

ПЕДАГОГІЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОГО ПЕДАГОГІЧНОГО ЗАКЛАДУ ОСВИТИ

Анотація. У статті розглядаються педагогічні основи застосування ділових ігор в освітньому процесі у педагогічних закладах вищої освіти. Фахова підготовка майбутніх учителів технологій набуває нині особливої актуальності, оскільки вона має спрямовуватися на формування особистості майбутнього фахівця, здатної до плідної педагогічної й управлінської діяльності в сучасних умовах, особистості, котра володіє не лише системою спеціальних знань, умінь і навичок, професійних дій і соціальних відносин, а й вирізняється сформованістю важливих якостей, відповідним рівнем кваліфікації з урахуванням світових і європейських стандартів якості за умов збереження національних здобутків і пріоритетів.

Недостатня розробленість теоретичних засад застосування ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів технологій значно звужує перспективи їх використання у навчально-виховному процесі. Через це з'явилася необхідність у мотивуванні педагогічних умов застосування ігрових технологій у підготовці студентів, у розробці ділових ігор, котрі заохочують суб'єктів навчально-виховного процесу до ініціативної міжособистісної взаємодії, допомагають формуванню міцних фахових економічних знань, умінь і навичок і сприяють розвитку їхніх творчих здібностей. Застосовані метод спостереження та деякі статистичні методи.

Ключові слова: ділові ігри; фахова підготовка; ігровий контекст; індивідуальна робота; навчально-виховний процес; компоненти гри; рольові ігри; активні методи навчання.

THERE ARE PEDAGOGICAL OF APPLICATION OF THE BUSINESS PLAYING THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER PEDAGOGICAL ESTABLISHMENT OF EDUCATION

Annotatin. In the article the theoretical problems of application of the business playing are examined an educational-educator process in pedagogical higher educational establishments of education. The insufficient worked out of theoretical principles of application of the business playing professional preparation of future teachers of technologies considerably narrows the prospects of their use in an educational-educator process. From it a necessity appeared for reason of pedagogical terms of application of playing technologies in preparation of students, in development of business

games that encourage the subjects of educational-educator process to initiative interpersonal co-operation, help forming of strong professional economic knowledge, abilities and skills and assist to developing their creative flairs. The method of supervision and some statistical methods are applied.

Key words: *usiness games; professional preparation; a game and studies are special as a form of activity; playing context; individual work; educational-educator process; components of game; role plays; active methods of studies.*

Постановка проблеми. Сучасні тенденції трансформації українського суспільства, перехід його від індустріальної стадії розвитку до постіндустріальної, інформаційної висувають принципово нові вимоги до професійної підготовки фахівців педагогічного профілю. Ефективність виконання цього завдання значною мірою пов'язана з реформуванням вищої освіти в Україні, що здійснюється в напрямі її демократизації, гуманізації, реалізації положень Болонського процесу та спрямована на розробку перспективних шляхів підготовки кваліфікованих фахівців-педагогів у відповідності до європейських стандартів.

За таких умов проблема фахової підготовки майбутніх учителів технологій набуває нині особливої актуальності, оскільки вона має спрямовуватися на формування особистості майбутнього фахівця, здатної до плідної педагогічної й управлінської діяльності в сучасних умовах, особистості, котра володіє не лише системою спеціальних знань, умінь і навичок, професійних дій і соціальних відносин, а й вирізняється сформованістю важливих якостей, відповідним рівнем кваліфікації з урахуванням світових і європейських стандартів якості за умов збереження національних здобутків і пріоритетів.

Становлення ринкових економічних відносин в Україні, на жаль, характеризується об'єктивними труднощами, зумовленими тоталітарним минулим і повним пануванням державного сектора та державним плануванням, що позначилося на характері суспільної свідомості. На відміну від високорозвинених країн, які мають давню історію становлення ринкових відносин, перед Україною нагально постає питання переходу до ринкової економіки в максимально стислі строки.

Прийняття державного суверенітету України та подальше її становлення як європейської держави, перехід до ринкових відносин в період реформування національної економіки вимагають, зокрема, нових підходів у вдосконаленні економічної освіти у вищих навчальних закладах (різного рівня акредитації) та середній загальноосвітній школі (особливо це стосується профілю технологічної освіти «Основи підприємницької діяльності», «Основи економічних знань»), створенні науково-методичних передумов для забезпечення середньої загальноосвітньої школи висококласними фахівцями з метою якнайширшої підготовки населення до праці в ринкових умовах.

