

ОСОБЛИВОСТІ ОСВІТНІХ ІГОР ЯК МОДЕРНІЗАЦІЙНОГО МЕХАНІЗМУ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ВИЩОЇ ШКОЛИ

Овраменко О.С. (гр. Е-34), Кузікова С.Б.

Новітні педагогічні технології є основним фактором вирішення завдань реформування вітчизняної системи освіти, яка проходить в сучасних умовах модернізацію освітніх структур, трансформацію загальносистемного і комплексного характеру.

Гуманістична спрямованість освіти нашої доби полягає в постановці мети – розвинути людину, її особистісні якості, адже розвиток людини визначає розвиток суспільства. Таким чином, завданням вищої школи на сучасному етапі є дати майбутньому фахівцю не тільки всі необхідні знання, практичні навички в предметній сфері, але й розвинути його здібності як спеціаліста, духовні потреби і моральні принципи, допомогти йому вдосконалити форми як професійного, так і особистісного самоствердження в суспільстві.

За В.П. Беспалько, педагогічна технологія – це систематичне втілення на практиці завчасно спроектованого навчально-виховного процесу, з тією відмінністю від будь-яких інших технологій, що вона сприяє більш ефективному навчанню за рахунок підвищення інтересу і мотивації до нього студентів.

На сьогодні існує велика кількість психолого-педагогічних технологій, які різняться за цілями, задачами, структурі: методика прискореного навчання (25-й кадр при вивченні іноземної мови), групове навчання, навчальні ігри, дистанційне навчання і т.д. На сьогодні найбільший інтерес викликають останні дві, які займають одні з провідних місць серед сучасних психолого-педагогічних технологій навчання, проте про дистанційне навчання дискутували вже чимало, а тому зупинимось на розгляді особливостей навчальних ігор.

Як метод навчальні ігри набули розповсюдження в 70-і роки ХХ ст. Проте на початок ХХІ ст. вони набули цілого спектру модифікацій, в залежності від сфери застосування (для офіцерів – воєнні ігри, управлінців і бізнесменів – спеціальні тренінги тощо).

Навчальні ігри виконують 3 основні функції, кожній з яких притаманний свій тип гри: 1) інструментальна: формування певних навичок і вмінь (ігрові вправи); 2) гностична: формування знань і розвитку мислення учнів (дидактичні вправи); 3) соціально-психологічна: розвиток комунікативних навичок (рольові ігри).

З метою підвищення ефективності навчальної гри її технологія має відповідати певним вимогам, таким як: 1) гра має відповідати цілям навчання; 2) імітаційно-рольова гра має стосуватися практичної педагогічної (психологічної) ситуації; 3) необхідність визначення психологічної підготовки учасників гри, яка б відповідала її змісту; 4) можливість вияву власного креативу кожного гравця; 5) викладач (психолог) є не лише ігровим керівником, але й консультант й коректор в ході гри.

Будь-яка навчальна гра розвивається за алгоритмом:

1. Створення ігрової атмосфери. На цьому етапі визначається зміст і основне завдання гри, здійснюється психологічна підготовка її учасників,
2. Організація ігрового процесу, включаючи інструктаж – роз'яснення правил і умов ігри гравцям, розподіл ролей серед них.
3. Сам процес гри, в результаті якого має бути вирішена поставлена задача.
4. Підбиття підсумків. Аналіз ходу і результатів гри як самими гравцями (студентами) так і експертом (викладачем, психологом).

Варто зауважити, що в навчальних іграх використовується не лише ігровий метод як такий, але і групова чи то індивідуальна робота, колективне обговорення, тестування чи опитування, створення рольових ситуацій, дискутування. Інакше кажучи, гра може поєднувати і комбінувати різні методи – анкетування, соціометрії, «мозкового штурму» та ін.

Але навчальна гра специфічна тим, що вона є лише додатковим елементом до основного теоретичного матеріалу в процесі навчання.

