

УДК 378.147

С. СТРИЛЕЦЬ

Чернігівський національний педагогічний університет
імені Т. Г. Шевченка

ПЕРЕВАГИ ВИКОРИСТАННЯ ОРГАНІЗАЦІЙНО-НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У СИСТЕМІ СУЧАСНОЇ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У роботі висвітлюються теоретичні узагальнення побудови ділових ігор, які реалізуються при організації самостійної групової роботи студентів, а також дослідження їх ефективності при підготовці майбутніх молодих фахівців, переваги ділових ігор у порівнянні з традиційним навчанням.

***Ключові слова:** модернізація навчального процесу, нові інформаційні технології, ділові ігри, метод ділових ігор, класифікація ділових ігор.*

Постановка проблеми. За умови застосування інноваційних 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 у процесі їх самостійної роботи. Прикладами інноваційних способів організації групової форми навчальної діяльності студентів та молодих спеціалістів є метод проектів, кейс-метод, ділова гра, навчання у співпраці, метод «мозкового штурму» та метод «внутрішньої гри», взаємонавчання в групах та інші, що розглядаються нами як активні (інноваційні) методи навчання у вишах. Тут основними проблемами виступають широка демократизація та модернізація навчального процесу, розкріпачення викладачів, формування у них прогресивного стилю мислення, етики і мотивації педагогічної діяльності.

Аналіз останніх досліджень. Сутність, призначення, теоретичні питання застосування ділових ігор відображаються в роботах М. Бірштейн, С. Габрусевич, В. Платова, Є. Хруцького та ін. У сучасній педагогіці відомі вчителі-новатори Є. Ільїн, С. Лисенкова та В. Шаталов, які, організовуючи навчальну й виховну діяльність студентів, широко використовують ігрові ситуації. Аналіз наукових досліджень свідчить про зростаючий інтерес до проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Проте до теперішнього часу не виявлено повною мірою особливості навчально-пізнавальної діяльності студентів; недостатньо розкрита дидактична сутність навчально-ділової гри та педагогічні умови для забезпечення її застосування для студентів; не повною мірою досліджені деякі інші питання. Актуальність і значимість даної теми, її недостатня науково-теоретична і практична розробленість, її практико-орієнтований характер визначили вибір теми наукової розвідки. Варто дати відповідь на питання – які роль і місце навчальної ділової гри в організації навчальної роботи не тільки як методу активного навчання студентів. На підставі аналізу педагогічної практики, наукової літератури, педагогічної діяльності автора статті як викладача педагогічного університету та висунутих протиріч була сформульована **мета дослідження:** чи потрібне застосування навчально-ділових ігор для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів вищих педагогічних закладів.

Виклад основного матеріалу. Одним з основних напрямків комплексної модернізації сучасної освіти в Україні є впровадження в педагогічну практику нових інформаційних технологій і засобів навчання, які змінюють не тільки способи придбання знань і умінь, а й традиційні форми відносин між студентами та навчальним предметом, тобто форми навчального процесу та освітнє середовище. Сучасний викладач стає не простим передавачем знань, а організатором освітнього процесу, що забезпе-

чує інтенсивні методи навчання. Активізація навчально-пізнавальної діяльності студентів є невід'ємною частиною підвищення якості педагогічної освіти, приведення рівня професійної підготовленості майбутніх педагогів у відповідність з нормативними правовими актами та вимогами професійної діяльності. Важливість вирішення питання активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів різко зростає останнім часом, коли у зв'язку з Болонським процесом затверджена програма реформування вищої освіти, розглядається проект внесення змін до системи вищої освіти.

Пошуком шляхів і способів активізації пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання та розвитку їх здібностей займалися вчені Б. Ананьєв, Л. Виготський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін та ін. Ними розглянуто психологічні компоненти пізнавальної діяльності, за допомогою яких відбувається активізація. Питання, пов'язані з навчально-пізнавальною діяльністю, розробляли І. Лернер, Р. Матушкін, А. Усова та ін. Ними розкрито, залежно від аспекту дослідження, поняття навчально-пізнавальної діяльності; розглянуто методи розвитку пізнавальної самостійної діяльності; досліджено активізацію учнів та студентів через самостійні види діяльності. Активізацією пізнавальної діяльності учнів і студентів займалися вчені Т. Кудрявцев, Р. Нізамов, П. Ченців, Г. Шишмаренкова, А. Єсаулов та ін. Ними розкриваються зміст і структура даного поняття, компоненти, за допомогою яких активізується навчально-пізнавальна діяльність. Активізації навчально-пізнавальної діяльності за допомогою ігор присвячені роботи А. Вербицького, П. Підкасистого, Д. Узнадзе, С. Шмакова та ін.

