

ЛЕКЦІЯ 6. КЛАСИФІКАЦІЯ ІГОР, ЩО МОЖУТЬ БУТИ ВИКОРИСТАНІ В СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ

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

Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії педагога і студентів. Застосування цього методу навчання вимагає:

- з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату; без цього діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути 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.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях; ігри-вправи можуть бути елементами домашніх завдань, позакласних занять. Використовують їх також у вільний від навчання час.

Ігрова дискусія. Вона передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток пізнання.

Ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес у студентів, спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає студентів до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти студенти. Ігрова ситуація

сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

Рольова гра. Вона дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в "ролях". Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як студентів, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а як осіб, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект студента; під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Відносини "викладач – студент" замінюються стосунками "гравець – гравець", за яких учасники надають один одному допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню студентами певним видом діяльності.

Рольову гру рекомендовано проводити в кілька етапів:

1) підготовчий, що включає вибір теми і теоретичну підготовку з цієї теми, визначення мети гри, розроблення педагогічного завдання, яке розв'язуватимуть студенти на практичному занятті, розподіл ролей, визначення регламенту і продукування сценарію гри;

2) процес гри, який є найважчим і найдовшим та охоплює діяльність педагога, інструктаж, входження в роль, розв'язання педагогічного завдання, теоретичні та практичні вміння, які необхідно засвоїти гравцям, формування педагогічних пропозицій;

3) самоаналіз діяльності виконавців ролей, у процесі якого оцінюють гру, зазначають позитивні та негативні моменти, їх причини і передумови, ставлення учасників до виконання ролей, ступінь задоволення, виявлення професійних якостей під час гри;

4) аналіз рольового вирішення гри студентами-"експертами", що потребує виявлення ступеня входження в імітаційну роль, оцінювання актуальності проблематики, врахування індивідуальних і вікових

особливостей учнів при визначенні теми, змісту і її відповідності дидактичній меті, дотримання педагогічного такту і педагогічної техніки, вирішення педагогічної колізії, чіткого розподілу часу, відведеного на гру для професійної діяльності;

5) оцінювання ступеня активності гравців "арбітрами", яке дає змогу стимулювати модельований процес і простежити відповідність виконання ролей розглянутій проблемі, діагностувати активність учасників гри, враховувати дисципліну;

б) підведення підсумків і аналіз гри викладачем, за якого враховують реалізацію теоретичних положень в процесі імітації професійних дій, входження в роль, ерудицію, міждисциплінарний кругозір, ступінь самостійності в прийнятті рішень, аналізують дискусійні виступи студентів- "експертів", роботи "арбітрів", дають методичні рекомендації щодо вдосконалення професійних умінь, відповіді на запитання студентів, що виникли під час гри, загальну оцінку взаємодії.

Викладач, який проводить гру, повинен пояснити її головну мету, розкрити структуру, дати рекомендації кожному виконавцю ролей, передбачити її результат.

Заняття з використанням рольових ігор відбуваються жваво, емоційно, за високої активності студентів та сприятливої психологічної атмосфери.

Ділова навчальна гра. Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студентові збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, знакові системи) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером

професійної діяльності, опорою в навчанні переважно на інтелект студента і залученням у процес особистості спеціаліста.

Ділові ігри класифікують:

1. За розв'язуваними завданнями і цілями: дослідницькі (при розв'язанні проблем, пов'язаних із втіленням результатів наукових досліджень); виробничі (при розв'язанні проблем, пов'язаних з ліквідацією "вузьких" місць на виробництві); навчальні (при розв'язанні проблем, пов'язаних з підготовкою до виконання професійних функцій на виробництві).

2. За об'єктом: міжгалузеві (при розв'язанні проблем, що стосуються зв'язків між різними галузями у виробничому процесі); галузеві (при розв'язанні проблем, які стосуються координації виробничих процесів між різними ланками однієї галузі виробництва); заводські, цехові (при розв'язанні проблем, що стосуються виробничих процесів у межах заводу чи цеху).

3. За характером пропонованої ситуації: комплексні (при розв'язанні проблем, пов'язаних з розвитком всього виробництва, використанням ресурсів тощо); функціональні (при розв'язанні кадрових, диспетчерських та інших проблем виробництва); ситуаційні (при розв'язанні оперативних проблем, екстрених ситуацій).

