

УДК 377.35:338.48

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ОРГАНІЗАТОРІВ ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Г.М. Гуменюк, І.М. Ткачівська

Прикарпатський національний університет
імені Василя Стефаника

У статті обґрунтовано ефективність використання ігрових інтерактивних методів навчання в процесі вивчення студентами факультету фізичного виховання дисциплін туристсько-краєзнавчого напрямку. Подано декілька прикладів проведення занять із використанням означених методик.

Ключові слова: ігрові технології, інтерактивне навчання, організатор туристичної діяльності.

Постановка проблеми. Високі темпи соціокультурного та соціально-економічного розвитку суспільства зумовлюють пошук нових форм відносин між його членами через активізацію комунікативних та інформаційних структур, формування інноваційних технологій щодо окремих видів діяльності.

Такі динамічні зміни характерні зокрема й для галузі туризму. В зв'язку з цим зростають вимоги щодо розробки науково обґрунтованої концепції підготовки фахівців туристсько-краєзнавчої сфери та проєктів втілення її у життя. Актуальним в цьому ракурсі виступає здатність до постійних змін у відповідь на виклик мінливого середовища, психологічна та соціальна мобільність, здатність за короткий час навчитися новому виду діяльності, осмислений підхід до зовнішньої і внутрішньої реальності, віртуозне володіння організаційними здібностями і самоорганізація в будь-яких умовах. Окрім цього, майбутній організатор туристичної роботи з школярами повинен бути компетентним у своїй галузі, оскільки на нього покладається вирішення завдань, пов'язаних із

вихованням та формуванням фізично здорового підростаючого покоління. Відтак з'являється необхідність розробки новітніх підходів, інноваційних технологій навчання, нового інструментарію проєкування професійної освіти, спрямованого на зміну ставлення педагога до своєї діяльності. Досягнути ефективності у процесі підготовки майбутніх фахівців фізичного виховання до туристсько-краєзнавчої роботи можна через використання під час навчання ігрових технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розкриття питань використання ігрових інтерактивних методів навчання у навчальному процесі студентів вищих навчальних закладів знаходимо у дослідженнях О. Вербицького [1], М. Воровки [2], А. Коноха [3], В. Ляменкова [4].

Мета роботи – обґрунтувати ефективність використання ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців фізичного виховання до туристсько-краєзнавчої роботи.

Виклад основного матеріалу. Проведені нами дослідження професійної підготовки фахівців фізичного виховання до роботи в туристичній галузі свідчать, що практика їх навчання не зовсім відповідає вимогам сьогодення і не забезпечує належного професіоналізму, часто відсутнім є зв'язок між сучасними запитами практики туристсько-краєзнавчої діяльності в соціумі та системою професійної підготовки майбутніх учителів у вищих навчальних закладах.

З огляду на це, було розроблено модель професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури до туристсько-краєзнавчої роботи, взаємозв'язок компонентів якої відображав її технологічність. Згідно запропонованої моделі навчально-виховний процес підготовки студентів факультетів фізичного виховання для туристсько-краєзнавчої діяльності здійснювався в рамках впровадження інноваційних технологій, що передбачали вивчення циклу туристсько-краєзнавчих дисциплін за

розробленими програмами в умовах кредитно-трансферної системи Болонського процесу. Суть інноваційних розробок полягала також у використанні на заняттях ігрових інтерактивних методик.

Кожна окрема складова системи підготовки майбутніх учителів фізичної культури до туристсько-краєзнавчої роботи була спрямована на розкриття змісту туристсько-краєзнавчих програм, основний акцент якого припадав на процес вивчення дисциплін туристсько-краєзнавчого циклу. Дисципліни структурувалися на модулі, що уможливлювало виокремлення групи фундаментальних питань, логічне і компактне їх поєднання в єдину адаптовану і відкриту систему знань, норм і цінностей.

Концептуальною основою системи підготовки майбутніх організаторів туристсько-краєзнавчої діяльності виступала інтерактивна взаємодія суб'єктів навчально-виховного процесу. Суть інтерактивного навчання забезпечувалась моделюванням реальних педагогічних ситуацій, плануванням та проведенням уроку з вкрапленнями туристсько-краєзнавчої інформації, а також позаурочних форм – туристського походу, навчальної екскурсії, експедиції; раціональним застосуванням різноманітних туристсько-краєзнавчих засобів. Інтерактивна взаємодія супроводжувалась створенням атмосфери співробітництва та взаємодії, допомагаючи педагогові набути навичок справжнього лідера колективу, відтак виключала домінування керівника над підлеглими, однієї думки над іншою.

