

ЕФЕКТИВНІСТЬ ІГРОВИХ МОДЕЛЕЙ НАВЧАННЯ В СИСТЕМІ СУЧАСНОЇ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Надія ОЛІЙНИК

У науковій статті розглядаються особливості використання ефективних ігрових моделей у навчально-виховному процесі. Узагальнено важливість застосування імітаційно-моделюючих та рольових ігор, а також їх ефективність при підготовці майбутніх молодих фахівців.

The features of using effective game models in the educational process are considered in the scientific article. The importance of simulation-modeling and role-playing games and their effectiveness in preparing future young professionals are generalized.

Постановка проблеми. У сучасних умовах соціально зорієнтованої ринкової економіки все частіше виникає необхідність приймати обґрунтовані рішення в різних ситуаціях навколишнього середовища. Розвиток освіти неможливий без використання сучасних технологій, зокрема, ігрових методик навчання, які сприяють самовдосконаленню, самовизначенню та самореалізації студентів, що допомагає набутти досвіду прийняття правильних рішень і закономірностей поведінки цивілізованого ринку.

Використання ігрових моделей навчання зумовлено новими завданнями системи освіти: формування активної, діяльної, творчої, конкурентоспроможної особистості. Тому, важливо залучати студентів у моделювання явищ та процесів навколишнього середовища, орієнтувати на пошукову діяльність, створювати нові ціннісні орієнтири, стимулювати розвиток комунікативних здібностей та культури поведінки, спільно розв'язувати проблеми на основі аналізу обставин і відповідної ситуації, враховуючи власний досвід як джерело знань. За умови застосування нетрадиційних форм організації навчання студенти залучаються до реальної творчої діяльності, яка не тільки привертає їх новизною а й розвиває потребу виявляти проблеми та розв'язувати суперечності, які виникають під час самостійної роботи. Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії в навчально-виховному процесі вищої освіти.

Аналіз актуальних досліджень. Для наукового обґрунтування використання ігрових моделей навчання важливими є теоретичні дослідження О.В. Аксьонової, Н.В. Борисової, В.М. Єфимова, В.В. Нікандрова, І.М. Носаченко, А.М. Смолкіна, П.І. Підкасистого; дослідження проблеми застосування дидактичної гри у навчальному закладі стосуються здебільшого ділових (А.А. Вербицький, М.Д. Касьяненко, М.М. Крюков та інші) та рольових ігор (С.Н. Карпова, Л.Г. Петрушина, О.І. Пометун, та інші науковці).

У сучасній педагогіці відомі вчителі-новатори Є.М. Ільїн, С.М. Лисенкова, В.Ф. Шаталов які, організовуючи навчальну діяльність студентів, широко використовують ігрові форми. В практичній діяльності в системі активного навчання використовуються такі моделі навчальної гри: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання та інші. Аналіз наукових досліджень свідчить про зростаючий інтерес до проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Розвиток ігрових методів навчання відбувається з урахуванням взаємозв'язку індивідуального навчання з груповими

методами мислення та діяльності, що приводить в рух сили колективного мислення, при цьому використовуються управлінські ігри моделювання різних реальних ситуацій і процесів.

Науковець О. В. Аксьонова характеризує дидактичну гру як активну навчальну діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, а також майбутньої професійної діяльності [1, с. 346]. Також існує бачення ділової гри як моделювання вибіркового аспекту конфліктної ситуації, яке виконується згідно з раніше визначеними правилами, даними та методиками; інші називають діловою грою модель взаємодії людей у процесі досягнення деяких цілей економічного, політичного або престижного характеру.

Мета статті. На основі узагальнення наукових підходів метою дослідження є обґрунтування ефективності та особливостей впровадження ігрових моделей навчання в систему вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Одним із основних напрямків комплексної модернізації сучасної освіти в Україні є впровадження в педагогічну практику нових інформаційних технологій і засобів навчання, які змінюють не тільки способи формування знань і вмінь, а й традиційні форми відносин між студентами та навчальним предметом, тобто форми навчального процесу та освітнє середовище. Сучасний виклад стає не простим передавачем знань, а організатором освітнього процесу, що забезпечує інтенсивні методи навчання. Активізація навчально-пізнавальної діяльності студентів є невід'ємною частиною підвищення якості педагогічної освіти, орієнтація рівня професійної підготовленості майбутніх педагогів на нормативні правові акти та вимоги професійної діяльності. Важливість проблем активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів різко зростає, коли у зв'язку з Болонським процесом затверджена програма реформування вищої освіти. Розглядається проект внесення змін до системи вищої освіти.