Метод ділових ігор відомий з 17–18 століття, історія його виникнення описана в літературі. Ділова гра цього часу визначається як «військова або підприємницька». У 1970 – 1980 роках у країні відбувся спалах ділових ігор, різних за методикою проведення. Це було пов'язано з появою поняття «людський фактор» як провідного в ефективній організації виробництва, що десь на 10 років відстало від фундаментального західного поняття «людський ресурс». Саме в цей період з'являються цілі школи навчальних ігор: Талліннська школа В. Тарасова, рольові ігри у тренінгу, ділові ігри в педагогіці. Новаторами в методиці викладання ділових ігор стали ВНЗ. Налічується більше 1000 різних видів навчальних ігор.

У 1980 – 1990 роки настає етап економічних реформ, пов'язаний із введенням нових форм господарювання, а потім з появою різних форм власності. За допомогою ділових ігор виявлялися шляхи розвитку промислових підприємств, варіанти вирішення великих регіональних проблем. На сьогодні широке поширення одержали комп'ютерні ігри, що дозволяють отримати необхідні навички з різних спеціальностей, розвинути швидкість мислення та реакцію.

Ділові ігри – це складне багатопланове явище, вивчення якого займаються сьгодні представники різних наук – економіки, управління, маркетингу, психології, медицини, педагогіки. Думається, що саме з цієї причини існують різні трактування цієї ігрової технології. У літературі наводяться різні класифікації ділових ігор.

Ділова гра включає в певному співвідношенні такі поняття як «гра», «модель», «імітація». Н. Борисова, відомий розробник ділових ігор, співвідношення цих понять наочно представляє у вигляді перетину трьох кіл [1].

Протягом останніх десятиліть ділові ігри досить широко проникали у виробництво, громадську діяльність, економіку, теорію управління, освіту, це підтверджують численні наукові дослідження та літературні публікації. Серед цих робіт можна виділити ті, які є основними при конструюванні та використанні ділових ігор. Насамперед це роботи авторів: Ю. Арутюнова, М. Бірштейн, Н. Борисової, В. Буркова, С. Ємельянова та А. Іванівського, В. Комарова, І. Ладенко, Л. Матросової, В. Платова, В. Трайнева та ін. У працях останнього виділені основні характеристики навчальної ділової гри, подано розгорнутий аналіз проблеми впровадження навчальних ділових ігор у процес навчання. Психологічна сторона використання ділових ігор відображена в роботах А. Вербицького. В. Єфімовим та Г. Пельманом зроблено спробу визначити місце ділової гри з загальної системи ігор. Ціла низка робіт пов'язана з використанням ділових ігор у конкретній галузі науки, техніки, виробництва. Окремо слід згадати про розробки,

пов'язані із застосуванням методів ігрового навчання у сфері вищої освіти. Так, у роботах А. Вербицького [2], Л. Іваненко [5] та І. Сироежина [9] пропонується схема застосування ділових ігор і визначається їх місце в системі вищої освіти. На жаль, спеціальних досліджень, пов'язаних із використанням ділових ігор у навчанні студентів педагогічних спеціальностей не так уже й багато. На наш погляд, найбільш цікаві дослідження Н. Борисової [1], Л. Єжової [4], Л. Матросової [7], В. Трайнева [10].

Загалом класифікація ділових ігор, враховуючи різні підходи, може бути представлена таким чином.

1. За часом проведення: без обмеження часу; з обмеженням часу; ігри, що проходять в реальний час.

2. За оцінкою діяльності: бальна або інша оцінка діяльності гравця або команди; оцінка того, хто як працював, відсутня.

3. За кінцевим результатом: жорсткі ігри – заздалегідь відома відповідь (наприклад, мережевий графік), існують жорсткі правила; вільні, відкриті ігри – заздалегідь відомої відповіді немає, правила винаходяться для кожної гри свої, учасники працюють над вирішенням неструктурованого завдання.

4. За кінцевою метою: навчальні – спрямовані на появу нових знань і закріплення навичок учасників; констатуючі – конкурси професійної майстерності; пошукові – спрямовані на виявлення проблем та пошук шляхів їх вирішення.