4. За ступенем формалізації: формалізовані (з використанням ЕОМ і математичних методів); неформалізовані.

5. За кількістю ігрових періодів: одноетапні (за існування проблеми, яка розв'язується компактно на одному занятті); багатоетапні (за складнішої проблеми, яка вимагає досягнення загальної мети на основі поступового розв'язання кількох завдань, може проводитись на кількох заняттях).

6. За змістом гіпотетичних умов: реальні (ґрунтуються на основі взятої конкретної виробничої ситуації, реального факту); умовні (ґрунтуються на основі придуманої ймовірної ситуації на виробництві, яка вимагає вирішення).

У 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 ("розумних") 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.

Ділову гру супроводжують різноманітні мотиви: результативні, процесуальні, колективні, індивідуальні, соціальні, професійні, мотивація досягнення, пізнавальна мотивація. Залежно від того, які мотиви діяльності переважають, формується і відповідний тип особистості. Так, якщо у діловій грі переважає мотив досягнення, то буде формуватися адаптивний (приспосовницький) тип особистості, якщо ж пізнавальний – продуктивний (творчий). За мотиву досягнення засвоєння правил гри і вся ігрова поведінка підпорядковані досягненню кінцевої ігрової мети, коли гравці "замикаються" на результаті і "живуть" його очікуванням. При домінуванні пізнавальної мотивації учасники "живуть" грою, процесом її розгортання в часі, інтересом до того нового, що вони пізнають у грі. Одним із важливих мотиваційних стимулів стає можливість самостійної побудови ігрової діяльності – цілетворення, постановки проблем, вибору способів дій і трактування ролі.

У процесі конструювання і проведення ділових навчальних ігор слід дотримуватися кількох принципів (О. Вербицький).

1. Принцип проблемності. Ділова навчальна гра слугує дидактичним засобом розвитку творчого (теоретичного і практичного) професійного мислення, що виражається в здатності до аналізу виробничих ситуацій, постановці, розв'язанні, обґрунтуванні суб'єктивно нових для студентів професійних завдань.

Виходячи з цього принципу, зміст ділової гри повинен не лише відтворювати реальні умови виробництва, а й імітувати реальні протиріччя (проблеми), з якими стикається людина на шляху пізнання і професійної діяльності. Це є необхідною передумовою дослідницького підходу до

матеріалу гри, створення ситуативних пізнавальних потреб і мотивів як рушійних сил гри на кожному її етапі.

2. Принцип імітації умов і динаміки виробництва, моделювання змісту професійної діяльності людей, зайнятих на виробництві. Цей принцип передбачає імітацію у навчанні конкретних умов і динаміки виробництва, діяльності і стосунків зайнятих у ньому людей, тобто моделювання двох реальностей: процесів виробництва і професійної діяльності спеціалістів.

3. Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності. Ділова навчальна гра за психологічною сутністю є двоплановою діяльністю, яка спонукається прагненням учасників до досягнення двох цілей: ігрових і педагогічних (для студентів – навчальних) при домінуванні навчальних.

4. Принцип спільної діяльності учасників гри. Йдеться про рольову взаємодію, яка розгортається відповідно до інструкції або за правилами і нормами, які виникають у процесі самої гри. Виконання учасниками ігрових правил, підпорядкування "нормам" професійних відносин і дій є необхідними умовами розгортання повноцінної гри.

5. Принцип діалогічної взаємодії партнерів по грі. Основним способом залучення партнерів до спільної діяльності і одночасно способом оволодіння і віднайдення виходу із проблемних ситуацій є двостороннє спілкування (діалог) і багатостороннє (мультилог), що забезпечує можливість вироблення індивідуальних і спільних рішень, досягнення проміжних і кінцевих результатів гри.

Правильна організація ділової гри передбачає: чітку постановку її мети і перебігу за умов невимушеності і творчого піднесення; забезпечення оперативного зворотного зв'язку між керівником та її учасниками; максимально наближені до реальних умови і регламентацію в часі; розв'язання актуальних проблем, використання пропонованих алгоритмів розв'язання, можливість вносити в гру зміни і доповнення залежно від інтересів учасників; забезпечення дидактичним матеріалом (таблицями, текстами, схемами); стимулювання дискусій із розв'язання певного питання; можливість вільного

висловлювання різних думок, вдаючись до методів аналізу і доведення; уникнення авторитарності: керівник лише спрямовує учасників до прийняття можливих рішень, його ставлення до студентів доброзичливе, основний метод роботи – пояснення.