Ігрове моделювання є ефективним методом соціально-культурного проектування і важливим інструментом формування проектного мислення особистості, розвитку індивідуального та самостійного прийняття рішень, інтуїції та уяви, мобілізації знань та навичок, розкриття особистісного потенціалу.

У процесі проведення ігор реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності:

- принцип негайного застосування знань;
- зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу;
- наближення до практичного розуміння економічних категорій і закономірностей;
- менша втомлюваність учасників гри;
- первісне абстрактне знання перетворюється на конкретне переживання [1, с. 346].

Дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, а також майбутньої професійної діяльності. У терміні «дидактична гра» підкреслюється педагогічна спрямованість, різноманітність її застосування у процесі навчання. Існують декілька досить складних видів класифікації дидактичних ігор, що зустрічаються в теорії та практиці. Для педагога, який складає власні ігри або використовує вже розроблені, важливо знати, що вони поділяються на імітаційно-моделюючі та рольові ігри.

Імітаційно-моделюючі ігри присвячені вирішенню певної проблеми, набуттю процесуальних компетенцій, рефлексії шляхів вирішення проблеми і вони можуть включати у

себе розподіл певних «технічних» ролей (головуючий, спікер, доповідач, секретар та інші), в яких емпатія (перевтілення в образ) має менше значення, ніж у рольових іграх.

Блок імітаційно-моделюючих ігор включає декілька груп: перший тип називають комбінаторними іграми, для яких характерні відсутність спеціальних ігрових процедур, імовірнісний характер процесу гри, різноманітні фішки тощо; другий тип – різноманітні вікторини, наприклад економічне доміно, економічний КВК, ігри-вікторини тощо. Такі ігри використовуються переважно у процесі закріплення, повторення та узагальнення матеріалу. Третій тип ігор даної групи представлений стратегічними іграми, які мають певне рольове забарвлення, тобто дії учнів не тільки підпорядковані ситуації та організаційно-управлінським правилам гри, а й особливості рольової поведінки гравця.

Рольові ігри, на відміну від імітаційно-моделюючих, мають більший емпатійний характер. Їх завдання полягає у створенні відповідного емоційного фону заняття, набуття учнями досвіду емоційно-ціннісної діяльності. формуванні ціннісних орієнтацій тощо. Рольова гра дає можливість учням виявити свої творчі можливості, свою індивідуальність, розвиває вміння краще розуміти інших, більш об'єктивно аналізувати власну поведінку та поведінку інших людей.

Зауважимо, що ігрові методи навчання передбачають визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності та форм взаємодії педагога і студентів. Застосування цього методу навчання вимагає: з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату, щоб діяльність суб'єктів навчального процесу була цілеспрямованою; вибору способу діяльності для досягнення мети; необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними; наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Важливо звернути увагу на застосування ділових ігор у навчально-виховному процесу вищої освіти, як метод підготовки та адаптації до майбутньої професійної діяльності, налагодження соціальних зв'язків, методом активного навчання, що сприяє теоретичній та практичній підготовці студентів, побудові реальної дійсності, досягненню конкретних сучасних завдань. Її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, вирішення сформульованих на початку гри проблем. При цьому рішення, вироблені у процесі гри, можуть не нести в собі інноваційності.

Науковці Я. А. Бельчиков, М. М. Бирштейн пропонують класифікацію ділових ігор як методу активного навчання за певними ознаками, а саме [2]:

1. Серед ділових ігор залежно від їх функцій та цільової направленості виділяють:
 - навчальні (тренінгові) ділові ігри. Ігри такого типу є найпоширенішими і сприяють підготовці та підвищенню кваліфікації педагогічних кадрів;
 - ділові ігри для вирішення практичних завдань (наприклад, пошуку оптимальних рішень при інтенсифікації процесу навчання). Ігри такого типу використовуються для групової та індивідуальної підготовки рішень з урахуванням різноманіття варіантів рішення проблеми;
 - проектні ділові ігри. До них звертаються при проектуванні організаційних систем (організацій, їх структурних підрозділів та ін.) та їх змін. Дослідник вважає ці ігри

достатньо складними у зв'язку з тим, що вони потребують високого рівня компетентності їх учасників;

– пошукові ділові ігри. Використовуються для аналізу поведінки окремих спеціалістів або роботах колективів у залежності від зміни зовнішніх або внутрішніх умов їх діяльності. Пошукові ділові ігри моделюють конкретні ситуації за принципом «що буде, якщо ...», це дозволяє прогнозувати різноманітні варіанти змін.