Аналіз попередніх досліджень. Аналіз наукових джерел – психологічної, педагогічної, методичної, спеціальної літератури і передового досвіду підготовки учителів у педагогічному закладі вищої освіти засвідчує, що одним із багатообіцяючих напрямів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів є застосування навчальних ділових ігор, що мають досить виражену фахову спрямованість, засвідчує також недостатнє обґрунтування педагогічних умов ефективного застосування ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів. Значний теоретичний і практичний інтерес науковців зосереджено на з'ясуванні змісту ігрової навчально-пізнавальної діяльності, систематизації і класифікації ігрових технологій, обґрунтуванні їх дидактичних функцій у формуванні фахової компетентності майбутніх фахівців.

Проаналізуємо наявні психолого-педагогічні підходи до поняття гри, виділивши найбільш характерне у визначеннях гри у різних дослідників. Представники різних наук здавна вивчали гру як складний соціально-психологічний феномен, характерний, насамперед, для дитячого віку і становлення особистості. У той самий час теоретичні положення, розроблені ними, покладено в основу сучасних розробок з педагогічного застосування ігор у вищій школі. Так, з філософських, соціально-психологічних, етичних позицій гра вивчалася І. Кантом, Ф. Шіллером, В. Штерном, Й. Хейзинга. Зокрема, Ф. Шіллер вважав гру "вільним самодіяльним розкриттям усіх сил людини, її сутності", де людина відіграє реальність вищого порядку (етико-естетичну реальність), а, отже, грає саму себе як морально й естетично гармонійну особистість (3, с.16). Й. Хейзинга бачив сенс ігрової діяльності в підживленні людини духовною енергією, необхідною для культурного розвитку і творчості (3), а німецький науковець В. Штерн, високо оцінюючи "теорію попередження" К. Гроса, відповідно до якої в грі відбувається попередження інстинктів щодо майбутніх умов боротьби за існування, вважав, що "... гра є необхідною складовою в системі цілей особистості", оскільки гра дозволяє забезпечити "інстинктивну самоосвіту задатків, що розвиваються, несвідомо випереджаючи і тренуючи майбутні серйозні функції" (3, с. 20).

Мета статті: з'ясувати і вирішити проблеми застосування ділових ігор у навчальному процесі у педагогічних вищих навчальних закладах.

Виклад основного матеріалу. Випускник вищого закладу освіти зі спеціальності учитель технологій має бути не лише особисто підготовленим до життя в ринкових умовах, а й на належному рівні оволодіти методикою викладання «Основ підприємницької діяльності» й «Основ економічних знань». Від його професійної придатності залежатиме ступінь готовності випускників середньої загальноосвітньої школи до життя і діяльності в ринкових

умовах; мотивування вибору ними майбутньої сфери професійної діяльності, ініціативність, компетентність, творча підприємливість та діловитість нового покоління.

Недостатня розробленість теоретичних засад застосування ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів технологій значно звужує перспективи їх використання у навчально-виховному процесі. Через це з'явилася необхідність створення педагогічних умов застосування ігрових технологій у підготовці студентів, у розробці ділових ігор, котрі заохочують суб'єктів навчально-виховного процесу до ініціативної міжособистісної взаємодії, допомагають формуванню міцних фахових економічних знань, умінь і навичок і сприяють розвитку їхніх творчих здібностей.

Відомо, що найбільш розповсюджені форми навчальної роботи – індивідуальна і фронтальна. Індивідуальна робота полягає в тому, що студент виконує завдання самостійно. Фронтальна робота передбачає участь усієї академічної групи. Природно, індивідуальна робота передбачає індивідуалізацію спілкування, використання диференційованого підходу, тоді, як фронтальна цього забезпечити практично не може. Тому реально завжди є певний відсоток студентів, які не беруть активної участі в навчальній роботі.

За такого підходу, котрий фактично орієнтований на середнього студента, особливо страждають найбільш здібні, які не одержують досить матеріалу для розвитку своїх здібностей, їхня пізнавальна діяльність виявляється недостатньо задіяною, вони звикають не докладати зусиль у навчальній роботі, тому що засвоїти стереотипи можуть без ускладнень. Одним із способів розв'язання даної ситуації є використання навчальних ділових ігор.