Підготовка і проведення ділової гри здійснюється в кілька етапів (Е. Хруцький):

1. Вибір теми, яка містить завдання або ситуацію, що потребує вироблення і прийняття конкретних рішень.

2. Визначення мети гри, складу і функцій її учасників.

3. Розроблення моделі гри, яка має якнайповніше відображати виробничий процес чи практичну ситуацію. При цьому слід пам'ятати, що гра – це спрощена реальна дійсність, яка передбачає імітацію впливу на виробничий процес зовнішнього середовища і зв'язки з ним.

4. Розроблення критеріїв оцінювання роботи студентів. Головним мотивом навчально-педагогічних ігор та основним критерієм оцінювання мають бути успішне застосування студентами теоретичних знань на практиці, а також ефективна взаємодія з іншими учасниками гри.

5. Ознайомлення студентів з метою гри та виробничою ситуацією, розподіл ролей і доведення до їх відома критеріїв оцінювання. Це слід зробити за тиждень до гри. Водночас студенти повинні мати список рекомендованої літератури. Під час розподілу ролей і "посад" між учасниками необхідно враховувати рівень їхніх знань, здібності та індивідуальні особливості. Важливо, щоб ролі не були постійними в усіх іграх.

6. Перебіг гри та аналіз її результатів.

В іграх кожен етап нормується в часі. Кінцевий результат гри залежить від якості прийнятих рішень і дотримання часового режиму гри. Доведено, що учасники, які працюють без контролю часу, витрачають на виконання певного обсягу робіт у грі на 30–40% часу більше, ніж учасники, які працюють з обмеженням часу.

Для забезпечення необхідної якості проведення гри організатор має керуватися певними документами:

1. Проспект ділової гри, в якому визначено доцільність її проведення з урахуванням мети, завдань і умов гри; визначення вихідних даних, об'єктів гри; огляд можливих методів вивчення проблем тощо.

2. Сценарій ділової гри, який передбачає набір ігрових ролей та їх опис, розподіл обов'язків, правила гри. Правила гри містять обмеження, що стосуються технології, регламенту ігрових елементів чи їх процедур, ролей і функцій "викладача – ведучого", системи оцінювання; правил має бути не більше 5–10. Вони повинні забезпечувати відтворення реального і ділового контекстів гри, а також бути пов'язаними із системою стимулювання.

3. Опис ігрової обстановки. Він враховує способи і форми (усна, письмова, з використанням ігрових предметів) інформаційних зв'язків між учасниками.

4. Інструкція для учасників. Цей документ містить ігрові завдання і способи їх розв'язання для кожної конкретної ролі, а також особливості взаємозв'язків і взаємовідповідальності учасників.

5. Керівництво та коригування діяльності учасників гри. У ньому передбачено всі основні заходи щодо якісної підготовки умов проведення гри, її учасників, необхідної документації.

Конструюючи зміст ділової гри, важливо спонукати студентів до пізнавальної активності протягом усієї ігрової діяльності. Цього можна досягти шляхом створення проблемних ситуацій, інтелектуальних труднощів, що вимагають активної взаємодії студентів з об'єктами пізнання, подолання суперечностей між відомими знаннями і необхідністю "відкрити" або знайти нове знання, систему вмінь і навичок, які, у свою чергу, сприятимуть розв'язанню нових для студентів пізнавальних завдань.

Ділові ігри можна проводити з тем курсових і дипломних робіт для різних спеціальностей і всіх курсів. Для підготовки ділової гри тема розбивається на окремі питання, розробляються проблемні ситуації, які мають

кілька варіантів розв'язання, і критерії оцінювання. У процесі гри студент вчиться аналізувати і систематизувати матеріал, виділяти в ньому головне, оцінювати різні варіанти розв'язання проблеми і вибирати найкращі. 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.

