План

Вступ

. Гра як творча комунікативна дія

.1 Роль ігор у процесі підвищення комунікативної компетентності студентів

1.2 Впровадження в навчальний процес методів активізації навчання

1.3 Аналіз використання ігрових методів навчання у процесі пізнавальної діяльності студентів

2. Можливості гри в активізації навчально-професійної діяльності

.1 Можливості гри в активізації навчально-професійної діяльності майбутніх фахівців

.2 Навчання творчості в системі освіти

Висновки і пропозиції

Використана література

Додатки

Вступ

Актуальність теми. Проблема підвищення рівня професійної підготовки випускників вищої школи особливо актуальна на сучасному етапі розвитку суспільства.

У результаті аналізу стану професійної діяльності виявлено суперечність між соціальним замовленням на підготовку фахівців, що володіють творчим мисленням, формами взаємодії й співпраці з людьми, можуть швидко й ефективно вирішувати управлінські завдання та реальним розв’язанням цієї проблеми у вищій економічній школі. Усунути ці суперечності можна шляхом створення системи освіти, адекватної суспільним потребам, упровадження нових технологій підготовки кадрів.

Орієнтація економіки України на міжнародні контакти, інтернаціоналізація ділових відносин передбачає необхідність перебудови діяльності вузів на основі більш ефективних наукових підходів, підвищення питомої ваги кожної навчальної дисципліни в професійному становленні майбутніх фахівців.

У результаті аналізу наукової літератури з проблеми виявлено різні шляхи її вирішення, а саме: удосконалення процесу навчання у вузі шляхом приведення його змісту у відповідність з професіографічною моделлю фахівця; використання активних форм і методів навчання; виявлення сукупності умов, що забезпечують його результативність. Головним недоліком пошуку ефективних шляхів реформування освіти є їх однобічність. У полі зору дослідників знаходяться або інформативно-змістовні, або процесуальні аспекти проблеми. Зібрані та осмислені факти дозволяють зробити припущення, що оптимальним підходом до організації процесу навчання у вузі загалом чи до вивчення будь-якої дисципліни, є синкретизм обох аспектів, тобто реалізація змістовно-процесуального підходу до підготовки майбутніх фахівців. Великі можливості в плані формування творчої особистості фахівця містить у собі імітаційно-ігровий підхід до організації навчальної роботи зі студентами, а використання ігор, як творчої комунікативної дії, на заняттях забезпечує професійне спрямування, позитивну мотивацію навчально-пізнавальної діяльності студентів, створює необхідні умови для їхнього професійного становлення. В іграх закладено потужний потенціал для підготовки майбутніх фахівців до іншомовного спілкування, вироблення в них професійно значущих якостей у процесі пошуку виходу із комунікативно-ігрових ситуацій.

Актуальність дослідження визначається нагальною потребою суспільства у висококваліфікованих фахівцях, у тому числі управлінських кадрах, а також недостатньою теоретичною й практичною розробкою цієї проблеми.

Мета даної курсової роботи полягає в розробці та теоретичному обґрунтуванні ігрового підходу до навчання майбутніх спеціалістів в професійно зорієнтованих ситуаціях, виявленні педагогічних умов, що забезпечують ефективність гри для підвищення якості підготовки майбутніх спеціалістів; їх експериментальній перевірці.

1. Гра як творча комунікативна дія

1.1 Роль ігор у процесі підвищення комунікативної компетентності студентів

На сучасному етапі розвитку освітнього простору в Україні виникла гостра необхідність орієнтації змісту і технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутнього спеціаліста, які б у максимальній степені були спрямовані на професійне вдосконалення під час фахової підготовки. Такі підходи стали ще більш актуальними у зв’язку із входженням України у Болонський процес. Суттєвим потенціалом у цьому аспекті володіють інтерактивні технології навчання. Серед таких технологій чільне місце посідають ігрові технології.

На основі аналізу наукової літератури із досліджуваної проблеми можна зробити висновок, що ігрова пізнавальна діяльність допомагає викладачеві сформувати у студентів певну систему вмінь і навичок, які сприяють підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців. Основними педагогічними завданнями сьогодні є формування пізнавальної активності, інтересу студентів до професії, залучення їх до процесу самовиховання. Не менш важливим є завдання комунікативного характеру, адже процес навчання відбувається в умовах спілкування як педагога і студента. Отже, процес формування комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів-психологів посідає вагоме місце у фаховій підготовці.

Невідповідність стану розвитку комунікативних умінь майбутніх спеціалістів потребам сьогодення, а також роль у цьому процесі ділових ігор обумовили напрямок даної курсової роботи. Відзначимо, що гра спрямована на розвиток умінь аналізувати конкретні практичні ситуації і приймати рішення, в ході гри розвивається творче мислення, а також шліфуються уміння асертивного спілкування.

Тому спробуємо теоретично обґрунтувати ролі ділових ігор у формуванні комунікативної компетентності студентів. Завдання: вивчити стан проблеми у сучасній теорії та практиці навчання вищої школи; визначити основні функції і складові ігор у процесі підвищення комунікативної компетентності.

Останнім часом ігри знаходять широке застосування в самих різних галузях підготовки фахівців у вищих навчальних закладах. Таким чином, в основі гри лежить імітаційна модель, що реалізується завдяки діям учасників гри. На семінарських заняттях із практичним використанням ігрової технології відбувається поглиблення і закріплення знань студентів, удосконалюються вміння застосовувати їх на практиці. Відзначимо, що в цілому, ігрова діяльність виконує такі функції: комунікативну (засвоєння діалектики спілкування), ігротерапевтичну (перемога труднощів, які виникають у різних видах життєдіяльності), діагностичну (сприяння самопізнанню), соціалізаційну (включення в систему суспільних відносин). Гра дає можливість студентам не боятись помилок і активізувати власний творчий потенціал. Учасники гри стають конкретними носіями виробничих відносин, які складаються в колективі.

Таким чином, серед зазначених функцій, які виконує ігрова технологія значне місце посідає розвиток комунікативної компетенції. Є слушною думка Л.В. Барановської, у тому, що "комунікативна компетентність - це здатність до ефективного спілкування, це такий рівень навичок взаємодії з людьми, котрий дозволяє індивіду в межах своїх здібностей та соціального статусу успішно функціонувати в даному суспільстві". [8]

Загальнодидактичний аспект ігрової форми занять розкритий у роботах М.В.Кларіна [4]. Зокрема, автор наголошує, що діловим іграм притаманна: творчість, яка має імпровізаційний та активний характер; емоційність, суперництво та конкуренція; наявність прямих або опосередкованих правил, які відтворюють зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Слід зазначити, що ділову гру необхідно відрізняти від інших активних методів навчання та соціально-психологічного тренінгу. Треба визнати, що в цьому питанні існує велика плутанина: терміни вживаються недбало і часом такі різні методи як групова дискусія, рольові ігри та ділові ігри позначаються загальним поняттям „ділова гра". Труднощі полягають у відсутності тих теоретичних критеріїв, на основі яких можна було б проводити порівняння.

