

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди
Інститут післядипломної освіти

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія
Полтавський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені
Н. В. Остроградського

**УПРАВЛІНСЬКІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ПРОФЕСІЙНОЇ
ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ В УМОВАХ ІННОВАЦІЙНОГО
РОЗВИТКУ ОСВІТИ**

*Матеріали Всеукраїнської
науково-практичної конференції
(20 квітня 2016 року)
I частина*

Харків - 2016

The article discovers the age-related development features of components' communicative competence, as well as requirements for the educational activities of adults who will contribute to the effective communication of a child at different stages of ontogeny.

Key words: *social intelligence, communicative competence, attachment type, language as a communication tool, changing roles rule, the ability to listen, the ability to take into account the perspective of others, prejudice, emotion recognition, experience of different emotions at the same time, regulation of emotion regulation, guided by a guardian, social reconciliation phenomenon, "working model" of relations.*

УДК 378

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК МЕТОД АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ

Хлебнікова Т. М.

У статті розглянуті питання застосування ділових ігор з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, запропоновані розроблені варіанти дидактичних ігор.

Ключові слова: *ділова гра, функції ділових ігор, компоненти структури ігрової діяльності, спонтанні ділові ігри, рольова гра.*

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку педагогіки вищої школи пов'язаний із міжнародною інтеграцією й інтеграцією вищої школи України у Європейський простір. У Національній доктрині розвитку освіти України в ХХІ столітті зазначено, що сьогодні виховання творчої соціально-активної особистості є стратегічним завданням системи освіти.

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб розвитку творчого потенціалу фахівця.

Ділова гра зародилася як інструмент пошуку управлінських рішень в умовах невизначеності та багатофакторності. Зараз ділові ігри використовують у навчальному процесі шкіл, вишів як педагогічну технологію або один із методів активного навчання для вирішення виробничих, соціальних і психологічних завдань. Гра, на відміну від традиційних методів навчання, не лише передає певний обсяг знань, але насамперед розвиває здатність аналізувати, синтезувати й використовувати отриману інформацію.

Технологія ігрових форм навчання, на думку П. Підкасистого та Ж. Хайдарова, спрямована на те, щоб навчити студентів усвідомлювати мотиви свого учіння, своєї поведінки у грі й у житті, тобто формувати мету й програми власної, як правило, глибоко прихованої у звичайній обстановці, самостійної діяльності та передбачувати її найближчі результати.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Перегляд останніх досліджень і публікацій засвідчив, що використання інноваційних методів є предметом дослідження в працях О. Арламова, М. Бургіна, В. Журавльова,

В. Загвязинського та інших. Ефективність використання рольових ігор у навчально-виховному процесі висвітлено в роботах таких науковців, як В. Артемов, П. Бех, В. Бухбиндер, Г. Китайгородська, Н. Матвеева, Н. Побірченко, О. Пометун, Л. Пироженко, Г. Селевко та інших.

Загальнодидактичний аспект ігрової форми занять розкрито в роботах М. Кларіна. Зокрема, автор наголошує, що діловим іграм притаманна творчість, яка має імпровізаційний та активний характер; емоційність, суперництво й конкуренція; наявність прямих або опосередкованих правил, які відтворюють зміст гри, логічну послідовність її розвитку [1].

Аспекти впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості висвітлювали Б. Букатов, Т. Кашканова, О. Приходько, В. Ткаченко, О. Хоменко й інші. Вагомий внесок у розкриття функцій і змісту ділової гри зробили педагоги Г. Ващенко, Я. Коменський, С. Лісовий, П. Підкасистий, С. Русова та інші. І. Підласий запропонував концептуальні підходи до організації гри в процесі навчання. В. Ягупов визначив принципи конструювання й використання гри в навчальному процесі.

Л. Виготський, В. Платов, Д. Ельконін та інші стверджували, що ділова гра виступає як педагогічний засіб і активна форма навчання, яка формує навчальну діяльність і відпрацьовує професійні вміння й навички.

