

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПЕДАГОГІЧНИХ КОЛЕДЖІВ

Головата Уляна

Магістр 1 курс, Педагогічний факультет

Проконів Л.М. – кандидат педагогічних наук, доцент

ДВНЗ Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

У статті йдеться про особливості використання ділових ігор у навчальному процесі педагогічних коледжів. Автор розкриває специфіку ділової гри, подає можливості розвитку особистості студента засобами ділових ігор. У статті подані основні дидактичні та виховні цілі, які ставляться перед використанням дидактичних ігор. У роботі проаналізовано складові ділових ігор та певні правила, яких слід дотримуватись при використанні ділових ігор у навчальному процесі.

Ключові слова: дидактична гра, педагогічний коледж, завдання, прийоми та засоби

FEATURES OF USE OF BUSINESS GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF PEDAGOGICAL COLLEGES

Holovata Ulyana

The article talks about the features of the use of business games in the educational process of pedagogical colleges. The author reveals the specifics of a business game, takes morepost development of the student's personality by means of business games. The article presents basic didactic and educational goals for the use of the didactic games. The paper analyzes the components of business games and certain rules to be followed in the use of business games in the educational process. Key words: didactic game, college, tasks, methods and means.

Актуальність теми дослідження. Широка увага до психолого-педагогічних досліджень засвідчує, що навчально-виховний процес вищих навчальних закладів (ВНЗ) все частіше використовує ділову гру у якості засобу

формування професійних знань і навичок студентів. Наукові розвідки підтверджують, що імітація реальної дійсності і поведінки у навчальних іграх, які спрямовані на активізацію творчої розумової діяльності (кмітливості, винахідливості, здатності до швидкого прийняття необхідного рішення у створеній ситуації на підставі набутих знань), покращують ефективність сприймання і засвоєння студентами навчального матеріалу у декілька разів, досягаючи показники 90%, тоді як традиційні форми навчання забезпечують лише двадцяти відсоткову ефективність.

Використання ділових ігор у процесі підготовки студентів у ВНЗ педагогічного спрямування – актуальна проблема підвищення якості навчання у педагогічному ВНЗ.

Стан дослідження проблеми. Використанню ділових ігор у процесі навчання у ВНЗ присвятили свої дослідження О. Кочерга, О. Купрікова, Н. Очеретна, Т. Хлебнікова, В. Щербина та ін. Загальнодидактичні аспекти ігрових форм роботи зі студентами розкривають Н. Баранова, А. Мовчун. Доцільність застосування ділових ігор у підготовці студентів педагогічного напрямку доводять О. Білостоцька, Я. Дуднік та ін.

Аналіз джерельної бази доводить, що використання ділових ігор у формуванні професійних умінь і навичок студентами ВНЗ педагогічного профілю залишається висвітленим недостатньо.

Мета статті – визначити особливості ділових ігор, які використовуються у процесі навчання студентів педагогічних коледжів.

Виклад основного матеріалу. Ділова гра є методом навчання професійної діяльності через її моделювання у близьких до реальності умовах, яке передбачає обов'язковий динамічний розвиток ситуації, завдання або проблеми, які необхідно розв'язати на основі характеру рішень та дій учасників гри. Під час ділової гри реалізується професійний діалог, провокується зіткнення думок і позицій, взаємокритика гіпотез і пропозицій, виконується їх обґрунтування і підтвердження, що зумовлює появу нових знань і сприяє розширенню досвіду розв'язання фахових психолого-педагогічних завдань і ситуацій [4, с. 62].

Основа ділової гри – це побудова моделі, яка має імітаційні та ігрові ознаки. Імітаційна модель повинна відображати певний фрагмент реальності, який називають прототипом або об'єктом імітації. Він задає предметний контекст дій студента у навчальному процесі. Ігрова модель, по суті, – це спосіб описати дії учасників в рамках імітаційної моделі, тобто спроба передати контекст професійних дій майбутніх фахівців.

Ділові ігри, які використовуються викладачами педагогічних коледжів у процесі розвитку професійних умінь і навичок майбутніх фахівців, забезпечують виконання певних педагогічних завдань дидактичного і виховного характеру.

Серед дидактичних завдань, які ставляться перед використанням дидактичних іграм визначено:

- закріплення системи знань у сфері побудови ділової гри;
- удосконалення навичок прийняття групових рішень;
- розвиток у студентів комунікативної компетентності [4, с. 53].

Натомість виховні завдання полягають у:

- спонуканні студентів до креативного мислення;
- формуванні і розвитку установки на практичну реалізацію завдань ділової гри;
- нівелювання психологічних бар'єрів спілкування [1, с. 22].

Ігрові цілі передбачають розробку варіантів ділової гри і демонстрацію прийомів і методів побудови ігрового контексту.

Проаналізуємо детально складові ділових ігор. Предмет ділової навчальної гри – це предмет роботи її учасників, який замінює собою предмет реальної фахової діяльності.

О. Купрікова зазначає, що важливою частиною ділової гри є її сценарій, тобто базовий елемент ігрового алгоритму. Сценарієм ділової є словесний або графічний опис її предметного змісту, виражений у характері і послідовності дій учасників і викладача як ведучого гри. Він відображає загальну послідовність гри, її основні етапи та операції. Практичний досвід побудови і

участі у ділових іграх дозволяє стверджувати, що найефективніше представляти сценарій гри у вигляді блок-схеми.

Рольові моменти і функції учасників гри мають детально віддзеркалювати картину фрагменту професійної діяльності, який моделюється у грі.