Як уже відзначалося вище, відмінною ознакою ділової гри є наявність імітаційної моделі. Коротко розглянемо структуру ділової гри (додаток 1).

Основою гри є створення імітаційної й ігрової моделей. Отже, імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об’єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників про імітаційну модель, що передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців.

Ігри, які ми використовуємо у процесі розвитку комунікативної компетентності майбутніх фахівців виконують певні педагогічні цілі як дидактичного так і виховного характеру. Зокрема, дидактичні педагогічні цілі гри полягають у: закріпленні системи знань в області конструювання ігор; удосконаленні навичок прийняття колективних рішень; розвитку у студентів комунікативних умінь. У свою чергу, виховні педагогічні цілі передбачають: спонукання студентів до творчого мислення; вироблення установки на практичне використання ігор; подолання психологічного бар’єру у спілкуванні. Ігрові цілі мають на меті розробку варіантів проекту та демонстрацію прийомів створення ігрового контексту. Предмет гри - це предмет діяльності учасників гри, що у специфічній формі замінює предмет реальної професійної діяльності. [11]

Сценарій - це базовий елемент ігрової процедури. Під сценарієм ми розуміємо опис у словесній чи графічній формі предметного змісту, який виражається у характері та послідовності дій гравців, а також викладача, що веде гру. У сценарії відображено загальну послідовність гри, зазначено основні етапи, операції та кроки. Наш практичний досвід дає підстави стверджувати, що найдоцільніше сценарій гри представляти у вигляді блок-схеми.

Ролі і функції гравців повинні адекватно відбивати „посадову картину" того фрагменту професійної діяльності, що моделюється в грі. В свою чергу правила гри - відображають характеристики реальних процесів і явищ, що мають місце у прототипах дійсності, що моделюється. При цьому, у правилах гри необхідно відобразити те, що як створювані в грі моделі, так і сама гра є спрощенням дійсності.

Система оцінювання гри повинна забезпечувати, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності, а з іншого боку - сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Оцінювання виконує функції не тільки контролю, але і самоконтролю квазіпрофесійної діяльності, забезпечує формування ігрової, пізнавальної і професійної мотивації учасників.

Зазначимо, що залишаючись педагогічним процесом, навчальна гра є відтворенням контексту майбутньої спеціальності у її предметному і соціальному аспектах. У такій грі реалізується колективна форма навчальної діяльності, а також моделі діалектики професійної діяльності. У процесі гри засвоюються норми професійних та соціальних дій, а також принципи безконфліктного спілкування.

Моделюючи або імітуючи умови і динаміку відносин між студентами, ділова гра служить засобом актуалізації, застосування і закріплення знань і засобом розвитку комунікативної компетентності. Цей ефект досягається за рахунок взаємодії учасників гри. Отже, для досягнення поставлених навчальних цілей ми передбачаємо реалізацію в діловій грі п’яти психолого-педагогічних принципів. А саме: імітаційного моделювання ситуації; проблемності змісту; рольової взаємодії у сумісній діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості ігрової навчальної діяльності [14].

Коротко проаналізуємо названі принципи. Принцип імітаційного моделювання передбачає розробку імітаційної моделі майбутньої діяльності у соціальній сфері та ігрової моделі професійної діяльності. Принцип проблемності змісту гри передбачає, що у предметний матеріал гри закладаються навчальні проблеми, побудовані у вигляді системи ігрових завдань комунікативного характеру, в яких міститься певний тип протиріч, які неодмінно необхідно розв’язати в ході гри. Принцип сумісної діяльності базується на імітації фахових функцій спеціалістів-психологів через їх рольову взаємодію. Гра передбачає спілкування на суб’єкт-суб’єктній основі, при якому розвиваються психічні процеси, що характеризують мислення спеціалістів. Принцип діалогічного спілкування і взаємодій партнерів є необхідною умовою співпереживання і розв’язку проблемної ситуації. Система розміркувань кожного із учасників гри обумовлює їх взаємний рух до розв’язку проблеми та безпосередньо сприяє підвищенню комунікативної компетентності майбутніх психологів. У діалозі народжується і розвивається процес мислення. Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності дає можливість проявити творчу ініціативу та зобов’язує викладача закласти в гру такі ситуації, при яких її учасники змогли б діяти свідомо.

Таким чином, власну практичну діяльність із розробки ділової гри ми розпочинали із створення двох моделей - імітаційної та ігрової. Імітаційна модель одержує своє втілення в таких компонентах як: мета, предмет гри, графічна модель взаємодії учасників, система оцінювання. Компоненти ігрової моделі - сценарій, правила, мета, ролі і функції гравців.

Творча активність особистості у ділових іграх стимулюється тим, що гра дозволяє відчути значимість свого „я", проявити творчість, оригінальність, ерудицію, акторські таланти. Тобто, при вдалому розподілі ролей кожний студент може у повній мірі самоствердитися.

Беручи до уваги всі основні складові, нами розроблено та апробовано наступні ділові ігри, які активно впроваджуються при вивченні такої дисципліни як „Соціальна конфліктологія", а саме: „Конфлікти в організації", „Внутрішньо особистісний конфлікт", „Реформування організації", „Конфлікти на промисловому підприємстві", „Розв’язування проблемних ситуацій в соціально-педагогічному середовищі", „Подружній конфлікт". В цілому, такі ділові гри сприяють розвитку у студентів відповідальності за обрані рішення і прогностичні передбачення та підвищують комунікативну компетентність.

Діяльність учасників гри оцінюється по трьох рівнях: діловому, комунікативному, етичному. Діловий рівень відображає ступінь підготовки, засвоєння матеріалу і професійні знання слухачів. Комунікативний рівень враховує культуру мовлення, лаконічність, логіку у відповідях, тобто комунікативні якості мови. Етичний рівень включає манеру поведінки, уміння пояснювати або доводити терпляче і тактовно, відповідати коректно, успішно використовувати невербальні засоби дії на аудиторію.

Навчальні ігри відносяться до категорії найскладніших форм групової роботи. Практика показує, що недостатньо підготовлені ігри швидше шкодять, ніж приносять користь. Широке використовування навчальних ігор дає можливість для обміну думками, виявлення розбіжності в інтерпретації тих чи інших теоретичних ідей, та передбачає удосконалення комунікативної компетенції на психолінгвістичному рівні.

Оптимальність процесу професійного становлення майбутніх фахівців у значній степені забезпечується за рахунок використання у навчальному процесі ігор. У даному питанні розглянуто сутність навчальних ігор та їх роль у процесі формування у студентів комунікативної компетентності. Висвітлено основні функції навчальних ігор. Розглянуто та проаналізовано складові компоненти навчальних ігор, а саме імітаційну та ігрову моделі. Охарактеризовано основні принципи, яких доцільно дотримувати моделюючи ігри в навчальній діяльності.

1.2 Впровадження в навчальний процес методів активізації навчання

Європейський досвід розвитку країн переконливо свідчить: чим вищий освітній рівень населення, тим потужніша держава, тим заможніший її народ.