У роботах Г. Абрамової, В. Степановича, І. Кулешова, В. Алапєвої розглянуто ідею про те, що ділова гра є як формою, так і методом навчання, у якій моделюють предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності.

Ідею про те, що ділова гра є засобом розвитку не лише професійних умінь і навичок, а й професійного творчого мислення, у ході якої особистість набуває здатність аналізувати специфічні ситуації та вирішувати для себе нові завдання, можна простежити в роботі Є. Хруцького.

Разом із цим системний аналіз наукової літератури з проблеми застосування ділової гри в умовах післядипломної педагогічної освіти засвідчив, що, незважаючи на значне коло досліджень, у науковому плані проблема застосування ділової гри сьогодні залишається малодослідженою, що зумовлює її актуальність.

Мета статті полягає у визначенні можливостей застосування ділової гри в процесі підготовки магістрів зі спеціальності «Управління навчальним закладом».

Виклад основного матеріалу. Ділова гра створює умови для глибокого та повного засвоєння навчального матеріалу на основі систематичного використання знань у процесі одночасного розв'язання навчальних і професійних проблем, що моделюють. Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності й форми взаємодії педагога та студентів. Під час гри реалізують її основні функції: студент має змогу синтезувати знання із різних дисциплін і долати їх розрізненість, крім того ділова гра сприяє інтенсифікації навчальної діяльності, створює умови для розвитку творчого мислення студентів у процесі аналізу виробничих ситуацій і пошуку

нестандартних способів їх розв'язання. Участь у ділових іграх стимулює розвиток особистісного потенціалу студента, його самореалізацію й самоствердження у творчих ситуаціях ігрової взаємодії.

У науковій літературі зазначено, що ділова гра формує інтерес й емоційно-ціннісне ставлення до навчальної та професійної діяльності, вона забезпечує оволодіння досвідом виконання професійних функцій і методологією подолання виробничих проблем. Діагностична функція ділової гри полягає у виявленні творчих і професійних здібностей та ціннісних орієнтацій студентів, в усвідомленні ними своїх потенційних можливостей; психотерапевтичний ефект ділової гри визначають її здатністю створювати умови для емоційно-психологічної розрядки студентів, зняття психологічних бар'єрів, впливу атмосфери, що виникає, на особистісні властивості, оволодіння способами психологічного захисту в складних професійних ситуаціях тощо.

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі компоненти:

- спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі);
- орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності);
- виконавчий (дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету);
- контрольньо-оцінний (корекція і стимулювання активності ігрової діяльності) [4].

Із досвіду застосування рольових ігор можна сказати, що набагато простіше провести ділову гру (симуляцію) спонтанно. Така гра не потребує попередньої підготовки студентів. Спонтанні ділові ігри проводимо за таким планом:

- оголошення мети й завдання на початку заняття;
- організаційний момент: розподілення на групи, розподілення ролей і пояснення завдання кожної ролі;
- підготовка студентів до програвання ситуації у створених групах;
- презентація групами ділової гри;
- підведення підсумків гри;
- оцінювання студентів.

Так, наприклад, у процесі вивчення предмету «Управління трудовими ресурсами» проводимо імітаційну гру «Співбесіда під час прийому на роботу». Група студентів розподілена на підгрупи. У кожній підгрупі є один студент, який прийшов на співбесіду з метою отримати роботу (вчителя, вихователя, заступника директора, директора школи та ін.), троє інших осіб виступають інтерв'юерами (керівник, начальник відділу кадрів, психолог). Студенти мають за 15 хвилин підготувати презентації своєї версії співбесіди. Далі йде презентація, обговорення й резюмування. Підгрупа, що виступила найкраще, отримує найвищий бал.