Н. Очеретна наголошує на важливості такого компоненту ділової навчальної гри, як правила, які повинні відображати значимі характеристики процесів і явищ, які моделюються у прототипах ігрової діяльності [2, с. 208]. Обов'язково слід зазначити, що правила гри повинні відображати те, що ігрові моделі і власне гра є спрощенням реальності.

Обов'язковим компонентом навчальної гри на думку Т. Яковенко, є система оцінювання, має забезпечити як контроль прийнятих рішень з точки зору норм і вимог фахової діяльності студентів, так і сприяти повноцінному розвитку ігрового алгоритму, тобто оцінки мають бути поетапними і передбачати поступово покращення до кінця гри [4, с. 54].

Слід зауважити, що хоча ділова гра і є педагогічним процесом, вона водночас відтворює предметний і соціальний аспекти майбутньої спеціальності учасників. За таких умов реалізується групова форма навчання та формується діалектика професійної діяльності. У процесі гри студенти засвоюють норми професійних дій та принципи безконфліктного педагогічного спілкування.

Проведене педагогічне дослідження серед студентів Івано-Франківського коледжу показала, що з метою формування студентами умінь і навичок приймати рішення доцільно застосовувати таку розповсюджену форму ділової гри, як «мозковий штурм». Обрання саме цих прийомів ділової гри зумовлюється тим, що за «мозкового штурму» створюються оптимальні умови для реалізації креативного потенціалу всіх гравців, а це, у свою чергу, дозволяє прислухатись до кожної думки і роз'язувати проблеми колегіально.

Таким чином, аналіз науково-педагогічної літератури та практики роботи з організації ділових ігор у процесі навчання у ВНЗ педагогічного спрямування дає змогу стверджувати, що застосування ділових ігор у процесі формування у студентів фахових педагогічних є доцільним і ефективним, оскільки вони дозволяють забезпечити активну взаємодію викладачів і студентів як в окремих

моментах, так і за широкої співпраці. Проведення ділових ігор у ВНЗ педагогічного спрямування забезпечує організацію нетипової взаємодії між суб'єктами педагогічного процесу, змушує їх перебувати їх у постійному режимі комунікації.

Досвід провідних педагогів і особистої діяльності свідчить, що використання ділових ігор для формування умінь приймати рішення дає студентам змогу навчитися самостійно розв'язувати складні завдання, уникаючи традиційної малоефективної ролі спостерігачів і споживачів у навчально-виховному процесі ВНЗ. Під час ділової гри студенти навчаються мислити критично, набувають навичок розв'язання складні завдань на основі аналізу ситуації та вхідної інформації, враховувати альтернативні думки, приймати участь у дискусіях, різних видах спілкування з колегами, що формує у них необхідні при прийнятті рішень навички.

Використання ділових ігор при формуванні у студентів педагогічного коледжу дозволяє навчити їх формулювати власну думку, обґрунтовано її висловлювати, аргументувати власну точку зору і дискутувати з іншими, сприймати і поважати альтернативну думку, формувати конструктивні стосунки у групі, шукати компромісні рішення на основі діалогу. Ділові навчальні ігри у середовищі студентів-майбутніх педагогів вчать аналізувати широкий спектр думок, підходити до розв'язання проблеми на основі творчого мислення, забезпечують реалізацію ідею співробітництва, покращують психологічний мікроклімат, створюють доброзичливу атмосферу, що у сукупності дозволяє зробити навчально-виховний процес у ВНЗ педагогічного спрямування демократичнішим.

Висновки. Отже, застосування ділових ігор у навчальному процесі педагогічного коледжу дозволяє забезпечити їх ініціативність, демонстрацію особистого ставлення до проблеми, набуття компетентності вироблення і прийняття рішень.

Застосування ділових ігор у навчальному процесі дає змогу враховувати різні точки зору щодо поставленої проблеми, підвищити мотивацію до підготовки і прийняття рішень. Ділова гра – це реальний інструмент

формування у студентів ВНЗ педагогічного спрямування позитивних установок щодо майбутньої педагогічної діяльності, створення позитивних емоцій, задоволення комунікативних та самооцінних потреб.

Наша розвідка не є вичерпною. Перспективним у цьому плані є дослідження впливу ділових ігор на формування інтелектуальних умінь студентів.

Список використаних джерел

1. Баранова А. Н. Деловые игры как средство формирования интереса к обучению у студентов высших учебных заведений / А. Н. Баранова // Наука і освіта. – 2011. – № 6. – С. 21-24.
2. Очеретна Н. Д. Особливості застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах / Н. Д. Очеретна // Педагогічна освіта: теорія і практика. – 2013. – Вип. 14. – С. 206-210.
3. Хлебнікова Т. М. Ділова гра як метод активного навчання педагога : навч.-метод. посіб. для викладачів, слухачів ІПО, директорів шкіл, керівників РУО / Т. М. Хлебнікова. – Х. : Вид. група «Основа», 2005. – С. 7-11.
4. Яковенко Т. В. Застосування педагогічних технологій для розвитку креативності майбутнього інженера-педагога / Т. В. Яковенко // Теорія і практика упр. соц. системами: філос., психологія, педагогіка, соціол. – 2012. – № 1. – С. 51-57.
5. Shcherbina V. V. Simulations as a method of teaching communicative skills = Ділові ігри як метод навчання комунікативних умінь / V. V. Shcherbina // Викладання мов у вищ. навч. закл. освіти на сучас. етапі. Міжпредмет. зв'язки : наук. дослідж., досвід, пошуки: зб. наук. пр. – 2016. – Вип. 28. – С. 165-172.