

**ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ  
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ  
ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ЖУРНАЛІСТІВ**

*Дяченко І. М., канд. н. соц. ком, доцент  
Класичний приватний університет (м. Запоріжжя)*

Соціально-економічні трансформації, що відбулися в Україні на зламі тисячоліть, зумовили переоцінку ціннісних орієнтирів, удосконалення методів і форм, пошук нових педагогічних технологій з метою оновлення змісту професійної підготовки майбутніх журналістів.

Потреба в удосконаленні шляхів, змісту й науково-методичного забезпечення підготовки майбутніх журналістів до професійної діяльності в умовах інформаційного суспільства – особливо важливе завдання журналістської освіти. В контексті потужних інтеграційних процесів і ствердження української державності актуальним є вирішення проблеми підготовки майбутніх фахівців для всіх сфер суспільного життя й оновлення сучасної концепції вищої школи з проекцією на майбутнє.

Мета освіти – всебічний розвиток людини як особистості й найвищої цінності суспільства, її талантів, розумових і фізичних здібностей; виховання високих моральних якостей; формування громадянина. У цьому контексті особливої значущості набуває проблема формування розвиненої особистості майбутнього фахівця, зокрема журналіста, в процесі професійної підготовки, що відбувається шляхом спілкування під час навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Ігри, особливо ділові та ситуативні, є визнаним методом навчання і виховання, який слугує виконанню освітньої, розвивальної та виховної

функції, які діють в органічній єдності. З давніх-давен гра використовувалася як метод навчання.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як засобу взаємодії людини зі світом розробляли українські (П. Андруховець, В. Бегей, І. Бугасова, В. Букатов, Г. Лемко, М. Оліяр, Л. Степанова, З. Файчак, С. Шмаков та ін.) й зарубіжні вчені (Дж. Бартон, Г. Браун, С. Занько, Й. Хейзинга, Б. Філіпста ін. Проблему навчально-мовних ситуацій окреслено в наукових розвідках таких дослідників, як М. Вайсбурд, С. Майстренко, Л. Нечаєва, А. Слезенко та ін.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавою та захопливою освітню діяльність для студентів. Цікавість умовного світу гри робить позитивно емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового Окрім того, гра сприяє використанню знань у новій ситуації, тобто засвоюваний матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і зацікавленість в освітній процес.

Розкриттю всеосяжної сутності феномену гри (нідерланд.: Spel) і універсального значення її в людській цивілізації присвячено відому книгу нідерландського вченого філософа, історика, теоретика культури Хогана Хейзинги «Homo Ludens» (людина, яка грається) [2], в якій гра розглядається як загальний принцип становлення культури. Й. Хейзинга визначає гру як «вільну дію», оскільки вона позбавлена примусу й відбувається в особливому «ігровому просторі», стверджуючи, що сутність гри полягає у змаганні. Автор підкреслює, що гра передбачає суворий внутрішній порядок, присутність певного ігрового співтовариства.

Як зазначає Й. Хейзинга, культура народжується з гри й має характер гри, без підтримки певної ігрової поведінки культура – взагалі неможлива» [там само]. Гра розуміється тут як явище культури й

розглядається в межах наукового мислення як додаток до вивчення культурив контексті етнології (вивчення народного життя і народних звичаїв, зокрема, переодягання при інсценізації святкових дійств з історії чи сучасності певного народу). Автор указував і на взаємозв'язок поезії та гри, оскільки остання торкається не тільки зовнішньої форми мови – настільки ж відчутно проявляється вона по відношенню до форм образного втілення, мотивів та їх втілення й вираження [там само].

Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого Я. Коменський, Г. Сковорода та ін.

Педагогічний словник трактує гру як: один із видів діяльності людини; засіб фізичного, розумового та морального виховання [1, с. 147]. Гра – завжди імпровізація, як би ретельно вона не була підготовлена.

У грі створюються умови для прояву творчої активності, спрямування зусиль на досягнення мети. Гра привчає до погоджених дій, до відповідальності перед її учасниками. У грі виховується низка вольових якостей: самостійність, наполегливість, самовладання, витримка, воля до перемоги – усе те, без чого не може бути успіху. Адже наявність усіх цих умов становить основу будь-якої плідної праці. Гра тільки здається легкою. А насправді, як підкреслюють дослідники гри, вона потребує віддачі максимуму енергії, розуму, витримки, самостійності.

У грі розвиваються не тільки психічні процеси: мислення, мовлення, пам'ять, увага, – а й такі важливі якості особистості, як наполегливість, уважність, уміння дотримуватися певних правил, у контексті нашого дослідження – норм журналістської етики.

Важливість врахування різних аспектів організації ігрової діяльності дітей у процесі навчання і виховання зумовлює потребу в підвищенні майстерності педагога у цьому напрямку. Головний феномен гри полягає в тому, що, будучи розвагою, вона переростає в навчання, у творчість. Ще з

давніх часів люди використовували гру як метод навчання. В наш час гра є важливою частиною навчального процесу.

Отже, гра, особливо комунікативна, – це унікальна діяльність, яка перетворює навчання в радісний процес, сприяє студентами засвоєнню ними певного мовного матеріалу, формуванню умінь і навичок спілкування, що є особливо важливим для формування професійної культури майбутнього журналіста.

*Література:*

1. Полонский В. М. Словарь по образованию и педагогике. Москва, 2004. 512 с.
2. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / пер. с гол. Д. Сильвестрова. Москва, 1997. 416 с.