Гру «Інтерв'ю» використовуємо під час вивчення теми «Організація добору й відбору кадрів». Студенти розподіляються на пари, у якій один із них є претендентом на посаду, інший — представником адміністрації навчального

закладу або інспектором відділу кадрів управління освіти. Для презентації матеріалу кожна підгрупа має 5–7 хвилин. Далі — резюмування, виставлення балів.

Зауважимо, що при всіх позитивах спонтанних ділових ігор недоліком їх є те, що студенти виконують однотипні ролі, тому до кінця заняття важко тримати увагу всіх студентів. Окрім того, важко об'єктивно оцінити студентів, оскільки перші й останні студенти, що відповідають, знаходяться в нерівних стартових умовах.

Власне проведення рольової або сюжетної гри потребує достатньо серйозної підготовки і викладача, і студентів.

У процесі вивчення предметів «Освітні технології» й «Управління навчально-виховною діяльністю» розглядають питання впровадження інноваційних технологій у систему роботи навчального закладу й управління цим процесом, тому ми вважаємо за необхідне провести ділову гру, яка створює такі умови для діяльності, забезпечує такий рівень мотивації, ставить студента в таку ситуацію, яка передбачає вибір між ремісницьким і творчим, авторським відношенням до власної діяльності, створює умови для самоактуалізації, самореалізації особистості.

Як приклад наведемо імітаційну гру «Позиційна дискусія».

Мета: навчити аналізувати власну діяльність на певному етапі впровадження педагогічної технології, активізувати їх участь у роботі.

Алгоритм проведення рольової гри.

1. Студенти розподіляються на групи по 5–7 осіб. Таким чином утворюють 4 групи: «негативу», «позитиву», «пошуку причин», «позитивного програмування». Кожна група обирає лідера — «спікера». Виділяють чотири «фіксатора».

Групи отримують завдання. Задається позиція кожній групі. Члени груп обговорюють свої позиції.

2. Дискусія.

3. Виступи фіксаторів.

Підведення підсумків дискусії керівником навчального закладу.

4. Робота в групах над створенням проекту рішення педагогічної ради.

Обговорення проекту рішення за методикою «Міжсобойчик».

5. Підведення підсумків гри.

Підготовчий етап.

Групи знайомляться із завданнями, з'ясовують проблеми, труднощі, які виникають у роботі в умовах упровадження інновації в роботу педагогічного колективу школи.

1-й етап. Розподілення на групи, обговорення позицій у групі.

2-й етап. Дискусія. У ході гри обговорюють проблеми і труднощі, висунуті групою «негатив»: низький рівень престижності освіти; відсутність у навчанні диференціації за рівнями навчальних досягнень учнів; брак часу на участь в експериментальній роботі; незнання суті педагогічної технології й суті експерименту, його мети та завдань, напрямів роботи і способів діяльності, вивчення результатів.

Група «позитив» протягом 2 хвилин шукає свій аргумент.

Група «пошук причин» готує свою відповідь, пояснює причини названих труднощів, а група «позитивного програмування» пропонує свій шлях розв'язання цієї проблеми. Потім групи «по колу» змінюють свої позиції, не повторюючи уже заявлених проблем.

3-й етап. Фіксація. Після дискусії «фіксатори» зачитують по черзі всі зазначені труднощі, потім позитивні моменти, причини труднощів і позитивний прогноз. Керівник школи вносить пропозиції щодо аналізу ситуації, уточнює основні положення експерименту.

4-й етап. Проект рішення педагогічної ради. З урахуванням обговорення виступів «фіксаторів», керівника школи вчителям пропонують підготувати проект рішення ради в групах.

Суть методики «Міжсобойчик» полягає в тому, що підготовка рішення педагогічної ради відбувається не в середині, а за межами мікрогрупи. Учасники гри працюють таким чином:

I. Усередені кола. Назва говорить сама за себе: перш за все проект рішення розробляють усередені мікрогрупи з чотирьох осіб. Кожен учасник до кінця обговорення (час — 7 хв) повинен мати загальне для цієї групи рішення.