Ринкова економіка ставить сьогодні підвищені вимоги до випускників університетів, академій, інститутів. Сьогодні намітився перехід від авторитарної педагогіки до гуманістичного розвитку особистості, від накопичення знань до вміння оперувати знаннями, від "одноразової" освіти до безперервної, від поточної організації навчання до індивідуальної. Тому навчальні методики вищої школи повинні бути змінені.

Економічна відсталість країни пов'язана перш за все з низьким рівнем спеціалістів - випускників вищої школи. Дослідники відзначають невідповідність професійного і морального рівня молодих спеціалістів, вузькість їх духовних інтересів, а нерідко повну відсутність моральних критеріїв своїх вчинків. Закономірно, у зв'язку з цим, що реформування системи освіти в Україні здійснюється на шляхах її гуманізації та гуманітаризації.

Гуманізація в науковій літературі визначається як орієнтація на людиноцентриський підхід. Це - визнання людини як найвищої соціальної цінності, забезпечення повага до її особистості і гідності.

Необхідність гуманізації освіти в цілому, і зокрема вищої, в сучасних умовах посилюється у зв'язку з тим, що злам старої системи із властивою її ідеологією та системою утопічних духовних орієнтирів спричинив виникнення у свідомості переважної більшості людей певного "вакууму", заповнення якого не можна залишати без уваги і контролю з боку суспільства, оскільки такий "вакуум" може бути заповнений не зовсім бажаною для суспільства "начинкою".

Особливу увагу і значення, на нашу думку, слід приділити дослідженню принципу єдності навчання і виховання, враховуючи його особливе значення і як такому, що недостатньо досліджується в науковій літературі. [12]

Викладачі вищої школи як вихователі (незалежно від того, які дисципліни вони викладають) у своїй роботі мають дотримуватись комплексного підходу до виховного процесу, враховувати особливості не лише розумового, а й трудового, морального, естетичного, фізичного розвитку майбутнього спеціаліста. Тому перед викладачами постає питання: як на практиці поставити студентів у такі умови, за яких освіта і виховання забезпечували б їхній розвиток? Ігрові форми навчання - ось один вихід із даного становища.

Використання ігрових форм навчання прикладного та виробничого змісту при навчанні економічним дисциплінам сприяє формуванню професіональної спрямованості студентів, починаючи з перших курсів навчання в вузі; відіграє роль стимулятора пізнавальної активності, а також (що важливо) еквівалента недостатньої практики.

Є підстави вважати, що вирішальним фактором, від якого залежить, чи проявить людина здібності до даної діяльності чи ні, є методика навчання. Підвищення ефективності навчання студентів прямо залежить від умілого підбору і використання різноманітних, найбільш адекватній тематиці і ситуації, методів навчання, а також від активізації всього навчального процесу.

Дослідження показують, що стимулювати у студентів стійкий і довготривалий інтерес до навчання досить складно. Для цього в рівній мірі потрібно вирішити як педагогічну, так і психологічну проблеми. Ефективне вирішення проблем вищої школи, по суті, неможливе без використання сучасних досягнень психології в педагогічній діяльності. Однак досить часто недооцінка психологічних особливостей впливає на результат всього навчального процесу.

Відмітимо, що майбутні спеціалісти, які не володіють психологічними знаннями, не завжди вміють зорієнтуватися в ділових стосунках в умовах ринкової економіки. Відомо, що спеціаліст, якого готує вуз, повинен бути освіченим, культурним, професійним. В процесі навчання у вузі відбувається формування особистості, розвиток творчого мислення. На початку навчання першокурсник адаптується до умов навчання у вузі. Постає питання: як навчити студента керувати своїм навчанням, як йому сформувати системний стиль мислення? Необхідно враховувати індивідуальні здібності студентів, формальні і неформальні відносини, що склалися в групі.

Основне призначення активного навчання - максимальний розвиток творчих здібностей, виховання самостійного трудового мислення студентів як активних учасників процесу навчання. За твердженнями психологів, процес розумової діяльності студента повинен сприяти не тільки засвоєнню знань, а й виховання справжнього, самостійного, продуктивного, творчого мислення. [15]

У психолого-педагогічній літературі прийоми, способи і методи проведення занять, які сприяють активізації навчально-пізнавальної діяльності, прийнято називати методами активного навчання. Вони характеризуються сукупністю способів організації і управління навчально-пізнавальною діяльністю. Якими повинні бути ділові ігри, щоб формувати особистість, спеціаліста і, на кінець, сучасного керівника?

Навчальна гра - це метод навчання вибору послідовних, оптимальних рішень в умовах, що імітують реальну господарську практику.

Навчальна гра - це форма відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності спеціаліста, моделювання тих систем відносин, які характерні для цієї діяльності як єдиного цілого.

Навчальна гра представляє собою поєднання трьох факторів (додаток 2.)

Що стосується змістовного аспекту навчання з допомогою ділових ігор, то тут можна зазначити слідуючи моменти:

підвищується інтерес до навчальних занять взагалі і до тих проблем, які моделюються і розігруються в їх процесі;

зростає обізнаність в процесі навчання, що характеризується тим, як студенти отримують і засвоюють інформацію, яка базується на прикладах конкретної реальності, що сприяє набуттю учасниками навиків прийняття рішень;

позитивно впливають на відношення студентів до навчального процесу та інших форм занять;

змінюється, і часто суттєво, відношення студентів до тих конкретних ситуацій, які були предметом навчальної гри, а також і до учасників гри;

змінюється самооцінка студентів, вони стають більш об’єктивними, і крім того, в деяких випадках (в залежності від змісту і характеру гри) змінюються оцінки можливостей людського фактору;

змінюються в кращу сторону взаємовідносини студентів і викладачів, причому це стосується не тільки викладачів, які проводять ділову гру, але й викладачів інших дисциплін, знання яких допомагають брати активну та успішну участь в грі.

Головне, що навчає гра - психологічно і професійно грамотно реагувати на прототип реальної життєвої ситуації. [12]

Практично перевірена частота проведення ефективних ділових ігор в рамках однієї дисципліни - максимум 4 гри за семестр, бажана частота - 2-3 гри (по закінченню вивчення великих розділів), для дисциплін, які не мають резерву часу на інтерактивні форми навчання, - бажано 1 гра в кінці курсу.

Активні методи базуються на експериментально встановлених фактах по те, що поступки говорять більше, ніж слова. Те, що ми чуємо, часто забувається, те, що бачимо, запам’ятовується дещо краще, однак лише те, що ми робимо самі, можна зрозуміти і відчути по-справжньому досить глибоко. З цього приводу доречно привести американське прислів’я: "Розкажи мені, і я забуду, покажи мені, і я запам’ятаю, задій мене, і я зрозумію".

Як відзначає Х.-Е Майхнер, при переважно пасивному сприйнятті інформації ті, яких навчають, зберігають у пам'яті:

10% того, що читають,

20% того, що чують,

30% того, що бачать,

50% того, що чують і бачать.

У той же час при активному сприйнятті інформації вони утримують у пам'яті:

80% того, що говорили самі,

90% того, що робили самі.