5. За методологією проведення: ямкові ігри – будь-яка салонна гра (шахи, «Озеро», «Монополія»). Гра проходить на спеціально організованому полі, з жорсткими правилами, результати заносяться на бланки; рольові ігри – кожен учасник має або певне завдання, чи певну роль, яку він повинен виконати відповідно до завдання; групові дискусії пов'язані з відпрацюванням проведення нарад або придбанням навичок групової роботи. Учасники цієї гри отримують індивідуальні завдання. Проте існують правила ведення дискусії (наприклад, гра «Координаційна Рада», «Аварія корабля»); імітаційні – мають на меті створити в учасників уявлення про те, як слід було б діяти в певних умовах («Міжцехове управління», «Збут» – це для навчання менеджерів з продажу тощо); організаційно-діяльнісні ігри (Г. Щедровицький) [11] – не мають жорстких правил, в учасників немає ролей, ігри спрямовані на вирішення міждисциплінарних проблем. Активізація роботи учасників відбувається за рахунок жорсткого тиску на особу; інноваційні ігри (В. Дудченко) [3] – формують інноваційне мислення учасників, висувають інноваційні ідеї в традиційній системі дій, відпрацьовують моделі реальної, бажаної, ідеальної ситуацій, включають тренінги з самоорганізації; ансамблеві ігри (Ю. Красовський) [6] – формують управлінське мислення в учасників, спрямовані на вирішення конкретних проблем підприємства методом організації партнерського ділового співробітництва команд, що складаються з керівників служб.

Виникає суперечність, з одного боку, між збільшеною потребою суспільства у висококваліфікованих педагогах, здатних самостійно, компетентно приймати рішення, і необхідністю вдосконалення в цьому зв'язку навчально-пізнавального процесу у педагогічному виші, а з іншого – недостатньою теоретичною та методичною розробленістю її педагогічних основ, що забезпечують ефективність активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

На сьогодні освіта націлена на підготовку педагогічних фахівців, які вміють чітко визначити мету, аналізувати хід і результати своєї діяльності, здатних компетентно приймати рішення, нести відповідальність за них. Саме цим пояснюється той підвищений і весь час зростаючий інтерес педагогічної науки до дослідження процесу активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, розробки дидактичних засобів, необхідних для цього. Хоча розглянуте питання не є новим для педагогіки, де досліджувалися різні його сторони: пізнавальна активність учнів та студентів; пізнавальна самостійність; психологія різних видів мислення, задіяних у процесі активізації, особливості викладання при активізації діяльності учнів та студентів, проте опис педагогічних умов, що включають навчально-ділову гру як засіб активізації молодих педагогів у навчально-пізнавальної діяльності, в достатній мірі ще не розроблено.

Новий етап підготовки педагогів, пов'язаний з прискореним розвитком вищої школи, інтенсифікацією та диференціацією навчального процесу, появою варіативних освітніх систем, настійно вимагає з одного боку, застосування таких методів навчання в педагогічному вузі, які дозволили б активізувати і максимально наблизити процес підготовки студента до змісту і характеру його професійної діяльності, а з іншого – вимальовується необхідність поетапної науково обґрунтованої організації самого навчального процесу у ВНЗ, зокрема, самостійної роботи студентів, співвіднесення з цілями навчання, узгодженої з іншими структурними складовими системи вищої освіти, а головне – з інтересами, прагненнями і можливостями процесу навчання і викладачів.

Отже, ділова гра – це дуже трудомісткий і складний інструмент навчання, і застосувати його потрібно лише там, де не можна досягти тих самих цілей більш простими та звичними способами. 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 [8, с. 27].

Використовуючи у педагогічній практиці ділові ігри, варто дотримуватися певних принципів та прийомів, зокрема:

1. Ділові ігри слід використовувати тільки там, де вони дійсно необхідні. Це одержання цілісного досвіду майбутньої професійної діяльності, розгорнутої в часі і просторі.
2. До розробки гри слід підходити системно і враховувати її вплив на інші види роботи зі студентами, а також реакцію інших викладачів, яка може бути неадекватною.
3. У діловій грі потрібні предметна та соціальна компетентність учасників, тому слід починати підготовку до ділової гри з аналізу конкретних виробничих (педагогічних) ситуацій та розігрування ролей. Слід також до гри формувати у студентів культуру дискусії і міжособистісної взаємодії.
4. Структурні компоненти ділової гри повинні поєднуватися таким чином, щоб вона не стала ні тренажером, ні азартною грою.
5. Гра має будуватися на принципах саморегулювання. Викладач діє перед грою, до початку навчання, у кінці і при аналізі гри. Це вимагає великої підготовчої роботи, теоретичних і практичних навичок конструювання ділових ігор.
6. Режим роботи студентів у процесі ділової гри не вкладається в рамки традиційної поведінки їх на занятті і повинен бути підпорядкований логіці модельованого виробничого (педагогічного) процесу.