Означений складник в процесі туристсько-краєзнавчої підготовки студентів факультету фізичного виховання реалізували під час виконання індивідуальних завдань, передбачених програмами дисциплін туристсько-краєзнавчого напрямку (проведення туристичного походу, екскурсії, конкурсні змагання зі спортивного та туристичного орієнтування туристсько-краєзнавче свято, КВК); під час проходження педагогічної практики у лікувально-оздо-

ровчих таборах, туристичної практики – у відповідних закладах, табірних зборах.

Результати проведеного дослідження свідчать, що активізації уваги студентів, висвітленню педагогічних проблем під час проведення практичних занять сприяють вкраплення інсценувань з різними версіями педагогічних ситуацій, учасниками яких є самі студенти. Зважаючи на це, в процесі практичних занять із туристичних та краєзнавчих дисциплін практикували ігровий та змагальний методи, які виступили тим емоційним стимулом, використання якого приносить студентам задоволення від занять, підвищує інтерес до них. Застосування даних методів відбувалося у процесі впровадження ігрових інтерактивних методик навчання, табірних зборів, показових змагань (у навчальних аудиторіях та поза їх межами), що дозволило нам спостерігати як ігри, зокрема середовища, у яке потрапляють студенти, а також створена природна атмосфера сприяють формуванню необхідних знань, удосконаленню рухових умінь та навичок.

Слід підкреслити також, що інтерактивні методи навчання сприяли адаптації майбутнього вчителя в учнівському колективі, формували вміння налагоджувати прямий та зворотній зв'язок з вихованцями, запобігати конфліктам, які можуть виникнути між вчителем та учнями або між учасниками гри, висловлювати та відстоювати власні погляди, вести полеміку.

Для прикладу, наведемо окремі фрагменти практичних занять, які проводилися з використанням ігрових інтерактивних методик.

Практичне завдання до змістового модулю:

«Теоретико-організаційні основи
туристичної діяльності»

ПРЕС-КОНФЕРЕНЦІЯ

Мета: з'ясування думок студентів щодо обговорюваної проблеми «Генезис та сучасний стан розвитку туристичної діяльності в Україні», підвищення їхньої

активності. Цю рольову гру проводять за матеріалом, який вивчається в курсі «Основи туристичної діяльності». Її можна проводити як з однією групою, так і з двома-трьома групами водночас.

Гру розраховано на 30–45 хв.

Викладач разом з студентами або вони самостійно визначають коло питань, які обговорюватимуться на «прес-конференції» (період становлення туристичної діяльності в світі та на Україні; сучасний стан розвитку туризму в Україні, туристсько-рекреаційний потенціал Карпатського регіону тощо). Далі викладач і студенти розподіляють ролі: «політичні діячі», «експерти», «представники туристських організацій», «представники організацій фізичної культури», «спортсмени», «кореспонденти» тощо. Підготовка до гри триває 20–30 хв. Кількість учасників визначає викладач. Важливе значення у грі має атрибутика: назви туристських організацій, акредитаційні картки кореспондентів, мікрофон, фотоапарати тощо. Її готує спеціальна група студентів.

Студенти-гравці добирають матеріали з газет, журналів, суспільно-політичних оглядів, радіо- і тelenовин, Інтернету, обговорюють з викладачем аспекти своєї ролі, питання, що будуть предметом гри. Дуже важливо, щоб у грі був присутній елемент імпровізації, яка базувалася б на фактичному матеріалі і знаннях студентів, що великою мірою залежить від викладача та підготовчої роботи.

Викладач заздалегідь розподіляє між студентами ролі, пропонує їм матеріали, документи з обговорюваних питань, ухвалені уповноваженими відповідними органами, проводить індивідуальні та групові консультації, а також інформує про час та місце проведення заходу.

Прес-конференція може проходити як у аудиторії так і в актовому залі. «Представники преси» розміщуються у партері, а «представники туристських організацій» – за великим столом, на якому встановлено мікрофони, прапорці, розкладено

матеріали. Вступне слово надається викладачеві як незалежному експерту, який стисло характеризує обговорювану ситуацію. Потім «кореспонденти» розпитують учасників прес-конференції.

За підсумками гри студенти можуть подати до університетської газети свої дописи, статті, огляди.

Практичне завдання до змістового модулю:

«Основні вимоги до організації привалів і нічлігів»

Тренінг «Види та способи в'язання вузлів»

Мета тренінгу – виробити навичку правильного в'язання вузлів різноманітними відомими способами.