Проведення практичних занять в активній формі (зокрема, навчальна гра) дає змогу активізувати мислення студентів шляхом залучення їх до підготовки, організації та проведення занять.

Широке використання активних методів навчання безсумнівно буде сприяти ефективному вирішенню головної проблеми вузів - підвищення якості спеціалістів, що випускаються.

В порівнянні з іншими формами навчання, інтерактивні мають наступні переваги:

за той самий проміжок часу обсяг виконаної роботи набагато більший;

висока результативність у засвоєнні знань і формуванні вмінь;

формується вміння співпрацювати;

формуються мотиви навчання, розвиваються гуманні стосунки між студентами.

Найбільш складним методом активізації навчання є ділова гра. Тому до викладача (керівника гри) пред’являються особливі вимоги. Він повинна не тільки знати фахові тонкості вирішення проблеми, але і вміти вести гру, правильно реагувати на несподівані збої під час гри, вміти підводити проміжні результати по ходу гри з аналізом прийнятих гравцями рішень. Таке ведення гри вимагає від викладача ідеального знання її сценарію, детального вивчення рекомендацій, кількаразової участі в різноманітних ділових іграх, по черзі займаючи усі передбачені "посади".

Отож вважаємо, що кожен викладач має право обирати такі форми роботи, які відповідають меті навчальної дисципліни. Цей процес довготривалий, він залежатиме, передусім, і від активності студентів, від їхнього бажання постійно самовдосконалюватись з фахових предметів.

1.3 Аналіз використання ігрових методів навчання у процесі пізнавальної діяльності студентів

Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані і розроблені класиками педагогіки - К.Д.Ушинським, Д.І.Писарєвим, А.С.Макаренком і видатними психологами М.В.Левітовим, Л.С.Виготським., Л.С.Рубінштейном, О.М.Леонтьєвим та іншими.

Ігрові методи відносяться до методів активного навчання. Відповідно до їх визначення вони мають чотири ознаки: вимушена активність студентів, зіставлення часу активності студентів і викладача, самостійна творча розробка розв’язку студентами, постійна взаємодія студента і викладача за допомогою прямих і опосередкованих зв’язків.

Ігрові методи відносяться до імітаційних методів активного навчання. Ознаки імітаційних методів: взаємодія студентів в умовах поєднання навчання з виробництвом, наявність і розподіл ролей (одна з основних ознак ігрових методів).

Дидактичні ігри в навчальному процесі вищих навчальних закладів використовуються як метод активного навчання, вони дають змогу формувати знання, професійні уміння, уміння самостійної роботи у студентів шляхом залучення їх до інтенсивної діяльності. Це нове явище, хоча має історію, яка сягає у далеке минуле, зокрема у ігри Давнього Єгипту. Попередником ділових ігор можна вважати військові ігри ХІІ століття, німецькі військові ігри ХІХ століття.

Навчальна гра - це групова вправа з метою вироблення і застосування оптимальних рішень, застосування навчальних методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну виробничу обстановку. Її учасники в процесі імітаційного моделювання, розв’язання психологічних ситуацій дістають більш конкретне уявлення про суть своєї майбутньої діяльності. Як правило, гра відрізняється динамізмом, прийняттям цілого ряду варіантів рішень і рекомендацій в обмежений час. Для застосування дидактичної гри в організації навчального процесу принципове значення має комплексний підхід. Він вимагає від викладача сконцентрувати всі зусилля на формування й розвиток у студентів позитивного ставлення до навчання, гуманних взаємин між ними.

У ході навчальної гри у студента виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль, а це передусім означає успішно відтворити діяльність, до якої ця роль його зобов’язує. Мотив діяльності може визначитися ігровими моментами, а тому для деяких студентів таке заняття набуває форми гри, їх зацікавлює і сюжет, і правила [14]. Для інших студентів, особливо зі стійкими пізнавальними інтересами, мотив може полягати в змісті матеріалу, який розглядається на занятті, в розв’язуванні задач тощо. Відповідно до мотиву формується й мета - пізнати систему дій, необхідну для успішного виконання ролі. Таким чином, система дій у грі виступає як мета пізнання і, як усяка мета, стає безпосереднім змістом свідомості студента. Проте значення навчальної гри цим не вичерпується. Все, що може допомогти успішно виконати роль (знання, уміння, навички), має для студента особливе значення і якісно інакше ним усвідомлюється.

Мета навчальних ігор - сформувати у студентів уміння вже під час навчання у вищих навчальних закладах поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями та уміннями студент зможе лише тоді, коли він сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме належні зусилля.

Враховуючи рівні пізнавальної діяльності, можна виділити такі навчальні ігри:

репродуктивні ігри, які спрямовані на формування необхідних знань та умінь. Мета їх - відтворення в пам’яті, поглиблення та удосконалення знань;

проблемно-пошукові - узагальнені ігри, які передбачають елементи пошуку, здійснення логічних операцій;

творчі ігри, які готують до пізнавальної діяльності в процесі виконання завдань.

Формування у студентів систематизованих знань з вивченої теми передбачає структурування певної організації їхньої пізнавальної діяльності засобами гри. Ефективність дидактичних ігор полягає в тому, що вони розраховані на більш широкий діапазон мотивів. Наприклад, у студентів, які не мають пізнавальних інтересів, дидактичні ігри можуть викликати ігровий мотив - діяльність буде творчою; для студентів зі стійкими навчальними інтересами ігровий мотив буде лише підкріпленням пізнавальних мотивів. Дидактичні ігри та ігрові заняття, які розробляються з урахуванням особливостей предмета і конкретних умов, як правило, визначаються емоційністю, динамічністю, вони викликають у студентів розумові та інтелектуальні процеси.

Отже, під час навчальних ігор студенти не лише отримують більш конкретні уявлення про майбутню професійну діяльність, а й розвивають аналітичні здібності, синтезують культуру діяльності, в них формується цілісна понятійна система. Процес використання навчальних ігор в практиці роботи вищих навчальних закладів доцільно поділити на ряд етапів, які представлені у додатку 3.

Таким чином, навчальна гра дає змогу кожному студенту відчути себе суб’єктом педагогічного процесу, виявити й розвинути свою особистість. Це зумовлюється тим, що в грі відбувається здійснення бажання студента виявити свої здібності і придатність до професійної діяльності.

У своєму дослідженні ми дотримувались думки, що наочність, відчуття процесу пошуку та одержання результатів призведе до більш глибокого і чіткого розуміння навчального матеріалу, надасть впевненості у своїх силах студенту, активізує його розумову діяльність і пожвавить навчальний процес.

Отже, значення ігрових методів навчання у процесі пізнавальної діяльності студентів різнобічне. Ігри формують інтерес до предмету, забезпечують вивчення програмного матеріалу, активізують розумову діяльність, впливають на стосунки викладача і студентів, зближують навчання з майбутньою професією студента.