Дослідження гри відомими зарубіжними психологами минулого століття (К. Грос, Г. Спенсер, Д. Патрик) слугували основою для розвитку психологічної концепції гри в працях російських та українських психологів (Б. Ананьєв, Л. Виготський, О. Леонтьєв, С. Рубінштейн, Л. Свистун, Д. Ельконін, П. Щербань та ін.), які співставляють поняття "гра" з поняттям "людська діяльність", виходячи з визначення діяльності як специфічної форми активного ставлення людини до світу, котра проявляється в перетворенні останнього. Саме це положення слугує основою для діяльнісного підходу як важливої методологічної основи дослідження ділових ігор. Так, С. Рубінштейн уважав, що через гру особистість виражає своє ставлення до навколишньої дійсності (6), а Л. Виготський виявив механізм розвитку самого учасника гри за рахунок уявлюваної ситуації, що створюється в грі (4). Під час цього на першому плані – проблема мотивів і потреб як центральна для розуміння рушійних сил розвитку особистості в грі, у якій виникає психологічно нова форма мотивів – узагальнені наміри особистості (8).

Проаналізуємо наявні психолого-педагогічні підходи до поняття гри, виділивши найбільш характерне у визначеннях гри у різних дослідників. Представники різних наук здавна вивчали гру як складний соціально-психологічний феномен, характерний, насамперед, для дитячого віку і становлення особистості. У той самий час теоретичні положення, розроблені ними, покладено в основу сучасних розробок з педагогічного застосування ігор у вищій школі. Так, з філософських, соціально-психологічних, етичних позицій гра вивчалася І. Кантом, Ф. Шіллером, В. Штерном, Й. Хейзинга. Зокрема, Ф. Шіллер вважав гру "вільним самодіяльним розкриттям усіх сил людини, її сутності", де людина відіграє реальність вищого порядку (етико-естетичну реальність), а, отже, грає саму себе як морально й естетично гармонійну особистість (3, с.16). Й. Хейзинга бачив сенс ігрової діяльності в підживленні людини духовною енергією, необхідною для культурного розвитку і творчості [3], а німецький науковець В. Штерн, високо оцінюючи "теорію попередження" К. Гроса, відповідно до якої в грі відбувається попередження інстинктів щодо майбутніх умов боротьби за існування, вважав, що "... гра є необхідною складовою в системі цілей особистості", оскільки гра дозволяє забезпечити "інстинктивну самоосвіту задатків, що розвиваються, несвідомо випереджаючи і тренуючи майбутні серйозні функції" (3, с. 20).

В узагальнюючій роботі Д. Ельконіна "Психологія гри" містяться важливі методологічні підходи до психологічного вивчення гри як соціально зумовленого явища, розкривається соціальна важливість гри в її "тренувальній" і "колективізувальній" функціях, особливо на ранніх стадіях розвитку людини (9, с. 23). Гра характеризується тут як такий вид діяльності, в якому відбуваються основні процеси, пов'язані з подоланням "пізнавального егоцентризму", удосконалюється реальна практика не лише зміни позиції особистості в процесі взяття на себе чергової ролі, а й практика розвитку відносин до партнера з гри.

Б. Ананьєв досліджує взаємозв'язок гри і навчання як особливих форм діяльності, котрі готують особистість до свідомої праці та формують індивідуальну свідомість. З одного боку, вони складаються в результаті суспільно-трудоваї практики людей, а, з іншого боку – є результатом взаємопроникнення спілкування й пізнання. Психолог указує на формувальні функції гри в психічному розвитку особистості, розглядаючи саму людину як суб'єкт праці, спілкування й пізнання, котра розвивається в процесі виховання і власне життя в суспільстві. Саме в процесі зміни основних видів діяльності людини складається її характер, здібності, загальна обдарованість і працездатність, уся сукупність її наявних ресурсів і потенційних сил, резервів психічного розвитку. Поряд з цим відбувається й соціальне формування людини, котре містить у собі як формування якостей особистості – суб'єкта суспільної поведінки і комунікацій, так і освіту людини – суб'єкта пізнання і діяльності. Перехід від гри до навчання, зміна різних видів навчання, підготовка до праці в суспільстві, усе це – стадії розвитку властивостей суб'єкта пізнання і діяльності, котрі зумовлюють зміну особистісних соціальних позицій (1).

