

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ ЧЕРЕЗ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВИЙ ПІДХІД ДО ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ

В статъе рассматриваются пути развития творческих способностей студентов. Приведены примеры деловых игр, которые используются в процессе изложения психолого-педагогических дисциплин.

The ways of development creative faculty of the students are examined in this article. The examples of the business-like plays that were suspended in the articles, are used in process of the training psycho-pedagogic discipline.

Перехід української економіки на ринкові відносини вимагає від майбутніх фахівців глибоких теоретичних знань і певних практичних навичок в рішенні різних ситуацій. Один з головних напрямків вдосконалення підготовки майбутніх фахівців є по-перше, використання в учбовому процесі активних методів навчання, які розвивають творче мислення студентів, активізують їх пізнавальну діяльність, привчають самостійно ухвалювати рішення та інше; по-друге використання імітаційно-ігрового підходу до організації навчання. Тому все більшого поширення набуває використання ділових та дидактичних ігор, психологічних, комунікативних, рольових тренінгів тощо.

Ділова гра – це своєрідне моделювання майбутньої професійної діяльності. Мета ділової гри полягає в розвитку у студентів навичок та вмінь по практичному використанню теоретичних знань при виконанні службових обов'язків, тобто своєї майбутньої професійної діяльності. При проведенні ділової гри відпрацьовуються нові прийоми та методи, а також умови використання теоретичних знань та практичних навичок. У діловій грі студенти розбиваються на групи по три - п'ять чоловік. У грі студенти аналізують ситуацію, приймають і обговорюють рішення, а також вступають між собою в певні відносини, які можуть носити характер змагання граючих сторін, взаємодії або конкуренції. Для ділових ігор характерні: життєвість і типовість конкретних ситуацій, що розглядаються в ході гри; регулярне повторення задач і процедур, що складають суть гри, в певному поєднанні при різних логічних або числових значеннях; відсутність повної інформації, тобто прийняття

рішення в умовах невизначеності, в умовах ризику або протидії; діючі особи: гравці, що виконують ролі посадових осіб, гравці-експерти, що оцінюють результати, гравці-організатори, що готують матеріали, що видають інформацію та спрямовують хід гри під керівництвом викладача; певні правила і регламент гри.

Роль викладача при проведенні гри вельми багатогранна. До гри – він інструктор, в процесі гри – консультант, по закінченні – суддя і, нарешті, керівник дискусії. Все це вимагає від викладача відповідних знань і умінь.

Ділова гра – це живе моделювання педагогічних процесів, і тут інструкціями та правилами всього передбачити не можна. Кожен раз та сама гра проходить по-різному, і задача викладача – вести ігровий процес в потрібному напрямі. У той же час викладач не повинен активно втручатися в гру. Треба надати студентам самостійність. Лише в тих випадках, коли гра опиняється в глухому куті, можна надати пораду, усунути незрозуміле, але ні в якому разі не допомагати студентам ухвалювати рішення. Рішення від початку і до кінця повинне бути результатом діяльності самих студентів.

Треба брати до уваги, що ділова гра – це не напружене змагання конкурентів. Надмірна серйозність сковує і втомлює студентів, в такій обстановці вони бояться помилитися, менше ризикують, придушують в собі прагнення до оригінальних дій. Гра повинна пройти в атмосфері творчості, емоційного підйому, що сприяє підвищенню міри засвоєння матеріалу.

Чим більше груп в ході гри взаємодіють між собою, тим важче викладачеві стежити за всіма їх діями. Можна залучити одного – двох асистентів, яким доручити спостерігати за студентами всередині груп і оцінювати їх

роботу. Можна залучати до допомоги студентів: організувати з їх числа спеціальні групи (журі, розрахункову групу).

Таким чином, за допомогою ділової гри можна імітувати майбутню професійну діяльність, аналізувати ефективність прийнятих рішень (розроблений навчальний план певного предмету, тип заняття, методи та засоби навчання) та інше. Визначаючи основні вимоги до структури і змісту ділової гри, треба зазначити, що в основу ділової гри покладена проблемна ситуація, яка повинна з високою мірою реальності імітувати конкретні умови і динаміку дій, що забезпечують включення студентів, які обіграють конкретну ситуацію, і засвоєння ними професійних ролей. Ділова гра дозволяє дивитися на ситуацію і на самого себе очима партнера по спілкуванню. Здатність розуміти чужий прогноз і, через нього, мотив чужої поведінки – необхідна умова взаєморозуміння, що в якійсь мірі реалізовується через рольову взаємодію.

Ділові ігри поділяються на учбові, виробничі і дослідницькі. Вважається, що серед активних методів навчання ділова гра є самим ефективним методом, незважаючи на її складність. Основними ознаками учбової ділової гри є: моделювання процесу діяльності викладача; розподіл ролей між учасниками гри; відмінність ролевих цілей при прийнятті рішень; взаємодія учасників гри відповідно до їх ролей; наявність загальної мети ігрового колективу; колективне прийняття рішень учасниками гри; реалізація в процесі гри “ланцюжка рішень”; багатоваріативність рішень, включаючи альтернативні; наявність емоційної напруженості, якою можна керувати; наявність розгалуженої системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри.