2. Можливості гри в активізації навчально-професійної діяльності

2.1 Можливості гри в активізації навчально-професійної діяльності майбутніх фахівців

Одним із найбільш перспективних шляхів удосконалення підготовки майбутніх фахівців, озброєння їх необхідними знаннями, практичними вміннями є впровадження активних форм та методів навчання. Обсяг інформації з різних дисциплін настільки швидко змінюється, що узагальнити його на лекціях і повністю засвоїти таким чином неможливо. Великого значення в цих умовах набуває самопідготовка, глибоке осмислення теоретичних і практичних основ майбутньої професії. Саме ігрові методи навчання забезпечують усвідомлену зацікавлену розумову діяльність студентів, активне сприйняття теоретичного матеріалу в навчальному процесі, розвиток навичок самостійного вироблення рішень з проблемних питань.

Аналізуючи зарубіжну літературу, присвячену методу ділової гри, А.Айламазьян та М.Лебедєва підкреслюють, що, за даними досліджень, у результаті участі у грі студенти навчаються техніки прийняття рішення, усвідомлюють необхідність теоретичної підготовки для практичної роботи, знайомляться з тими проблемами та труднощами, які можуть виникнути в реальній діяльності, краще засвоюють предмет, розвивають навички взаємодії з іншими, навчаються виконувати різні ролі. Також вказується на те, що гра, на відміну від традиційних методів навчання, не лише передає певний обсяг знань, але насамперед розвиває здатність аналізувати, синтезувати та використовувати отриману інформацію.

Усе це є можливим, завдяки тому, що ігри дають змогу отримувати цілісне уявлення про реальність завдяки відтворенню лише суттєвих компонентів системи, стисканню часових та просторових інтервалів, можливості повторних їх програвань, проведення підсумкової дискусії про результати гри, що допомагає побачити систему з різних позицій тощо. Це уявлення про реальність виникає в результаті активної самостійної діяльності студентів у конкретних ситуаціях. Нарешті, імітаційні, у тому числі й ділові ігри підвищують мотивацію до навчання шляхом залучення студентів у певні ситуації, створення неформальної обстановки у процесі навчання, необхідності швидких дій, забезпечення реалізації різних мотивів для різних категорій студентів. Особливо обговорюється у працях зарубіжних авторів проблема підвищення мотивації до навчання у ході ігор. Це пов’язано з тим, що, на їхню думку, більш обдарований студент при незначній мотивації досягає незначних результатів і навпаки.

Важливо відмітити також, що гра більшою мірою, ніж словесні методи навчання, сприяє формуванню практичних, трудових умінь, теоретичних знань, навичок, зміцненню знань та навичок.

Технологія ігрових форм навчання, на думку П.Підкасистого та Ж.Хайдарова, спрямована на те, щоб навчити студентів усвідомлювати мотиви свого учіння, своєї поведінки у грі і в житті, тобто формувати мету й програми власної, як правило, глибоко прихованої у звичайній обстановці, самостійної діяльності та передбачувати її найближчі результати. Поступове усвідомлення мотивів власної діяльності викликає у студента сильне почуття особистої зацікавленості та стійке бажання досягти результату [2].

Ігри дають можливість: діагностувати стан колективу; визначати психологічний клімат у колективі; здійснювати прямий та зворотній зв’язок, у процесі якого керівник отримує необхідне інформаційне підживлення і у той же час використовує свій вплив для впровадження власних ідей, "налаштування" колективу, побудови управлінської стратегії; здійснювати навчальну, виховну та розвивальну функції у колективі; створювати умови для творчої діяльності в умовах паритету за формулою: важлива не посада - важливі ідеї; вчитися самостійності, відповідальності й розумного індивідуалізму; визначати пріоритетні напрями діяльності; виробляти вміння розробляти та приймати управлінські рішення; навчитися формулювати думки, навчитися розробляти та вибудовувати концепції; вживатися в різні ситуації й рольові позиції; вчитися працювати в малій групі та з малою групою; вчитися долати сором’язливість і нерішучість; визначати життєву позицію членів колективу й визначати роль і місце кожного в реальній діяльності; підбирати команду однодумців; вчитися аналізувати й знаходити вихід із проблемних ситуацій; вчитися експромту в умовах дефіциту часу та інформації [7].

Проведення ділової гри у процесі навчання не лише активізує заняття, підвищуючи емоційне навантаження студентів, але не змінює спрямованості й акцентів у стосунках між викладачем та студентом. Провідне місце посідають відносини між самими учасниками гри, викладачем та студентами, студентами та матеріалом, який вивчається.

Використання ділових ігор у процесі навчання студентів, зокрема майбутніх менеджерів, створює цілий ряд позитивних моментів:

підвищується інтерес до навчальних занять і до проблем, які моделюються й розігруються;

учасники гри набувають навичок прийняття конструктивних рішень;

змінюється мотивація тих, хто навчається, до засвоєння інноваційних знань;

самооцінка гравців стає більш адекватною;

розвивається інноваційне, аналітичне, економічне та психологічне мислення тих, хто навчається;

реалізується системний підхід до розв’язання поставленої проблеми, оскільки можна простежити хід прийняття рішень від початку до кінця в умовах "стиснутого часу", що є досить актуальним для майбутнього керівника [8].

Ділові ігри правомірно відносять до числа нетрадиційних, активних методів у навчанні, вони забезпечують:

. Активність навіть тих студентів, які, як правило, віддають перевагу мовчанню;

. Комфортність навчання для студентів, оскільки вони перестають боятися негативних оцінок;

. Удосконалення комунікативних навичок студентів, оскільки активні методи навчання дають змогу їм більше висловлюватися;

. Формування почуття професіонала у студентів уже у вузівській аудиторії;

. Розвиток у студентів ряду важливих здібностей (до спільного прийняття рішень, до творчого професійного мислення тощо);

. Розвиток мислення, не просто відтворюючи засвоєні знання, але й використовуючи їх у практично орієнтованій діяльності, залучення студентів до вирішення проблем, максимально наближених до професійних [5].

Окремі фахівці вважають, що значення ділової гри у професійній підготовці спеціалістів визначається її багатоплановістю, комплексним характером, що забезпечує розв’язання багатьох завдань одночасно [6]: ділова гра створює умови для глибокого та повного засвоєння навчального матеріалу на основі систематичного використання знань у процесі одночасного розв’язання навчальних та професійних проблем, що моделюються; вона дає змогу синтезувати знання різних дисциплін та долати їх розрізненість у свідомості студента; ділова гра сприяє інтенсифікації навчальної діяльності студентів, створює умови для розвитку їх творчого мислення у процесі аналізу виробничих ситуацій та пошуку нестандартних способів їх вирішення; участь у ділових іграх стимулює розвиток особистісного потенціалу студента, його самореалізацію й самоствердження у творчих ситуаціях ігрової взаємодії; ділова гра формує інтерес та емоційно-ціннісне ставлення до навчальної та професійної діяльності; забезпечує оволодіння досвідом виконання професійних функцій та методологією подолання виробничих проблем; діагностична функція ділової гри полягає у виявленні творчих та професійних здібностей і ціннісних орієнтацій студентів, в усвідомлені ними своїх потенційних можливостей; психотерапевтичний ефект ділової гри визначається її здатністю створювати умови для емоційно-психологічної розрядки студентів, зняття психологічних бар’єрів, впливу атмосфери, що виникає, на особистісні властивості, оволодіння способами психологічного захисту у складних професійних ситуаціях тощо.