Комп'ютерні ділові ігри. В останні роки використанню ділових ігор із застосуванням ЕОМ у навчальному процесі приділено значну увагу. Впровадження активних методів навчання із застосуванням ЕОМ пов'язане з необхідністю створення якісної імітаційної моделі процесів та об'єктів, які характеризують складні системи управління. Така модель є сукупністю машинних програм, реалізація яких на ЕОМ дає змогу відобразити основні властивості складної системи. За допомогою імітаційного моделювання можна відносно легко враховувати різноманітні події в досліджуваній системі, тобто виникнення таких станів елементів системи, що зумовлюють необхідність зміни інформаційної бази системи, яка моделюється, і вимагають реакції моделюючого алгоритму. Події (із зазначенням умов їх виникнення) заносять у пам'ять ЕОМ і включають у процес моделювання з використанням виключаючих програм.

Оперативно оцінюючи ефективність рішення та його можливі варіанти, імітаційні моделі на сьогодні є найефективнішим засобом автоматизації процедур прийняття рішень (Л. Присяжнюк).

Традиційна ділова гра передбачає участь експерта в імітації реальної діяльності й оцінювання результатів діяльності. Оскільки спеціалістів-експертів завжди не вистачає, то застосування таких ігор у масовому навчанні неможливе.

Ситуація змінюється, коли роль експерта виконує комп'ютер. Використання комп'ютерних ділових ігор (КДІ) не завжди вимагає високої кваліфікації викладача, це залежить від типу і складності гри. Багато КДІ прості в освоєнні, а тому придатні для масового використання.

Виокремлюють колективні та індивідуальні КДІ. У колективних КДІ беруть участь кілька гравців або груп. Вони виконують роль осіб, які приймають рішення. Ці ігри більш наближені до реальності, оскільки роль особи, яка приймає рішення, належить живим людям, а не імітаторам. Тоді гра проходить гостріше, ігровий інтерес учасників вищий. Під час обміну ролями учасники вивчають процес з різних позицій. За умов грамотного аналізу результатів з боку керівника і колективного обговорення гри процес навчання проходить ефективно.

В індивідуальних КДІ моделюють не лише умовне середовище, а й дії всіх учасників гри, крім одного. Ділова гра продовжує бути колективною, а окремі ролі виконують інтелектуальні імітатори. Перевага індивідуальної КДІ – невисокі вимоги до кваліфікації викладача. Гру можна проводити без нього. Якщо є досвідчений консультант- викладач, то якість і швидкість засвоєння знань будуть ефективнішими. Виконання завдань індивідуальної КДІ фіксується в пам'яті комп'ютера або на папері. Обговорення результатів викладач здійснює в будь-який час. В індивідуальній КДІ студент не залежить від рівня підготовки інших учасників навчального процесу, від темпу їхньої роботи і взагалі від їхньої присутності. У звичайній діловій грі розрахунки одного циклу управління тривають 2– 4 години, у колективній КДІ – 1–2 години, в індивідуальній КДІ аналіз і розрахунки проводяться за кілька хвилин.

За призначенням КДІ поділяють на навчальні, виробничі та дослідницькі. Навчальні КДІ використовують для навчання студентів вищих навчальних закладів, а також для перепідготовки кадрів. Виробничі КДІ застосовують для підвищення кваліфікації персоналу безпосередньо на підприємствах, часто із залученням реального інформаційного матеріалу. Дослідницькі КДІ пропонують для експериментування в галузях управління та економіки.

На сьогодні виникла необхідність підвищення ефективності навчального процесу. Цього можна досягти шляхом скорочення невиробничих

затрат часу занять, розширення можливостей самостійного навчання, підвищення якості викладання. Впровадження комп'ютерних ділових ігор значно сприяє розв'язанню завдань (Н. Захарченко).

Завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчують психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. У процесі гри відбувається навчання дії за допомогою самої дії. Засвоєння знань здійснюється в контексті певної діяльності, що створює ситуацію необхідності знання. Гра дає змогу позбутися шаблонів і стереотипів, здатна змінити ставлення студентів до будь-якого явища, факту, проблеми. Вона стимулює інтелектуальну діяльність студентів, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і гіпотез, виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом. Все це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного та педагогічного впливу на особистість. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів.

Соціально-психологічний вплив гри виявляється в подоланні студентом страху говоріння, у формуванні культури спілкування, особливо культури ведення діалогу. Гра формує здатність приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії та дії інших, сприяє активізації знань.

Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.