Ділова гра максимально наближає умови занять до конкретної практичної діяльності, що дає можливість студентам мов би “прожити” у педагогічній системі, яка

вивчається. Вони надають досвіду ухвалювати складні педагогічні рішення, допомагають розібратися у взаємовідносинах в трудовому колективі, дозволяють перевірити знання, уміння і особистісні якості тих, хто навчається, особливо при вирішенні “реальних” задач конфліктної ситуації. Ділова гра формує у студентів не тільки професійні навички, але і певні риси особистості: діловитість, чесність, ініціативність, принциповість, колегіальність, відповідальність за прийняті рішення і результати їх впровадження та інше. В процесі ділової гри не тільки формуються професійні і посадові навички розробки і прийняття педагогічних рішень, але і моделюється взаємодія учасників і їх спілкування.

З’явилася гра принципово нового типу, в якій відпрацьовується колективна реакція. Досвід і навички набуваються всім колективом і виникає нова якість – “синтезована інформація”, отримуються такі відомості і знання, які жоден з учасників цієї взаємодії поодиноці отримати не може.

Ділова гра, в широкому розумінні, – це метод імітацій прийняття педагогічних рішень в різних педагогічних ситуаціях шляхом гри групи людей або людини в діалоговому режимі з ЕОМ за заданими правилами. Загальним для ділових ігор різної спрямованості (економічних, навчальних, дослідницьких та інших) є наявність інформаційної структури, на яку спирається процес прийняття рішень. Інформаційна структура обумовлює способи зв’язку між їх учасниками. Мова імітаційної моделі служить для відтворення образу ситуації, що розглядається. Творча діяльність учасників гри складається у пошуку проблеми і способів її вирішення, у виборі найбільш ефективного засобу. Якщо це вже заздалегідь зроблене розробником гри, то перед ними суха схема аналітичного або імітаційного характеру, позбавлена ігрової творчої діяльності, оскільки результат

приречений. Наприклад, якщо людина вирішила “пограти” з машиною в питання та відповіді, то це не гра, оскільки всі найкращі рішення заздалегідь відомі і легко прораховуються машиною. Саме непередбачуваність ділової гри робить її специфічною формою пізнавальної творчої діяльності.

Мотиви ділової гри проявляються через інтереси учасників, в переплетенні інтересів “ролей” і особистостей, причому студенти змушені діяти в умовній ситуації, але всерйоз. Ділова гра повинна бути розроблена так, щоб врахувати не тільки імітацію середовища, але і уявити за допомогою матриці систему мотивів кожного гравця і всіх разом. В учбовій діловій грі на перший план ставиться не ділова, а пізнавальна мета, але через конкретну модель ділової ситуації.

Методика розробки і проведення ділової гри передбачає: вибір об’єкта гри; вибір моделей і дослідження їх закономірностей; попередня розробка процесу гри; розробка системи стимулювання; розробка масивів документів; детальна розробка процесу гри; підбір технічного забезпечення; експериментальне впровадження і корегування.

Підготовка до проведення ділової гри включає декілька етапів:

1. Назва повинна бути точною і короткою, разом з тим вона повинна відображати сутність ділової гри, бути легкою для запам’ятовування.
2. Джерелами ділової гри можуть бути результати дослідження, друковані матеріали, конкретна педагогічна діяльність. Необхідно вказати всі відомості про інформаційне джерело.
3. Учбові цілі. Гра – не самоціль, це частина курсу, викладена іншим способом. Проведення ділової гри може бути заплановане як на початку курсу, що вивчається, так і на будь-якому етапі його вивчення, але доцільно проводити наприкінці вивчення дисципліни. Якщо

програма навчання починається діловою грою, то за нею повинен іти цикл лекцій, щоб слухачі могли побачити свої дії як би крізь “призму” теорії і привести до відповідної системи знання, що отримуються. Крім того, гра народжує у студентів масу питань правового або нормативного характеру, що стосуються теми, яка вивчається.

Висвітлення цих проблем в подальших лекціях з цікавістю сприймається студентами, оскільки підґрунтя для цього вже підготовлено.

При проведенні ділової гри після циклу лекцій студенти вже озброєні теорією, знайомі зі спеціальними методами аналізу і вирішення педагогічних ситуацій. Порівняння результатів гри з теоретичними положеннями переконує студентів в доцільності застосування цих методів.