Специфічною особливістю навчальної гри, на відміну від інших технологій колективної взаємодії, є її двоплановість: з одного боку, гравець здійснює реальну діяльність, що пов’язана з розв’язанням конкретних навчальних задач, з іншого - ця діяльність має умовний характер, що допомагає відволіктися від реальної ситуації з її відповідальністю, бути досить вільним, розкутим, виступаючи у певній ролі та знімаючи ті психологічні тиски, які заважають проявляти свої здібності та можливості. Саме двоплановість гри забезпечує її розвивальний характер і робить ігрову навчальну діяльність емоційно привабливою [15].

Підсумовуючи сказане, відзначимо, що у правильно організованій діловій грі ігрова група в цілому і кожен її учасник стають повноправними й рівноправними з керівником гри суб’єктами ігрової діяльності, здійснюючи в грі не тільки планування, реалізацію, самоконтроль і самооцінку власної цілеспрямованої навчально-ігрової діяльності, але й беручи участь в організації, здійсненні, регулюванні й оцінюванні навчально-ігрових дій своїх товаришів, спільної діяльності ігрової групи, колективу, активно взаємодіючи з викладачем. У ході здійснення організованої таким чином навчально-ігрової діяльності у студентів спостерігається наявність позитивного емоційного ставлення до навчального процесу; активізація пізнавальної діяльності; розвиток здатності до самостійної та колективної творчої діяльності; наявність стійкої пізнавальної орієнтації, що зберігається і по закінченні гри.

У цілому, в ефективно організованій діловій грі активізується навчальна діяльність студентів:

формуються пізнавальні потреби і виховуються стійкі пізнавальні інтереси;

формуються інтелектуальні уміння, що пов’язані з переробкою засвоюваної інформації; формуються вміння здійснювати планування, самоорганізацію та самоконтроль у процесі навчання;

здійснюється індивідуальний підхід в умовах групової та колективної діяльності, здійснюється контроль за ходом навчально-ігрової діяльності студентів. Це дає підстави стверджувати, що у процесі ділової гри у студентів успішно формується рефлексивно-оцінний компонент їх діяльності.

2.2 Навчання творчості в системі освіти

Основні моделі навчання утворюються на основі узагальнень цілісної картини спільної діяльності як суб’єкта (викладача), так і об’єкта (студента, аспіранта, магістранта) навчання. Вони враховують не тільки мету і логіку змісту дисципліни, що викладається, а й послідовність етапів навчання, характер взаємодії суб’єкта і об’єкта навчально-пізнавальної діяльності, можливі реакції тих, хто навчається, на запрограмовані й спонтанні проблемні та інші ситуації, очікувані результати навчального процесу.

До найвідоміших моделей навчання належать: 1) контурно-репродуктивна; 2) системно-репродуктивна; 3) імітаційно-продуктивна; 4) пошуково-продуктивна. Перша з цих моделей має за мету сформувати елементну основу дисципліни, уявлення про її контури у першому наближенні; друга - сформувати цілісний образ дисципліни як системи понять, законів, методів, функцій; третя - навчити використовувати цю систему знань для розв’язання імітованих проблем та ситуацій науки і практики; четверта - для трансформації отриманого системного знання на реальні проблеми науки і практики. Кожна з цих моделей для досягнення своєї мети застосовує відповідні методи, форми, засоби навчання. Крім того, кожна модель спрямована на активізацію певних типів розумової діяльності: пасивно-репродуктивного, активно-репродуктивного, алгоритмічно-плідного, дослідницько-плідного. Внаслідок застосування цих моделей можна отримати знання різної якості: знання-узнавання, знання-розуміння, знання-вміння, знання-трансформації.

Навчання повинне імітувати процес дослідження. Щоб заняття навчали творчості, необхідно починати їх з постановки проблем і завершувати висновками. Між "початком" і "кінцем" необхідно формулювати гіпотези, перевіряти їх і доводити.

Навчати треба насамперед способам самостійного пошуку знань. Цей принцип виник на основі переносу досвіду інформаційного пошуку для досліджень на навчальний процес. Дослідник повинен знати правила збирання, класифікації та використання інформації з будь-яких джерел. Навчати готовим знанням менш ефективно, ніж навчати способам їх здобування.

Інформаційний обсяг занять не повинен визначатися лише потребою передавання знання. Перевага більш насиченого інформацією знання стає реальною, тільки-но завдання обмежується лише "передаванням" знань від учителя до учня. Коли йдеться про навчання творчості, оцінка занять за критерієм інформаційної повноти не є головною. Іноді необхідно приносити у жертву інформаційну повноту теми заняття, щоб дати можливість студентам самостійно розв’язати яке-небудь завдання.

Процес навчання повинен здійснюватися за типом гри. Гра привчає того, хто навчається, міркувати, бачити перепони, навіть придумувати різні хитрощі для швидкого розв’язання завдань. Схильність до гри - це не тільки прерогатива дитини. Доросла людина теж надовго зберігає інтерес до гри. Цей інтерес має природні підстави.

Навчання має бути випереджаючим. Тобто навчити треба знань з переднього краю науки. А таке знання завжди є проблемним. Тому воно потребує навчання вміння розв’язувати проблеми на базі наукових принципів і законів. Як казав щодо цього Песталоцці: "Учень не посудина, яку слід заповнити, а факел, якій треба запалити".

Навчання повинне відповідати принципу нерівномірності. Монотонія, рівномірне дозування обсягу та періодичності занять навчає дисципліни, але не може подолати процесу згасання отриманого знання за експоненціальною кривою. Закон згасання знань перестає діяти, тільки-но вони перестають бути одиницями інформації і перетворюються в систему. Тому на початку вивчення будь-якої дисципліни заняття мають бути інтенсивнішими, щоб швидше з головних одиниць інформації склалися контури системи. На пізніших етапах навчання ці контури можна заповнювати більш поміркованими дозами інформації.

Процес навчання повинен здійснюватися відповідно до індивідуальних можливостей суб’єкта навчання. Тобто темпи навчання, обсяги матеріалу для засвоєння, способи навчання мають бути індивідуалізованими. Образно про це дуже точно висловився Г. С. Сковорода. На його думку, знання можна уподібнити Богові, а Бога - багатому фонтану. На фонтані напис: "Нерівна усім рівність". Доступ до фонтану знань у всіх однаковий, але можливості взяти з нього воду обмежені власними силами людини, розміром посудини, з якою він прийшов до нього.