У процесі теоретичного аналізу психологічних досліджень виділяються вихідні положення сутності ділової гри для нашого розуміння: по-перше, гра важлива для соціального формування людини як суб'єкта пізнання і діяльності; по-друге, програвання в грі різних життєвих ситуацій, які є актуальними, важливими і необхідними для людини, змінює її свідомість, соціальні ролі, формує її стійкі, в тому числі, професійні інтереси, якості, потреби, навички взаємодії і дії.

Одним із перших гру як педагогічне явище розглядав німецький педагог Ф. Фребель. Він виявив дидактичні можливості гри, її здатності розв'язувати завдання навчання. В російській та українській педагогіці дидактичні основи використання ігор у виховних і розвивальних цілях були закладені в середині XIX століття К. Ушинським і, далі, у працях П. Каптерева, А. Макаренка, П. Блонського, С. Шацького. В процесі цього, класики педагогіки, визначаючи гру як особливий вид соціальної діяльності, пов'язували її із загальною побудовою педагогічного процесу. В цьому плані заслуговує на особливу увагу думка С. Шацького про те, що в педагога має бути своя система, найбільш пристосований і змістовно підібраний матеріал, за допомогою якого можна зі значним успіхом здійснювати гру (7).

Згідно з дослідженнями українських науковців „гра є активність індивіда, вона спрямована на умовне моделювання певної розгорнутої діяльності. Як певна цілісність гра складається з таких компонентів:

- зміст, сюжет гри;
- ролі учасників гри;
- ігрові дії як засоби реалізації цих ролей;
- ігрові предмети, які замінюють реальні об'єкти;
- рольові взаємини між учасниками гри” [5].

Беручи участь у діловій грі, учасник „живе” в моделі світу гри, що проводиться за певними законами – відповідно до завдань гри, наділений визначеними властивостями, можливостями, цілями, обмеженнями. Він же, учасник, перебуває в певних обставинах, котрі відображають різні аспекти об'єктивної реальності, „потрапляє” в ситуації, які створюються іншими учасниками.

Поведінка учасника гри вимальовується так: учасник знайомиться із законами змодельованого світу, завданнями гри, враховує обставини й ситуацію, котра склалася, а після цього, на основі власного досвіду і знань робить вибір дії; в цьому виявляється його реакція на обставини і ситуацію з урахуванням обмежень моделі ігрового світу. За таких ситуацій збагачується досвід учасника гри, а це і є результатом гри для людини. Такими результатами можуть стати: позитивний емоційний заряд, нові методи розв'язування конфліктів, навички дій в екстремальних ситуаціях, зміни в професійній етиці людини тощо. Усі ці можливі педагогічні та психологічні результати варто враховувати викладачеві під час підготовки гри.

З огляду на сказане, пропонується така модель ігрового світу (рис. 1.1).



Рис. 1.1 Модель ігрового світу

Розглядаючи гру, саме як форму сприйняття реальності, можна стверджувати, що для створення гри важливі не стільки правила, скільки попередня робота на імідж персонажів, взаємодія всередині команд, гармонізація моделі ігрового світу. Змодельований світ має бути здатним до розвитку, мати історію, замикатись внутрішніми причинно-наслідковими зв'язками – всі сутності світу взаємодіють одна з іншою, взаємозалежні,

мають тривалість у часі. Створений світ покликаний передбачати деяку внутрішню етику, критерії правильності мотивів дій.

У сучасній культурології стверджується, що в людині генетично закладене бажання до гри; все своє життя людина оформлює у вигляді гри. В постіндустріальному суспільстві вміння грати (будувати моделі діяльності, підлаштовуватися під обставини, грати роль тощо) стає особливо необхідним і навіть життєво важливим. Підтвердженням цьому є нова економіка, де виграш від розв'язання фінансових завдань і побудови схем суттєво вищий, ніж від навичок роботи в реальному секторі та знання виробничих процесів. У цьому плані характерною є перемога американської економіки над європейською. З погляду володіння інформацією і якості традиційної освіти європейська людина вище американської, проте щодо націленості на виграш у вигаданій грі чи життєвій ситуації американець – успішніший.

