз психолого-педагогічної літератури показав, що методи активного навчання спрямовані на перестроєння і вдосконалення навчально-виховного процесу. Вони створюють необхідні умови для формування і закріплення професійних знань, умінь та навичок; розвитку вміння самостійного мислення, орієнтування у новій ситуації та знаходження підходів до вирішення проблеми. Використання методів активного навчання впливає на підготовку студентів до майбутньої професійної діяльності.

Запровадження методів активного навчання у навчальний процес сприяє підвищенню емоційного відгуку студентів на процес пізнання, посиленню мотивації навчальної діяльності, інтересу до оволодіння новими знаннями, вміннями та їх практичному використанню; розвитку творчих здібностей студентів, усного мовлення, формуванню уміння формулювати, обґрунтовувати й висловлювати власну точку зору, активізації творчого мислення.

#### *Список використаних джерел*

1. Бадаев А. А. Активные методы обучения / А.А.Бадаев. – М.: Профиздат, 1986. – 217 с.
2. Лозова В.І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів /В.І.Лозова – Харків: "РЦНГ", ХДПУ, 2000. – 175 с..
3. Маршев В.И. Методы активного обучения управлению /В.И. Маршев, Е.Н.Лукаш. – М.: МГУ, 1991. – 349 с.
4. Смолкин А.М. Методы активного обучения / А.М. Смолкин. – М.: Высшая школа, 1991. – 176 с.
5. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навчальний посібник] / П.М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004. – 207с.
6. Ягулов В.В. Педагогіка: [навчальний посібник] / В.В. Ягулов – К.: Либідь, 2002. – 560 с.

Стаття надійшла до редакції 27.07.2010р.

**УДК 378.14:316.7**

*Т.Л. Шепеленко*  
*к. пед. н., доцент,*  
*Криворізький економічний ін-*  
*ститут ДВНЗ*  
*"КНЕУ ім. В.Гетьмана"*

## **НЕВЕРБАЛЬНА ПОВЕДІНКА ЯК ЕЛЕМЕНТ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТЬОГО ВИКЛАДАЧА ЕКОНОМІКИ**

*У статті розкрита сутність невербальної поведінки та її формування в навчальному процесі вузу.*  
*Ключові слова: невербальна поведінка, комунікація, компетентність.*

*В статье раскрыта сущность невербального поведения и его формирование в учебном процессе вуза.*  
*Ключевые слова: невербальное поведение, коммуникация, компетентность.*