Викладач формує дві студентські команди, між якими відбувається змагання на швидкісне виконання завдання. Кожна команда у своєму складі визначає відповідального за в'язання окремого вузла.

Тривалість тренінгу – 30–45 хв.

Даний тренінг сприятиме підвищенню активності студентів, вироблення у них професійних навичок та закріплення здобутих знань. Команда-переможець отримує додаткові бали до підсумкового модуля.

Практичне завдання до змістового модулю:

«Гігієна туристів. Надання першої долікарняної медичної допомоги»

Мета: виробити навички надання долікарняної допомоги потерпілому під час туристського походу.

Цю рольову гру проводять за матеріалом, який вивчається в курсі «Основи туристичної діяльності». Її можна проводити як з однією групою, так і з двома-трьома групами водночас.

Гру розраховано на 30–45 хв.

Викладач разом з студентами або вони самостійно визначають вид травми або захворювання. Далі викладач і студенти розподіляють ролі: потерпілий, рятувальники. Кількість учасників визначає викла-

дач. Важливе значення у грі має інвентар: підручні засоби та матеріали, які можна знайти поза межами приміщення, медична аптечка. Її готує спеціальна група студентів.

Дуже важливо, щоб у грі був присутній елемент імпровізації, яка базувалася б на фактичному матеріалі і знаннях студентів, що великою мірою залежить від викладача та підготовчої роботи.

Викладач заздалегідь розподіляє між студентами ролі, пропонує їм матеріали, проводить індивідуальні та групові консультації, а також інформує про час та місце проведення заходу.

Для потерпілого слід відвести окреме зручне місце, з м'якою підстилкою. З підручних засобів імпровізувати носилки.

Заключне слово має викладач, який вказує студентам на допущені помилки, якщо такі є або аналізує хід гри.

Практичне завдання до змістового модулю:

«Орієнтування як вид спорту.

Історія виникнення.

Основні етапи розвитку та військово-прикладне значення орієнтування в Україні»

ПРЕС-КОНФЕРЕНЦІЯ

Мета: з'ясування думок студентів щодо обговорюваної проблеми «Генезис розвитку спортивного орієнтування у світі та на Україні», підвищення їхньої активності.

Цю рольову гру проводять як з однією групою, так і з двома-трьома групами водночас.

Гру розраховано на 30–45 хв.

Викладач разом з студентами або вони самостійно визначають коло питань, які обговорюватимуться на «прес-конференції» (поява терміну «орієнтування», генезис розвитку спортивного орієнтування у світі, Україні, Івано-Франківській області, сприяє спортивне орієнтування розвитку якостей тощо). Далі викладач і студенти розподіляють ролі: «доповідачі», «історики», «краєзнавці», «експерти», «представники спортивно-туристських організа-

цій», «представники організацій фізичної культури», «спортсмени», «кореспонденти» тощо. Підготовка до гри триває 20–30 хв. Кількість учасників визначає викладач. Важливе значення у грі має атрибутика: назви організацій, акредитаційні картки кореспондентів, мікрофон, фотоапарати тощо. Її готує спеціальна група студентів.

Студенти-гравці добирають архівні матеріали, з монографій, газет, журналів, збірників доповідей на конференціях, суспільно-політичних оглядів, радіо- і теленовин, обговорюють з викладачем аспекти своєї ролі, питання, що будуть предметом гри. Дуже важливо, щоб у грі був присутній елемент імпровізації, яка базувалася б на фактичному матеріалі і знаннях студентів, що великою мірою залежить від викладача та підготовчої роботи.

Викладач заздалегідь розподіляє між студентами ролі, пропонує їм матеріали, документи з обговорюваних питань, ухвалені уповноваженими відповідними органами, проводить індивідуальні та групові консультації, а також інформує про час та місце проведення заходу.

Прес-конференція може проходити як у аудиторії так і в актовому залі. «Представники преси» розміщуються у партері, а «представники організацій» – за великим столом, на якому встановлено мікрофони, прапорці, розкладено матеріали. Вступне слово надається викладачеві як незалежному експерту, який стисло характеризує обговорювану ситуацію. Потім «кореспонденти» розпитують учасників прес-конференції.

За підсумками гри студенти можуть подати до університетської газети свої дописи, статті, огляди.

Практичне завдання до змістового модулю:

«Орієнтування на місцевості.

Суть і способи орієнтування»

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ ХОКЕЙ

Викладач формує дві команди із шести чоловік у кожній (трос нападаючих, двоє

захисників і воротар), а сам виступає у ролі ведучого.

Після жеребкування за свистком ведучого (а це має бути справжній свисток) викидається шайба-запитання із вибраної проблеми.