Моделі навчання повинні бути різноманітними. Можна запропонувати такі його основні моделі: 1) результативну (дає знання результатів досліджень); 2) імітаційну (імітує процес отримання знання); 3) детективну, або інтригуючу (є результат, спробуйте знайти шлях до нього); 4) історичну (сканує всі етапи розвитку знання від архаїчних його форм до сучасних); 5) ретроспективну, або зворотну (одразу навчає сучасного рівня знання, а попередні знання розглядає у вигляді окремих випадків загальнішої системи); 6) перспективну (дає випереджаючу систему знань). Різні дисципліни і різні теми в межах однієї дисципліни можна викладати за допомогою придатних для цього моделей.

Творче навчання можуть здійснювати тільки творчі люди (викладачі). Вміння "учителя" творчо викладати свою дисципліну необхідно перевіряти крізь призму таких питань: 1) Яку мету він ставить, тобто що хоче отримати на "виході"?; 2) Що він робить для здійснення цієї мети?; 3) Які результати він отримує, чи відповідають вони критеріям соціального замовлення? На "виході" можна отримати "нульовий результат" або різні рівні засвоєння дисципліни. Перший (елементарний з цих рівнів - це знання-узнавання; другий рівень більш глибокий - це знання-розуміння; третій рівень (прагматичний) - це знання-вміння; четвертий, найвищий, рівень - це знання-трансформація. Саме досягнення четвертого рівня є метою творчого навчання, саме на цьому рівні студент може з базових знань самостійно отримувати нові знання для розв’язання завдань як теорії, так і практики.

Оцінювання знань студентів повинне спиратися на точнішу й ширшу, ніж традиційна, шкалу оцінок. Стобальна шкала оцінок дає змогу точно й аргументовано виявити рівень знань студентів. Треба лише так визначити критерії оцінювання, щоб оцінка 100 балів була такою ж рідкісною, як найвища оцінка на змаганнях зі спортивної гімнастики.

Деякі різновиди творчого навчання. Будь-яка гра або тренінг є моделями аргументації, котрі у понятійній формі репрезентують ділове спілкування, виражають предмет обговорення у відповідних структурах знання. Залежно від характеру гри акцент робиться на тих чи інших моментах усіх складових навчально-пізнавальної діяльності. Під навчальною грою розуміється процес розробки і прийняття рішень в умовах поетапного багатокрокового уточнення необхідних факторів, аналізу інформації, що додатково надходить по ходу гри. На відміну від інших традиційних методів навчання, навчальна гра дає змогу точніше моделювати управлінську діяльність, виявляти проблеми і причини їх виникнення, розробляти варіанти розв’язання проблеми, оцінювати кожний з них, знаходити механізми здійснення.

Навчальна гра моделює суто управлінську діяльність. Тобто акцент у ній робиться на вмінні управляти людьми. Метою такої гри є вироблення у студентів таких умінь:

спілкуватися на формальній і неформальній основах, ефективно взаємодіяти з колегами;

проявляти якості лідера у спілкуванні з підлеглими;

орієнтуватися у конфліктних ситуаціях, правильно їх розв’язувати;

отримувати і переробляти необхідну інформацію, оцінювати, порівнювати і засвоювати її;

приймати рішення у невизначених ситуаціях;

розпоряджатися своїм часом, розподіляти роботу між підлеглими, давати їм необхідні повноваження, оперативно приймати організаційні рішення;

проявляти ділові якості підприємця (ставити перспективні цілі, використовувати сприятливі умови, своєчасно змінювати організаційну структуру підприємства;

критично оцінювати імовірні наслідки своїх рішень, вчитися на своїх і чужих помилках.

Для формування цих якостей у процесі навчання моделюються відповідні ситуації, котрі вимагають прийняття того чи іншого рішення. Потім проводиться аналіз гри, визначаються правильні й неправильні кроки. Характерними особливостями навчальної гри є наявність управлінської системи, розподіл ролей, їхня взаємодія, формування ігрової команди.

Організаційно-діяльна гра (ОДГ), як правило, використовується для відпрацювання навичок для прийняття рішень щодо складних соціально-економічних і соціально-виробничих проблем. Така гра, звичайно, носить комплексний характер і потребує спільних зусиль фахівців різного профілю. Вона ґрунтується на вихідній інформації про стан соціально-економічної системи, що надається гравцям. Оскільки наданої інформації, як правило, не вистачає, гравці навчаються самостійно поповнювати її, і лише потім приймати рішення. За допомогою ОДГ розглядаються кризові для системи ситуації. Вони включають кілька етапів:

передігрова підготовка (діагностика стану системи, визначення кола проблем, стратегії гри, склад ігрових груп, пріоритети і болючі місця);

початок гри ( введення гравців у гру, спрямування їх на конкретні цілі й завдання);

формування загальної ігрової концепції за допомогою "мозкового штурму" або дискусії, розбору попередніх результатів;

узагальнення отриманих результатів.

Основні риси ОДГ: по-перше, в ній моделюється діяльність спеціалістів при розв’язанні складних комплексних проблем управління; по-друге, у процесі гри гравці можуть мінятися ролями; по-третє, загальною метою гравців є вироблення оптимальних рішень щодо висунутої проблеми (в цьому бере участь весь колектив гравців); по-четверте, рішення приймаються на багато альтернативній основі.

Розумово-діяльна гра (РДГ) є різновидом організаційно-діяльних ігор. Вона є новою соціокультурною формою колективної роботи, колективного мислення, колективної діяльності. Її автор - відомий спеціаліст з методології системного аналізу Г. П. Щедровицький. Він назвав цю гру СМД-методологією (російською мовою ця абревіатура розшифровується як "системомыследеятельностная методология"). Гра, на його думку, є синтетичною формою життя, мислення і діяльності. Це життя змодельоване "у пробірці", але певною мірою є вільним життям, що спонукає до творчої ініціативи. Якщо людина включається у таку гру, то вона навіть "у пробірці" стає вільною людиною.

А якщо вона знає "смак" вільного творчого пошуку, то вже анізащо і за жодних обставин не цуратиметься творчості, тобто залишиться вільною й надалі за будь-яких умов. Воля тут трактується як творча, нічим не обмежена думка. Саме в межах РДГ формується і розвивається творче мислення.

Функціонально-рольова гра (ФРГ) включає в себе елементи всіх раніше розглянутих ігор. Вона здійснює імітацію ситуацій, розробки рішень, індивідуальної та колективної діяльності. Гра будується за командним принципом. Її функціональна фабула, як правило, полягає в суперництві команд, виконанні кожним гравцем певної ролі. Залежно від типу завдання команди шукають спосіб розв’язання конфліктної ситуації з метою або перемоги, або досягнення консенсусу, або віднайдення оптимального рішення.

Всі різновиди ділової гри поділяються за призначенням на навчальні ділові ігри (НДГ) і виробничі ділові ігри (ВДГ). Перші використовуються для навчання керівників, спеціалістів, робітників з метою розвитку практичних навичок і вмінь при виконанні службових обов’язків, а другі - для відпрацювання системи управління реальним підприємством, розробки організаційного механізму втілення нових методів господарювання, прогнозування розвитку тощо.