У літературі з даної проблеми виділяються основні характеристики ділової гри, що відрізняють її від інших імітаційних навчальних технологій, узагальнивши їх, значимо такі:

- моделювання процесу праці (діяльності) керівників і фахівців з вироблення управлінських рішень;

- розподіл ролей між учасниками гри;

- різниця ролевих цілей при виробленні рішень;

- взаємодія учасників, що виконують ті або інші ролі;

- наявність спільної мети у всього ігрового колективу;

- колективне вироблення рішень учасниками гри;

- реалізація ланцюжка рішень в ігровому процесі;

- багатоальтернативність рішень;

- наявність керованої емоційної напруги;

- розгалужена система індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри (заохочення й покарання, експертна оцінка прийнятих дій учасниками ділової гри).

Висновки і перспективи подальших досліджень. Вважаємо, що в ділових іграх переважає аспект інструментального навчання і водночас формалізований і мінімі-

зований щодо реальності міжособистісний аспект. Тому, хоча ділові ігри, за основним задумом, переслідують завдання зіткнення студента із дійсністю, ігрова імітаційна модель неминуче її спрощує, головним чином, у напрямку надання статичності міжособистісним стосункам, що спотворює діалектику реального життя.

Проте ділові ігри як різновид імітаційного методу відкривають для викладача можливість дослідження процесів прийняття рішень з урахуванням індивідуальних показників і вироблення діагностичних критеріїв.

На наш погляд, ділові ігри можна використовувати для створення комунікативних навчальних моделей, які сприяють кращому розумінню інтерактивних (взаємодії) і перцептивних (сприйняття і розуміння) механізмів колективного прийняття рішень.

Список використаних джерел

1. Борисова Н. В. Новые технологии активного обучения / Н. В. Борисова. – М.: ИЦПСКПС, 2000. – 146 с.
2. Вербицкий А. А. Деловая игра как метод активного обучения [Текст] / А. А. Вербицкий // Современная высшая школа. – 1982. – № 3/39. – С. 129–142.
3. Дудченко В. С. Инновационные игры. Практика, методология и теория / В. С. Дудченко. – Таллин: Варгус, 1989. – 102 с.
4. Ежова Л.В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом деловых игр / Л.В. Ежова. – СПб.: Нева, 2005. – 98 с.
5. Іваненко Л. Імітаційні ігри – ракурси й перспективи [Текст] / Л. Іваненко // Вісник НАН України. – 2007. – № 5. – С. 58–67.
6. Красовский Ю. Д. Мир деловой игры: (Опыт обучения хозяйственных руководителей) / Ю. Д. Красовский. – М.: Экономика, 1989. – 175 с.
7. Матросова Л. Н. Деловая игра в подготовке учителя / Л. Н. Матросова. – М.: Магистр, 1996. – 134 с.
8. Олешков М. Ю. Дидактический аспект коммуникативного взаимодействия. [Текст] / М. Ю. Олешков // Ученые записки Нижнетагильского государственного педагогического института. Педагогика. Психология. Вып 3: Общие проблемы педагогики. Психологическое обеспечение образовательного процесса. История образования и педагогической мысли России. – 2001. – С. 25–30.
9. Сыроеждин И. М. АСУП и деловые игры / И. М. Сыроеждин // ЭКО. – 1972. – № 4. – С. 21–26.
10. Трайнев В. А. Деловая игра в учебном процессе / В. А. Трайнев. – М.: Прометей, 2002. – 345 с.
11. Щедровицкий Г. П. Избранные труды / Г. П. Щедровицкий. – М.: Школа культурной политики, 1995. – 800 с. – С. 98

Стаття надійшла до редакції 02.02.2012.

Стрилец С.

Черниговский национальный педагогический университет имени Т.Г. Шевченко, Украина

ПРЕИМУЩЕСТВА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОРГАНИЗАЦИОННО-ОБУЧАЮЩИХ ИГР В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОГО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

В работе освещаются теоретическое обобщение построения деловых игр, которые реализуются при организации самостоятельной групповой работы студентов, а также исследование их эффективности при подготовке будущих молодых специалистов, преимущества деловых игр по сравнению с традиционным обучением.

Ключевые слова: модернизация учебного процесса, новые информационные технологии, деловые игры, метод деловых игр, классификация деловых игр.

Strilets S.

Chernihiv National Pedagogical University named T.G. Shevchenko, Ukraine

THE ADVANTAGES OF USING ORGANIZATIONAL AND EDUCATIONAL GAMES IN THE MODERN SYSTEM OF HIGHER EDUCATION

In the article the highlights of theoretical generalization of the construction business games, that are sold in the organization of independent group of students, as well as the study of their effectiveness in the preparation of future young specialists, the advantages of business games in comparison with traditional learning.

Keywords: modernization of the educational process, new information technology, business games, business games method, classification of business games.