Першими на всі запитання завжди відповідають нападаючі, потім захисники і останнім (якщо правильної відповіді не було дано) – воротар. Час на відповідь – 10–20 с залежно від складності запитання. Іноді команди розбивають на пари і проводять два півфінали та фінал. Кількість запитань визначають самі студенти, однак їх має бути не більше п'яти. Тривалість гри – близько 10–15 хв. Лаконізм, чіткість, стислість, логіка – ось ознаки, що характеризують цю гру. Викладач стежить за порядком, черговістю виступів, часом.

Інтелектуальний хокей можна використати як різновид опитування або окремих етапів заняття, як складову частину правового рингу або іншу форму роботи. Під час цієї гри можна запропонувати студентам кросворди.

**Практичне завдання
до змістового модулю:
«Техніка ведення екскурсії
зі школярами»**

Мета: виробити у студентів навички щодо техніки ведення екскурсії зі школярами.

Рольова гра проводиться за межами аудиторії з однією групою студентів. Гра розрахована на 45 хв.

Викладач разом з студентами розподіляють ролі: «екскурсоводи», «екскурсанти», «випадкові перехожі», «шофер», «музейний працівник», тощо. Підготовка до гри триває заздалегідь. Кількість учасників – охоплюється вся група. Важливе значення у грі має дисциплінованість студентів, налаштованість на ігровий лад, активність у обговоренні тощо.

Студенти-екскурсоводи визначаються із темою екскурсії, вибирають об'єкти

показу, складають маршрут, готують коротенькі інформаційні повідомлення про об'єкти показу, використовуючи архівні та фотоматеріали, з газет, журналів, обговорюють з викладачем аспекти своєї ролі, питання, що будуть предметом гри. Дуже важливо, щоб у грі був присутній елемент імпровізації, яка базувалася б на фактичному матеріалі і знаннях студентів, що великою мірою залежить від викладача та підготовчої роботи.

Викладач заздалегідь розподіляє між студентами ролі, пропонує їм матеріали, проводить індивідуальні та групові консультації, а також інформує про час та місце проведення заходу. Студенти-екскурсоводи формують «портфель екскурсовода».

Наступних 45 хв. студенти обмінюються ролями; студенти-екскурсоводи стають екскурсантами і навпаки. Після завершення проведення екскурсії студенти пишуть анотацію на проведену екскурсію своїх колег, де обґрунтовують позитиви і недоліки проведеної екскурсії. Техніка проведення екскурсії та анотовані звіти оцінюються викладачем і підсумовуються до модульної оцінки.

За підсумками гри студенти можуть подати до університетської газети свої дописи, статті, огляди.

Висновки. Отже, як показали результати дослідницької роботи, внаслідок впровадження у навчально-виховний процес ВНЗ підготовки майбутніх учителів фізичної культури до туристсько-краєзнавчої роботи з учнями ігрових інтерактивних технологій, значно зріс рівень їх професійної готовності до означеного напрямку діяльності в школі.

Література

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Воронка М.І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : автореф. дис. на здобуття наук.

- ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Воровка М.І. – Тернопіль, 2007. – 20 с.
3. Конох А.П. Теоретичні та методичні засади професійної підготовки майбутніх фахівців із спортивно-оздоровчого туризму у вищих навчальних закладах: дис. ... доктора пед. наук : 13.00.04 / Конох Анатолій Петрович. – К., 2007. – 680 с.
 4. Ляменков В.Н. Игровые технологии как средство профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма (на примере туристского вуза): дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Ляменков Виктор Николаевич. – М., 2002. – 190 с.

Gumenyuk G.M., Tkachivska I.M.
ROLE-PLAYING TECHNOLOGIES AS A WAY OF PROFESSIONAL TRAINING OF WOULD-BE TOURISM BUSINESS MANAGERS. *The efficiency of the use of role-playing interactive teaching methods in the process of studying disciplines of tourist-regional direction by the students of faculty of physical education. A few examples of practical use of the given methods are set.*

Keywords: role-playing technologies, interactive studies, organizer of tourist activity.

Гуменюк Г.М., Ткачивская И.Я.
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОННОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ОРГАНИЗАТОРОВ ТУРИСТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. *В статье обоснованно эффективность использования игровых интерактивных методов обучения в процессе изучения студентами факультета физического воспитания дисциплин туристско-краеведческого направления. Подано несколько примеров проведения занятий с использованием отмеченных методик.*

Ключевые слова: игровые технологии, интерактивное обучение, организатор туристической деятельности.