II. «В людях». Попередні групи тимчасово розпадаються, але з'являються нові, сформовані за принципом єдності за літерами. Кожен із учасників нової групи знайомиться з варіантами інших груп, обираючи загальні або кращі пункти.

III. Пошук загального розв'язання. Відроджуються й об'єднуються попередні групи. Але учасники повертаються із збагаченим баченням проблеми. У такому спільному пошуку учасники знаходять більш об'єктивний проект рішення в порівнянні з роботою однієї ізольованої групи.

5-й етап. Підведення підсумків гри.

Керівник підводить підсумки гри, наголошуючи на тому, що студенти пережили різні соціально-психологічні стани — обвинувачувача, захисника, футуролога, дійшли розуміння причин труднощів у роботі школи, вчителя й зайняли певну позицію стосовно введення інновації. А найголовніше — взяли безпосередньо участь у пошуку способів розв'язання проблем і труднощів, які зазвичай у школі пропонує адміністрація.

У процесі гри студенти визначають мету власної діяльності, обирають вид діяльності, характер взаємодії із суб'єктами гри.

Метод рольової гри має більше переваг, ніж недоліків. Педагогічні спостереження, власний досвід роботи засвідчують переваги рольових ігор: залучення до навчальної творчої діяльності практично всіх студентів групи, стимулювання їх до спілкування, формування критичного мислення, уміння висловлювати й аргументувати власні думки. Завдяки суб'єктній активності розвиваються такі важливі якості особистості, як індивідуальність, працездатність, творчість, ініціативність, конкурентоздатність і конкурентоспроможність. Недоліками сюжетних рольових ігор є штучність, можливість легковажного ставлення учасників, труднощі в оцінюванні учасників гри, оскільки ролі є нерівноцінними. Незважаючи на всі переваги

рольових ігор, використовувати цей метод потрібно не занадто часто, оскільки тоді він буде знівельований. Доцільно поєднувати рольові ігри з іншими методами навчання.

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Ділова гра дозволяє вирішувати різноманітні завдання, вона є як формою, так і методом навчання й одночасно наповнена певним змістом. У ході гри реалізують прямі та непрямі цілі. Значимість прямих цілей — вирішення певних завдань — відступає перед значимістю цілей латентних. Таким чином, гру використовують як у плані активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, так і в плані визначення підходів, варіантів і технологій вирішення професійних завдань. Відповідно до нових завдань вищої школи у зв'язку із прийняттям Закону України «Про вищу освіту» перспективним є подальше розроблення сучасних методик і технологій навчання.

Література

1. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике : обучение на основе исследования игры и дискуссии / М. В. Кларин. — Рига, «Эксперимент», 2007. — 327 с.
2. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті : Монографія / С. О. Сисоєва, А. М. Алексюк, П. М. Воловик та ін.; За ред. С. О. Сисоєвої. — К. : ВПОЛ, 2001. — 502 с.
3. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. — 2005. — Вип. 19. — С. 241–246.
4. Хлебнікова Т. М. Ділова гра як метод активного навчання педагога : навч.-метод. посібник / Т. М. Хлебнікова. — Х. : Основа, 2002. — 80 с.

В статье рассмотрены вопросы использования деловых игр с целью активизации учебно-познавательной деятельности студентов, предложены разработанные варианты дидактических игр.

Ключевые слова: деловая игра, функции деловых игр, компоненты структуры игровой деятельности, спонтанные деловые игры, ролевая игра.

In this article the matters of use of business games with the aim of activation of learning and cognitive activity of the students are discussed, designed variations of didactic games are offered.

Keywords: business game, business games functions, components of game activity structure, spontaneous business games, role-playing game.

УДК 159.9

ПІДХОДИ ДО ВИЗНАЧЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНОГО БЛАГОПОЛУЧЧЯ

Цемма В. О.

У статті розкрито основні теоретичні підходи до визначення психологічного благополуччя особистості, викладено історію досліджень та