4. Склад учасників гри. Визначається контингент учасників, їх спеціалізація і сфера практичної діяльності. Рівень учасників гри повинен відповідати рівню, на якому потрібно вирішувати педагогічну проблему.
5. Регламент. Визначається тривалістю і кількістю етапів ділової гри, встановлюються обмеження під час виконання окремих операцій, кількість циклів гри. Як правило, для проведення ділової гри потрібно декілька днів, причому інтервали між ними повинні бути по можливості мінімальними. Ідеально, якщо гру можна провести за один день (спарені заняття).
6. Опис гри або сценарій. Включає в себе розгорнений виклад сутності гри і послідовності її проведення. Даються методичні вказівки гравцям, вихідні дані і приводяться варіанти планів виховної роботи, плани-конспекти занять та виховних заходів, батьківських зборів і вся допоміжна документація.
7. Підведення підсумків, система оцінки результатів діяльності учбових груп.

У діловій грі можна виділити наступні етапи: **Підготовчий:** введення у гру; розподілення студентів на групи; вивчення ситуації (сценарію); обговорення ситуації в групах; розробка групової структури; розподіл ролей всередині групи. **Етап проведення:** ігровий процес (аналіз ситуації, розробка довгострокових планів, прийняття рішення, його оформлення). **Підведення підсумків та аналіз гри:** підведення підсумків гри; аналіз діяльності груп; оцінка виконання ролей студентами; розбір оптимального варіанту.

При викладанні психолого-педагогічних дисциплін нами використовуються різноманітні ділові ігри, а саме “Підбір та розподілення педагогічних кадрів”, “Бесіда директора навчального закладу з підлеглими” та інші. Наведемо приклад:

Ділова гра з теми: “Рекламний виступ адміністрації навчального закладу”.

Мета. Вибрати стиль, мову та зміст, форму виступу, враховуючи інтереси та рівень слухачів.

Вихідна інформація:

Теми для рекламного виступу:

- Умови вступу та навчання у ліцеї (гімназії).
- Організація навчально-виховного процесу у приватній школі.
- Умови вступу, навчання у державному навчальному закладі III та IV рівня акредитації.
- Умови вступу та навчання у недержавний навчальний заклад III та IV рівня акредитації.

Хід гри:

У вступному слові викладач повідомляє про мету ділової гри, правила її проведення. На прикладах показує, як необхідно змінювати композицію, зміст та форму, тон виступу в залежності від аудиторії та засобів масової інформації. В студентській групі необхідно створити

атмосферу доброзичливого взаєморозуміння та жвавої цікавості.

Після цього вибирається тема для рекламного виступу. Група поділяється на мікрогрупи по 5 - 6 чоловік, вони обирають собі тему виступу. Потім визначаються можливі типи аудиторії, категорії слухачів (батьки учнів загальноосвітньої школи, абітурієнти та їх батьки, учні шкіл).

Обираються студенти, які будуть вести ділову гру. Їх кількість визначається кількістю запропонованих аудиторій та засобів масової інформації. Назначається експертна комісія, в яку входять:

- експерти по змісту: визначається якість сценарію, актуальність виступу, правильність установки, її відповідність віковим особливостям аудиторії;
- експерти з ораторського мистецтва: характеризують загальну культуру мовлення, манери викладу інформації тощо;
- експерти по сприйманню мовлення: дають оцінку стилю, темпу, тону мовлення, вмінню триматися перед аудиторією.

Аудиторія розподіляється наступним чином: "аудиторії наперед підготовлені у конвертах. Капітан команди вибирає сам конверт безпосередньо в аудиторії під час гри і тільки відкрив його, дізнаються яка їм дісталася аудиторія".

Якщо для групи таке завдання може виявитися дуже складним, то викладач може спростити завдання, узгодив "аудиторію" зі студентами.

Після чого учасники починають готуватися до виступу. Під час підготовки, ті хто виступають, складають план з теми, означають головні моменти свого виступу.

Виступ учасників.

Кожному виступаючому надається 10 хвилин для виступу. Це може бути розповідь про навчальний заклад, запитання і відповіді, міні-бесіда з послідовним диспутом,

бесіда. Після кожного виступу студенти обґрунтовують свій вибір, спираючись на характеристику віку та особливості аудиторії. Під час виступу студенти інших команд виконують роль аудиторії, яку отримала команда, що виступає. Експерти оцінюють від 1 до 5 балів (картки готуються напередодні), коментують свою оцінку в разі потреби.

Підведення підсумків гри:

Після виступу всіх учасників ділової гри викладач виступає з заключною промовою, дає оцінку гри в цілому, підведе підсумки лічильна комісія. Повідомляється загальна кількість балів, яку отримала кожна команда та студенти окремо. Даються відповіді на запитання:

1. Які із запропонованих виступів були найбільш цікаві?
2. Хто з виступаючих відійшов від традиційних підходів до рекламного виступу?
3. Яка команда показала найбільшу згуртованість, працездатність при підготовці до виступу?
4. Які студенти показали найкраще поєднання ґрунтовних теоретичних знань з практичними навичками?

Як свідчать результати нашого експерименту, використання імітаційно-ігрового підходу до організації навчання, впровадження ділових ігор у навчально-виховний процес вищої школи, сприяє розвитку творчих здібностей студентів під час вивчення психолого-педагогічних дисциплін.