***Леся Хоменко-Семенова***

 ***аспірант, м. Київ***

**Застосування інтерактивних ігор у професійній підготовці майбутніх соціальних працівників**

Сучасні інноваційні тенденції в освіті відкривають перед викладачем широкий вибір філософії навчання і шляхів вирішення практичних завдань. Відбувається перехід від навчання фактам до оволодіння смислом подій, розвитку світогляду, набуття навичок застосування в житті накопичених знань, що уможливлюється за умов і завдяки використанню таких засобів інтерактивних технологій, як інтерактивні ігри.

Гра –  найбільш доступний для студентів вид діяльності, спосіб переробки отриманих із зовнішнього світу вражень. У грі яскраво проявляються особливості мислення та уяви, емоційність, активність, розвиваюча потреба в спілкуванні. Цікава гра підвищує рівень активності студента, і він може вирішити більш складну задачу, ніж на звичайному занятті.

Важлива особливість інтерактивної гри – її здатність *мотивувати* навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку. Навчання за допомогою інтерактивних ігор супроводжується процесом «присвоєння знань». Тому навчальний вплив інтерактивних ігор дає можливість студенту самому визначати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

На основі аналізу літературних джерел з проблем застосування ігрових технологій у навчанні пропонуємо виокремити такі переваги інтерактивних ігор, які:

– мотивують до навчання, оскільки збуджують допитливість студентів до способів вирішення професійних і навчальних проблем в ігровому середовищі та посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії;

– сприяють розвитку особистості, адже в оптимальному варіанті викликають тривалу зацікавленість у саморозвитку й у розкритті свого людського потенціалу;

– полегшують введення нових комунікативних і поведінкових норм, які у повсякденному житті уникаються;

– допомагають студентові побачити особливості власного життя і відчути приналежність до навколишнього світу в цілому;

– спонукають краще зрозуміти і навчитись використовувати всю складність психічних, соціальних і організаційних процесів спілкування між людьми;

– у процесі гри студенти опановують досвід діяльності, подібний до тієї, яку вони будуть реалізовувати в професійному житті;

– спонукають учасників тренувати певні особистісні навички, необхідні в груповому навчальному процесі;

– можуть сприяти появі в учасників нових уявлень і ціннісних орієнтацій, котрі ґрунтуються на отриманому досвіді;

– знижують тривожність учасників, особливо на початковій стадії роботи;

– сприяють зняттю деяких захисних механізмів, оскільки інструкції та дотримання групових норм дозволяють моделювати в грі складні форми поведінки;

– результатом інтерактивних ігор може бути навіть зміна життєвих установок учасників: вони стануть більш толерантними до думок і ціннісних орієнтацій інших.

Таким чином, використовуючи інтерактивні ігри на навчальних заняттях при підготовці майбутніх соціальних працівників, викладач стає наставником самостійної учбово-пізнавальної та творчої діяльності студентів. Маючи багато переваг, слід також пам’ятати про недоліки: при частому застосуванні сприймання інтерактивних ігор стає механічним, втрачає творчу зацікавленість, тому необхідно урізноманітнювати ігри та комбінувати інтерактивні методи навчання з традиційними.