Нині поширення набули різні методи активного навчання, в основі яких лежить принцип особистої участі, що припускає таку взаємодію викладача з кожним студентом, щоб той ставав не об'єктом, а суб'єктом діяльності, яка володіє пошуковою рефлексією.

Активні групові методи навчання можна умовно розділити на такі блоки:

а) дискусійні методи (групові дискусії, розбір казусів, аналіз ситуацій та інші); б) ігрові методи: дидактичні й творчі, у тому числі ділові та рольові ігри; в) тренінги; г) тести; д) рейтинги.

Розглядаючи ділові ігри як різновид активних методів навчання, ми вважаємо, що їх ефективність підвищується за умови поєднання з дискусійними методами, рольовими іграми, тренінгами і брейнстормінгом.

Ми пояснюємо це тим, що навчальні можливості ділових ігор полягають у тому, що на матеріалі конкретних виробничих і навчальних ситуацій відтворюються елементи професійної діяльності та професійного мислення; потрібний комплексний підхід до розв'язування професійних завдань.

Ділова гра є також засобом спілкування і самовиховання, оскільки „під час гри формуються мотиви, які пов'язані із виконанням взятих на себе зобов'язань. Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції” (5, с. 296). Гра відображає емоційне ставлення особистості до навколишньої дійсності, в ній розв'язуються суперечності між зростаючими потребами людини в творчій діяльності та можливостями їх задовольнити. Ділові ігри в навчальному процесі вищої школи підвищують життєвий тонус, стимулюють успішне виконання основних видів діяльності.

Висновки. Отже, навчальні можливості ділових ігор полягають у тому, що на матеріалі конкретних виробничих і навчальних ситуацій відтворюються елементи професійної діяльності та професійного мислення; потрібний комплексний підхід до розв'язування професійних завдань.

Перевагою ділової гри є можливість одержання нового знання за рахунок множинності інтерпретацій змісту гри кожним з її учасників. Ігрова навчальна діяльність має характер рольової взаємодії, котра розгортається відповідно до запропонованих, а в деяких випадках і прийнятих у процесі гри правил і норм. Гра – це творчість і водночас праця. У процесі гри у студентів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно мислити, розвивається увага, прагнення до знань. Педагогічні ігри можна й доцільно широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку студентів.

Завдяки використанню ділової гри процес навчання максимально наближається до реальної практичної діяльності. Рішення приймаються колективно. Реалізація гри відбувається в умовах керованої емоційної напруги на цілком реальному матеріалі. Ігровий контекст навчального процесу створює можливість для прояву творчої активності всіх суб'єктів навчання, в тому числі й викладачів, що дозволяє багатьом із них звільнитися від психологічних бар'єрів, оптимістично оцінювати своє сьогодення та майбутнє і, що найбільш важливо, корегує весь характер міжособистісних відносин в освітньому середовищі.

Список використаних джерел:

1. Ананьев Б. Г. Человек как предмет воспитания / Б. Г. Ананьев // Ананьев Б. Г. Избранные психологические труды: В 2-х т. – Т. 1. – М. : Педагогика, 1980. – 230 с.
2. Апиян Т. А. Кризис буржуазной культуры и концепции игры Й. Хейзинги / Т. А. Апиян // Философские науки. – 1982. – № 4. – С. 78-85.
3. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – М. : Педагогика, 1991. – 479 с.
4. Недужий Н. А. Организация учебных деловых игр в процессе вузовского обучения : Дисс. ... канд. пед. наук / Н. А. Недужий. – К., 1991. – 141 с.
5. Психолого-педагогічні основи навчання: навчальний посібник для викладачів психології і педагогіки, аспірантів, студентів педагогічних навчальних закладів та курсантів військових училищ / О. В. Скрипченко, О. С. Падалка, Л. О. Скрипченко. – К. : Український центр духовної культури, 2003. – 328 с.
6. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб. : Питер Ком, 1999. – 720 с.
7. Шацкий С. Т. Бодрая жизнь. Изб. пед. соч. в 2-х т. – Т. 1 / С. Т. Шацкий. – М. : Педагогика, 1980. – 304 с.
8. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1989. – 554 с.
9. Эльконин Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. / Д. Б. Эльконин. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 358 с.