2. За широтою тематичних рамок ділові ігри поділяються на:

– комплексні, які передбачають обробку методів вирішення складного завдання в єдності його найважливіших аспектів, наприклад, імітація діяльності з розв'язання конфліктної ситуації;

– часткові – вирішення окремого завдання, наприклад, гра з вивчення та порівняння ефективності колективної та індивідуальної діяльності учнів.

3. За ступенем свободи прийняття рішень та дій ігри поділяються на:

– жорсткі, якщо гра припускає лише заздалегідь сплановані рішення та поведінкові моделі. Прийняття рішень в іграх такого типу обмежується вибором однієї з раніше запропонованих альтернатив;

– м'які, коли діяльність учасників обмежується лише загальним сценарієм, в рамках якого гравці самі визначають послідовність своїх дій.

4. За ступенем невизначеності ситуації ділові ігри поділяються на:

– детерміновані, для яких характерна визначена ситуація з заданими параметрами;

– імовірні, які характеризуються невизначеністю ситуації, мінливістю багатьох її параметрів, що зумовлює можливість лише ймовірного оцінювання ситуації і прийняття рішень з певним ступенем ризику.

5. За характером комунікацій гравців ділові ігри поділяються на:

– інтерактивні, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою. Наприклад, ігри такого типу необхідні для імітації відносин конкуренції;

– неінтерактивні, в яких учасники діють самостійно, незалежно приймають рішення.

6. За галуззю використання:

– загальні ділові ігри моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, яка може змінюватися;

– функціональні ділові ігри слугують опрацюванню дій з виконання певної функції організації.

7. За відкритістю ділові ігри поділяються на:

– відкриті, які дозволяють контакти між учасниками, або спрямовані на колективне виконання завдань, наприклад, ігри типу «мозковий штурм»;

– закриті, які забороняють усілякі контакти.

8. За залежністю від використовуваних засобів та інструментів ігри поділяються на:

– мультимедійні або комп'ютерні;

– прості ігри.

З огляду на різноманіття ділових ігор як методу активного навчання, ефективним є використання ігрових моделей, у процесі якого студенти повинні виконувати збирання,

опрацювання, зберігання, представлення інформації, аналогічно до того як це відбувається в різних сферах навколишнього середовища. Відмінність полягає у тому, що наслідки проведення операцій над модельною інформацією, в ігрових ситуаціях трансформуються в саму модель інформаційного середовища, а не дійсність. Ця особливість і є основною перевагою ігрових методів навчання, тому що вона дозволяє: по-перше, не боятися негативних наслідків якої-небудь неправильної дії студентів, а навпаки, обертати це на користь, оскільки набувається досвід; по-друге, значно прискорювати час перебігу реальних процесів навколишнього середовища; по-третє, багаторазово повторювати ті чи інші операції для закріплення навичок їх виконання, а також надає можливість вільного виконання операцій студентами, та стимулювання їх на пошук більш ефективного конкурентоспроможного рішення.

Однак, виникає суперечність, з одного боку, між збільшеною потребою суспільства у висококваліфікованих педагогах, здатних самостійно, компетентно приймати рішення та необхідністю вдосконалення навчально-пізнавального процесу в педагогічному виші, а з іншого – недостатньо теоретичною та методичною розробленістю її педагогічних основ, що забезпечують ефективність активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. На сьогодні освіта спрямована на підготовку педагогічних фахівців, які вміють чітко визначати мету, аналізувати хід і результати своєї діяльності, здатних компетентно приймати рішення, нести відповідальність за них. Саме цим пояснюється підвищений інтерес педагогічної науки до дослідження процесу активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, розробки дидактичних засобів, необхідних для цього. Підготовка педагогів вищої школи пов'язана з прискоренням розвитком вищої школи, інтенсифікацією та диференціацією навчального процесу, появою варіативних освітніх систем, вимагає таких методів навчання, які дозволили б активізувати і максимально процес підготовки студента до змісту та характеру його професійної діяльності. При цьому, необхідно поетапне наукове обґрунтування організації самого навчального процесу, а саме: самостійної роботи студентів, співвіднесення з цілями навчання, узгодженої з іншими структурними складовими системи вищої освіти, а головне – з інтересами, прагненнями і можливостями процесу навчання та викладачів.

