

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ФАКТОР ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ МУЗИКИ

Т. Й. Рейзенкінд
Україна, м.Кривий Ріг

Нині все більше уваги падається єдності людини з культурою, останнє здійснюється в умовах інформативно-технологічного розвитку суспільства і є однією з перспективних форм організації нового когнітивно-комунікативного середовища.

Формування цього середовища неможливо поза визначення інтегральних ознак різноманітних видів діяльності.

В якості таких може виступати гра. Зазначимо, що її функції доцільно, на нашу думку, класифікувати наступним чином:

- забезпечення форми поведінки особистості на основі свободи вибору;
- організація моделі ситуації конфлікту та його вирішення;
- варіювання засобами інтелектуального, емоційного і морального розвитку, що здійснює вплив на орієнтацію в мотивах і смислі діяльності;
- організація такої форми діяльності, що спонукає діяти в уявлених ситуаціях, зумовлених стимулюванням до саморозвитку та самовиховання особистості.

Зазначимо, що учбова діяльність майбутнього вчителя музики в контексті сучасного інформативно-технологічного підходу повинна стимулювати його інтерес до гри, як форми розумової діяльності, яка потребує кмітливості за певними правилами.

Підставою такої діяльності є ігрова концепція, що передбачає інтеграцію можливостей різних видів мислення, зокрема конвергентного (процес пізнання характеризується наявністю у свідомості лінійних зв'язків, реальністю відображення явищ), дивергентного мислення (процес пізнання включає окрім раціональних компонентів розумової діяльності елементи парадоксу – умовного нереального бачення явища світу, що пов'язане з уявленнями та фантазією).

Ігрова концепція людини на основі закономірностей культурологічних знань була запропонована голландським культурологом І.Хейзингом та розповсюджена в педагогічних інноваціях США, країн західної Європи, Японії.

В даному випадку ми знаходимося в руслі концепції англійського психоаналітика Чарльза Райкфорта. Зміст концепції полягає в визначенні таких функцій ігрової діяльності, які в теоретичних дослідженнях базуються на протиріччях, оскільки:

- а) суб'єкт утворює фантазії, притаманні лише образу власного "я", пристосовує їх до особливостей комунікативного спілкування;
- б) в ігровій діяльності індивідуальні уявлення та фантазії стають об'єктами спостереження партнерами гри.

Оскільки, в ігровій діяльності взаємодіють умовність та реальність, за допомогою вільної асоціації звільняються від гальмування механізми творчої діяльності. Складаються умови для здійснення імітаційно-ігрового підходу до утворення предметного та соціального змісту професійної діяльності вчителя.

Визначення в навчальному процесі учбових цілей сприяє здійсненню класифікації різних видів ігрової діяльності.

Ігрову діяльність можливо класифікувати за ознаками діяльності:

- а) учбово-професійної;
- б) дослідницької;
- в) управлінської;
- г) атестаційної.

Підставою для такої класифікації є можливість переходу від ігрової діяльності до пізнавальної, коли синтез розумової діяльності з ігровою забезпечує розвиток здібності майбутнього вчителя музики до співпереживання, що підштовхує до реалізації вчинку як у моральному, так і художньому аспектах.

У зв'язку з викладеним зазначимо, що ігрова діяльність стає фактором професійної підготовки майбутнього вчителя музики, якщо утворювати різноманітні педагогічні ситуації, зумовлені необхідністю

їх впливу на емоційний відгук студента, формування нових образів, та уяв.

При цьому методика імітаційно-ігрового навчання повинна враховувати наступне:

- студент включається в схему суб'єктно-суб'єктних взаємодій на основі поєднання особливостей актуалізації власного досвіду, досвіду імітаційно-ігрового моделювання викладача-дослідника, та учня-дослідника, що забезпечує неперервність професійної освіти;
- основою рольової гри стає відпрацювання способів взаємодії за допомогою вивчення та аналізу сучасних філософських, психологічних, педагогічних, мистецтвознавчих знань;
- пізнавальна діяльність студента передбачає поширене вивчення інформаційного простору з рахунком особливостей фаху, та використання Інтернету, комп'ютерних технологій, дидактичних матеріалів, щодо вивчення текстів художньої культури, зокрема текстів музичних партитур;
- забезпечення ситуацій рольової гри передбачає поетапне засвоєння знань, вмінь, навичок, щодо розбудови сюжету дій та вчинків в процесі рішення професійних завдань, колективного його обговорення і включення в конкретно-предметну діяльність.