

*Білоус О. С.,
к.п.н., доц. кафедри педагогіки
ДВНЗ «Криворізький державний
педагогічний університет»
Ізмайлова К. В.,
магістр кафедри педагогіки
ДВНЗ «Криворізький державний
педагогічний університет»,
м. Кривий Ріг*

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД ІНТЕНСИФІКАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Представлено сутність, принципи, мету і завдання ділової гри. Обґрунтовано використання ігрових методів навчання як одного із сучасних методів активізації навчальної роботи студентів, підвищення ступеня засвоєння матеріалу, інтенсифікації всього навчального процесу.

Ключові слова: ділова гра; метод; функції; навчальна діяльність.

Bilous O. S., Izmaylova K. V. Business game as a method of intensification of educational activity

The essence, principles, purpose and tasks of the business game are defined. It is substantiated that the use of game teaching methods is one of the modern methods of activating the student's educational work, increasing the degree of material mastering, and intensifying the entire educational process.

Key words: business game; method; functions; educational activity

Гра – це школа людських взаємовідносин. У грі немає особи, яка навчає. Процес навчання ведеться мовою дій, учасники гри вчаться і вчать через активні обопільні контакти. Використання ігрових методів навчання під час проведення занять у вищих навчальних закладах (ВНЗ) є одним із сучасних методів активізації навчальної роботи студентів, підвищення ступеня засвоєння матеріалу, інтенсифікації всього

навчального процесу. Ігрова пізнавальна діяльність дозволяє відчутти досліджуваний механізм чи явище, що сприяє його більш глибокому розумінню, а там, де це необхідно, і практичному засвоєнню предмета, що підлягає вивченню. На ігрових заняттях відбувається закріплення і систематизація знань, удосконалення умінь через їх застосування, створюються умови для активного обміну досвідом між учасниками ігрових дій та глядачами. Тому актуальним є дослідження потреби та доцільності застосування ігрових методів навчання при викладанні дисциплін у ВНЗ.

Ігрові методи навчання та їх використання у навчальному процесі входять до кола наукових інтересів таких вчених, як О. Аксьонова, Л. Вербицький, В. Виборнов, В. Глушков, Д. Ельконін, С. Ільїн, О. Козлова, Л. Кондрашова, М. Крюков, А. Лифшиць, О. Павленко, І. Підласий, Л. Піроженко, А. Поліщук, О. Пометун, В. Пугачов, А. Смолкін, І. Сироежин, М. Разу, О. Юхимович та ін.

Метою статті є теоретичне обґрунтування можливості й доцільності використання ігрових методів навчання у ВНЗ.

При визначенні і класифікації імітаційно-ігрових методів навчання та визначенні різновидів ігор спостерігається значний різнобіч [1]. Нерідко до таких методів відносять групу методів імітації індивідуальної діяльності, зокрема аналіз конкретної ситуації, метод інциденту, імітаційні вправи. Проте найчастіше під іграми розуміють групу методів колективної імітації оточуючої діяльності, до яких належать ділові ігри, рольові ігри або метод інсценування, метод «мозкової атаки», кейс-метод, метод «дискусія». Таким чином, єдиного підходу до визначення терміну «ділова гра» донині не склалося, але на думку Л. Піроженко та О. Пометун, під діловою грою слід розуміти репетицію виробничої або суспільної діяльності людини.

Проведення ділової гри повинно базуватися на принципах

ефективності (реалізації мети) і економії, тобто досягненні максимальних результатів при мінімальних часових, фінансових та інших витратах. Ділові ігри реалізують творчий стиль пізнавальної діяльності студентів, їх мислення. При ігровій формі навчання діяльність студентів набуває частково-пошукового, проблемного, дослідницького характеру, що неодмінно впливає на навички студентів.

Серед методичних особливостей практичного застосування ігрових методів у процесі навчання слід виокремити багатогранність ролі педагога при проведенні гри. До гри – він інструктор, у процесі гри – консультант, по завершенні – експерт-аналітик, суддя та, нарешті, керівник обговорення ігрового й рольового співробітництва. Будь-яка гра – це живе моделювання життєвих процесів. Тому тут інструкціями і правилами усього передбачити не можна. Кожного разу одна і та сама гра проходить по-різному, і завдання педагога – вести ігровий процес у потрібному напрямку. У той же час педагог не повинен активно втручатися у гру. Слід надати студентам самостійність. Лише у тих випадках, коли ігрова ситуація потрапляє у глухий кут, можливо дати пораду, усунути неясність, але в ніякому разі не допомагати студентам приймати самостійні рішення. Слід взяти до уваги, що ділова гра не є напруженим змаганням конкурентів. Надмірна серйозність сковує та втомлює студентів. За таких обставин вони побоюються помилитись, менше ризикують, подавляють у себе прагнення до оригінальних нешаблонних дій.

Чим більша кількість груп у ході гри взаємодіє між собою, тим складніше педагогу стежити за усіма їх діями. Тому доцільно прибїгти до допомоги самих студентів, тобто організувати з їх числа спеціальні групи (журі, розрахункову групу, групу спостерігачів-експертів тощо).

Використання ігрових методів на заняттях повинно супроводжуватись атмосферою творчості, емоційного піднесення, що сприяє підвищенню ступеня засвоєння матеріалу.

До факторів ефективності застосування ігор у процесі навчання можна віднести: підвищення інтересу до навчальних занять взагалі й до тих проблем, що моделюються й розігруються в їх процесі; отримання і засвоєння студентами більшої кількості інформації, що ґрунтується на прикладах конкретної дійсності (принцип зв'язку навчання з життям); підвищення об'єктивності самооцінки студентів; позитивний вплив на їх ставлення до навчального процесу та інших форм занять.

Важливо, що раціональне поєднання мотивуючої, дидактичної, пізнавальної, особистісно-формуючої, соціально-мотивуючої і компенсаторної функцій під час ігрового навчання сприяє досягненню очікуваних навчальних результатів, плануванню майбутньої діяльності студентів, відпрацюванню навичок самостійного прийняття рішень і адекватній оцінці ефективності здійснених гравцями дій та їх коригування.

Отже, найбільш чітко сутність ділової гри відображає її трактування як репетиції виробничої або суспільної діяльності людини, тому що у грі актуалізується, знаходить свій поведінковий прояв активна позиція її учасників. Визначено, що метою ділової гри є поглиблення знань і відпрацювання вмінь та навичок майбутньої професійної діяльності.

Ігрові методи проведення занять, імітуючи конкретну реальність, дають можливість виробити у студентів уміння осмислювати результати прийняття рішень залежно від обраних ролей з огляду на результат попередніх дій. У процесі гри виявляється фахова зрілість та активність тих, хто навчається, що безсумнівно сприяє удосконаленню самих учасників гри та глядачів як особистостей. Ігрові форми і методи організації навчання дозволяють не тільки засвоїти, поглибити та закріпити пройдений теоретичний матеріал, але й навчити студентів самостійно мислити, діяти, вести наукові спори, шукати та знаходити

оптимальний вихід із запропонованих ситуацій, особисто відповідати за прийняті рішення.

Доведено, що педагогам у ВНЗ слід проводити більше занять з використанням ігрових методів. Вивчення окремих тем через проведення ігрових занять не тільки зробить процес навчання різноманітним і цікавим, надасть можливість закріпити теоретичний матеріал на практиці, але й призведе до зростання інтересу та обізнаності студентів в реальних суспільно-економічних процесах.

Література

1. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О. І. Пометун. Київ: А.С.К., 2005. 192 с.