Отже, ділова гра – це дуже трудомісткий і складний інструмент навчання, застосовувати його потрібно лише там, де не можна досягти таких самих цілей більш традиційними формами навчання. Ділову гру, вважає М. Олешков, слід вибирати для реалізації насамперед таких педагогічних функцій: для формування у фахівців цілісного уявлення про професійну діяльність в її динаміці; для придбання як предметно-професійного, так і соціального досвіду, в тому числі досвіду прийняття індивідуальних та спільних рішень; для розвитку професійного теоретичного і практичного мислення; для формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації [4].

Зазначимо, що в кожній діловій грі закладено ігрові та педагогічні цілі. Змістом ігрових цілей учасника є успішне виконання ролі, реалізація ігрових дій, отримання максимально можливої кількості балів, уникнення штрафів, прийняття адекватних рішень тощо. Змістом педагогічних цілей є розвиток професійного теоретичного і практичного мислення, вміння вибудовувати стосунки з іншими людьми, оволодіння моральними нормами, розвиток загальних і професійних здібностей, формування відповідального ставлення до праці тощо. Ділові ігри можна проводити з тем курсових і дипломних робіт для різних спеціальностей. Для підготовки ділової гри тема

розбивається на окремі питання, розробляються проблемні ситуації, які мають кілька варіантів розв'язання. В процесі гри студент вчиться аналізувати і систематизувати матеріал, виділяти в ньому головне, оцінювати різні варіанти розв'язання проблеми і вибирати найкращі з усіх запропонованих альтернатив. Часто студенти не вміють застосовувати здобуті знання в комплексі. Ділова гра допомагає усунути цей недолік, вимагаючи від учасників мобілізування знань з різних дисциплін і прийняття комплексного рішення.

Висновки. Ігрова діяльність розвиває індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, який властивий традиційним формам навчальної діяльності. Засвоєння знань здійснюється в контексті певної діяльності, що створює ситуацію необхідності знання. Ігрові моделі дають змогу позбутися шаблонів і стандартів, здатні змінити ставлення студентів до будь-якого явища, факту, проблеми. Гра стимулює інтелектуальну діяльність студентів, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і висунутих гіпотез, виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі.

Використання ігор у навчально-виховному процесі забезпечує максимальне емоційне та практичне залучення до конкретної сьогоденної ситуації, створює нові можливості у навчанні, забезпечує накопичення власного соціально-економічного досвіду, перетворює загальні знання в особистісно значущі, а також вимагає від учасників систематизованих і глибоких знань для застосування їх у подальшій самостійній професійній діяльності.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Аксьонова О. В. Методика викладання економічних дисциплін : навч. посіб. / Олена Валентинівна Аксьонова. – К. : КНЕУ, 2006. – 708 с.
2. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры / Я. М. Бельчиков, М. М. Бирштейн. – Рига: Авотс, 1989. – 304 с.
3. Ильин Е. П. Мотивация и мотивы / Евгений Павлович Ильин. – СПб. : Питер, 2000. – 288 с.
4. Олешков М. Ю. Современные образовательные технологии: учебное пособие / автор-составитель Михаил Юрьевич Олешков. – Нижний Тагил : НТГСПА, 2011. – 144 с.
5. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко та ін.; за ред. О. І. Пометун. – К. : Вид-во А.С.К., 2004. – 192 с.
6. Тренінгові технології навчання у практичній підготовці студентів (ділові та рольові ігри) [Текст] : навч.-метод. посіб. / [Г. М. Азаренкова, Н. В. Ізюмцева, О. О. Легостаєва та ін.; за ред. Г. М. Азаренкової, Н. М. Самородової]. – Львів : Новий Світ 2010. – 198 с.
7. Хуторской А. В. Дидактическая эвристика, теория и технология креативного обучения : учеб. пособие / Андрей Викторович Хуторской. – М. : МГУ, 2003. – 416 с. : ил. – (Серия «Учебники нового века»).

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Олійник Надія Юрївна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри управління персоналом і економіки праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка.

Коло наукових інтересів: проблеми організації навчального процесу в системі сучасної вищої освіти.