комунікативний навчання ігровий пізнавальний

Висновки і пропозиції

Наша держава потребує активних і творчих спеціалістів, які, по-перше, мали б ґрунтовну теоретичну і практичну підготовку з обраного фаху, по-друге, були б спроможні самостійно приймати рішення, пов’язані із професійною діяльністю, а отже, створювати власними силами нові цінності. Крім того, кожний молодий спеціаліст, зокрема менеджер, має усвідомлювати, що з отриманням диплома про освіту його навчання не закінчується: він повинен бути готовим до безперервної самоосвіти, до постійного оновлення своїх знань, уміти адаптуватися до змін і навіть коректувати свою професійну діяльність. Студент має стати не споживачем, а творчим здобувачем знань як у навчальній роботі під керівництвом викладача, так і в позааудиторній самостійній роботі.

Великі можливості щодо формування творчої особистості фахівця містить імітаційно-ігровий підхід до організації навчальної роботи зі студентами, а використання дидактичних ігор на заняттях забезпечує професійне спрямування, позитивну мотивацію навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Науково-педагогічна і методична література містить багато визначень понять "ділова гра" та "навчальна гра", але єдиного підходу немає.

О.О.Вербицький зазначає, що в найширшому значенні "ділова гра" може бути визначена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами - за допомогою мови моделювання, імітації та зв’язків, включаючи природну мову.

О.В.Козлова і Л.М.Разу, визначаючи поняття "ділова гра", виділяють таку її якість, як прийняття рішень. Зрозуміло, що характерною рисою ділової гри є моделювання учасниками змісту гри й процесу тієї або іншої майбутньої професійної діяльності та системи їхніх відносин всередині заданої моделі реального виробничого колективу.

Чимало авторів характеризують ділову гру як просто дидактичну, хоча це зовсім не так. Ділова гра - це управлінська гра, в певному розумінні імітація професійної діяльності, що пов’язана з управлінням певного роду діяльності. Такі ігри використовуються для розвитку творчого мислення, формування практичних умінь та навичок, для стимулювання уваги й підвищення інтересу студентів до занять, активізують процес оволодіння майбутньою професією.

Ділова гра є різновидом непродуктивної діяльності, під час якої імітуються конкретні виробничі ситуації, реальні взаємовідносини між людьми, які в них задіяні згідно з їхніми професійними обов'язками. Під час гри відпрацьовуються професійні, особистісні, комунікаційні навички, моделі та стратегії поведінки.

Компоненти ігрової діяльності: завдання учасників - виграти за правилами; розподіл між учасниками ігрових ролей; побудова за визначеними правилами ігрових дій; визначення критеріїв і механізму оцінки діяльності студентів; тип взаємодії- конкурентна подія; результат - виявлений переможець.

Ігрові дії визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватися сценарієм чи формуватися самими гравцями відповідно до їхнього власного бачення ситуації і поставленими перед ними конкретними завданнями.

У процесі навчання виділяють (В.Д.Якобсон) чотири основні групи ігор відповідно до характеру пізнавальної і трудової діяльності студентів: 1) ігри, спрямовані на засвоєння знань, умінь, навичок, передбачених програмою навчального предмета; 2) ігри, спрямовані на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури, навчальної праці, досвіду творчої діяльності; 3) ігри, спрямовані на формування досвіду науково-дослідної діяльності за профілем спеціальності; 4) професійні ігри. У ході цих ігор у студентів формуються самостійність, організованість, діловитість, дисциплінованість, творча активність, колективістські якості особистості (співпраця, взаємодопомога, взаємна вимогливість, чесність та ін.).

Використана література

1. Айламазьян А.М., Лебедева М.М. Деловые игры и их использование в психологическом исследовании // Вопросы психологии. - 1993.

. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры. Теория и организация. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.

. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др. Методологические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. М., 91.

. Барановська Л.В. Комунікативна компетентність викладача вузу /Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: Збірник наукових праць / Ред. кол. Гузій Н.В. та інші. - К., НПУ, 1999.

. Воропаєва Т.С. Психологічні механізми стимуляції інтелектуальної активності студентів /Матеріали І Всеукраїнської науково-практичної конференції "Наукові засади реформування вищої освіти в Україні".- К., 1994.

. Грехнев В.С. Культура педагогического общения: для учителя. - М.: Просвещение, 1990.

. Генике Е. Как преподавать студентам, которые не хотят учиться? // Вестник высшей школы. - 1999. - № 10.

. Деловые игры и педагогические ситуации в развитии творческого потенциала педагога //Методические рекомендации для работников образования. - Запорожье: ЗОИУУ, 1993.

. Євдокімов О.В. Ефективність нових технологій організації навчання студентів. // Педагогіка і психологія. - 1997.

. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии. - Рига, "Эксперимент", 1998.

. Лизинский В.М. Диагностико-аналитические процедуры и активно-игровые формы в управлении школой. - М.: Образовательный центр "Педагогический поиск", 1996.

. Никитина Н.Н., Железнякова О.М., Петухов М.А. Основы профессионально-педагогической деятельности. - М.: Мастерство, 2002.

. Панфилова А.П. Деловые игры в постдипломном образовании взрослых. Уроки для взрослых: Пособие для тех, кто работает в системе образования взрослых. - СПб.: Изд-во "Тускарора", 2003.

. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті: Монографія /С.О. Сисоєва, А.М. Алексюк, та ін.; За ред. С.О. Сисоєвої. - К.: ВІПОЛ, 2001.

. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пособ. - М.: Российское педагогическое агентство, 1996.

. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології.: Навч. посібник. - К.: Академвидав, 2004.

. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998.

. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии.: Учеб. Пособие. - М.: Народное образование, 1998.

. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методологические разработки и практика проведения. - Москва.: Изд. Дом "Дашков и К", 2002.

Додаток 1

Структурна схема гри

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Методичне забезпечення | ІГРОВА МОДЕЛЬ | | | | Технічне забезпечення |
|  | ігрові цілі | ролі і функції гравців | сценарій гри | правила гри |  |
|  | педагогічні цілі | предмет гри | модель взаємодії гравців | система оцінювання |  |
|  | ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ | | | |  |

Додаток 2

Поєднання факторів навчальної гри



Додаток 3

Етапи навчальної гри та їх характеристики

|  |  |
| --- | --- |
| Етапи | Особливості проведення |
| І - підготовчий | Визначення теми. Тема гри повинна мати у своєму змісті психологічну ситуацію або завдання, для вивчення яких і вироблення конкретних рішень доцільно використати гру. Формування мети й завдань гри. Важливо чітко визначити функції кожного учасника гри, їх взаємозв’язок. |
| ІІ - проведення гри | Виконання завдань учасниками гри з урахуванням розподілу ролей у ситуації, яка імітується. Розподіл ролей між студентами необхідно проводити з урахуванням їхніх особистісних даних, знань і здібностей. Для підвищення відповідальності й активності студентів з їх же середовища слід визначити рецензентів кожної ролі, опонентів і гру експертів. Необхідно дати характеристику способам оцінки якості рішень. |
| Ш - облік та аналіз результатів | Підведення підсумків пізнавальної діяльності. Керівники і члени груп оцінюють діяльність кожного учасника гри. |