В залежності від методів, цілей і особливостей навчальних ігор виділяють такі їх різновиди:

- ❖ Імітаційні ігри використовуються в професійному навчанні при формуванні певних виробничих навичок, шляхом імітації організаційно-економічної діяльності умовного виробництва. Гравці розроблюють основні етапи цього виробництва, а також застосовують набуті навички при моделюванні його структурних елементів.
- ❖ Сюжетно-рольові, в них за базу береться конкретна ситуація (ділова, сімейна, чи будь-яка інша). Гра нагадує театральну виставу, де кожний гравець виконує певну роль. Це творчі ігри, в яких сюжет – форма інтелектуальної діяльності, а тому дуже важливо детально підготувати учасників гри й проаналізувати сценарій.
- ❖ Інноваційні ігри мають пластичну структуру, а сам процес їх проведення змінний, багатоваріантний навчальний простір. Ці ігри спрямовані на отримання якісно нового знання, шляхом власних наукових експериментів (комп'ютерне програмування).
- ❖ Організаційно-дієві акцентують свою увагу на діагностиці ігрової ситуації й обґрунтуванню вибору варіантів розв'язку проблеми. З точки зору методів, в цій грі багато уваги приділяється діалогу учасників, їхній бесіді, та іншим формам групової роботи.
- ❖ Ділові тренінги. В процесі моделювання самої гри визначається проблемна ситуація (кейс), і мета гри полягає в пошуку шляхів її вирішення. Ділові ігри використовують як в освітній так і бізнес сферах.

Ділові ігри в навчальному процесі за часту використовують при вивченні економічних дисциплін. Наприклад, гра «Інвестор» ставить за мету планування і організацію інвестиційного проекту, що дозволяє студентам засвоїти розуміння цілей і задач інвестиційної діяльності.

В цілому, в ході ділової гри у її учасників формується і систематизується механізм пошуку розв'язку проблеми. Крім того, вона здійснює коректуючий вплив на психологію гравців, так як позбавлена психологічної напруженості, притаманної традиційним формам навчання і орієнтує учасників на більш повне сприйняття навчального процесу.

Психологічні ігри можуть мати найрізноманітнішу спрямованість. Наприклад, гра «Знайомство ділових партнерів» - створення позитивної робочої атмосфери в групі. Головна мета тренінгу – створення навичок ефективного спілкування, тобто такого, від якого і сама людина і його співрозмовники отримували б задоволення. Такі тренінги варто проводити поетапно, з використанням різних психологічних методів: тестів, вправ, групового обговорення і самостійної роботи, - причому кожний етап тренінгу, має бути проаналізований кваліфікованим педагогом-психологом. Використання різних технологій сприяє органічному поєднанню теорії і практики, а також створює атмосферу динамізму (руху, розвитку). В результаті такого тренінгу, його учасники вчаться вірно оцінювати себе та інших, ефективно будувати процес спілкування з іншими людьми в різноманітних ситуаціях, не уникаючи його.

Варто відмітити, що форми навчальних ігор доволі різноманітні та можуть поєднуватись і взаємодоповнювати одна одну.

Таким чином, проаналізувавши головні особливості навчальних ігор, можна зробити висновки, що вони являють собою дієву психолого-педагогічну технологію, яка широко застосовується як в освітній, так і інших сферах діяльності. В педагогіці вони сприяють активізації навчального процесу, пробудженню творчого начала у студентів. При підготовці фахівців психологічні тренінги з використанням ігрового методу дозволяє, в ігрових ситуаціях знайти розв'язок проблем, часто присутніх і в суспільному житті, підвищити зацікавленість учасників, а також створюють відкриту атмосферу спілкування.

Не дивлячись на популярність, до сьогодні гра залишається доволі складним і спірним питанням філософії і психології. Можливо саме тому, в грі і створюється дещо нове, чого не було доти.

Література:

1. Богданов А.И., Деренжи Н.Д. Информация и образование в 21 веке // Открытое образование. - 2001. - № 1. - С. 29-32.

2. Гончарова В.Н., Воробьева А.М. Стратегическое направление высшего образования в Украине // Проблемы высшей школы. Научные статьи / ред. кол.: А.А. Андриюк (гл. ред.). – Луганск: Изд-во Восточноукр. нац. ун-та им. Владимира Даля, 2002. -100с.
3. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 351с.
4. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 г. // Вестник образования. 2002. № 6.
5. Пиддубний В.А. Освта в Україні. Теиденції розвитку // Українське суспільство: десять років незалежності / За ред. В.М. Ворони, М. О. Шутьги. - К. Інститут соціології НАН України, 2001. - с. 475-479.
6. Суханов А.П. Информация и прогресс. Новосибирск. Наука. Сибирское отделение. 1988. -192с., 76
7. <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em1/content/06boaitt.htm>
8. <http://www.nostalgia.ncstu.ru/content/docs/pdf/conf/past/2004/region>

http://www.scholar.urf.ac.ru/ped_journal