

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ
СТУДЕНТІВ ТЕХНІЧНИХ КОЛЕДЖІВGAME TECHNOLOGIES AS A MEANS OF PROFESSIONAL
TRAINING OF TECHNICAL COLLEGE STUDENTS

Стаття присвячена розгляду актуальної проблеми впровадження інноваційних технологій у процес професійної підготовки студентів технічних коледжів. Наголошується на важливості застосування ігрових технологій, зокрема, ділової гри задля підвищення ефективності освітнього процесу в технічних коледжах. Подано характеристики ділової гри (комплексність дидактичних завдань, які реалізуються в її процесі; інтеграція навчальних дисциплін (курсів, тематичних розділів тощо); етапність організації і змісту гри). Названо функції ділових ігор (інформаційно-пізнавальна, організаційно-управлінська, емоційно-виховна і професійно-адаптаційна).

Виокремлено вимоги до ділових ігор як методу навчання у технічних коледжах (вибір проблем, знайомих її учасникам; відсутність копіювання реальної системи, а натомість відтворення основних зв'язків, з якими потрібно ознайомитися; прийнятність темпу для усіх учасників; наявність оперативного зворотного зв'язку; передбачення низки різномірних за складністю задач, щоб кожен учасник знайшов для себе посильну та успішно з нею впорався). Вказано на класифікацію ділових ігор та подано характеристику жорстких і вільних ділових ігор. Охарактеризовано компоненти ігрової технології (мотиваційний; орієнтаційний; цільовий; змістово-операційний; ціннісно-вольовий; оцінний).

Названо сфери, в яких застосовуються ділові ігри (наукові дослідження; професійна сфера; підготовка майбутніх фахівців). Вказано на чинники, які підвищують ефективність ділових ігор в освітньому процесі технічних коледжів (регулярність застосування, а також рухом від простих до складних форм ділових ігор на різних етапах навчання; інтеграція різних дисциплін, що забезпечує їм комплексний характер; поєднання теоретичного навчання з практикою). Визначено завдання ділових ігор (розвиток навичок пошуку, збору, обробки і аналізу інформації; застосування отриманих знань та умінь у розв'язанні практичних ситуацій; формування умінь роботи в колективі і з колективом; становлення творчої особистості майбутнього фахівця).

Ключові слова: ігрові технології, ділова гра, технічний коледж, студент, професійна підготовка.

The article is devoted to the consideration of the actual problem of innovative technologies introduction into the professional training process of technical college students. The importance of application of game technologies, in particular, business game for increasing of educational process efficiency in technical colleges is emphasized. The characteristics of the business game (complexity of didactic tasks implemented in its process; integration of educational disciplines (courses, thematic sections, etc.); stages of the organization and content of the game) are presented. The functions of business games (informational and cognitive, organizational and managerial, emotional and educational, professional and adaptive) are named.

The requirements to business games as an educational method in technical colleges (selection of problems, familiar to the participants; the absence of real system copy, and in return the reproduction of the main connections needed to be considered; the eligibility rate for all participants; the presence of immediate feedback; predictions of a number of different levels of complexity of tasks in order to be able to be found by each participant as a feasible one and successfully coped with) are allocated. The classification of business games is indicated, the characteristics of hard and free business games are given. The components of game technology (motivational; orientational; targeted; meaningfully operational; valuable and volitional; evaluated) are characterized. The spheres in which business games are used (scientific research; professional sphere; training of future specialists) are named.

The factors increasing the effectiveness of business games in the educational process of technical colleges (regularity of application, as well as the transition from simple to complex forms of business games at different stages of training; integration of different disciplines, which provides them with the comprehensive nature; the combination of theoretical training with practice) are given. The tasks of business games (development of search skills, collecting, processing and analysis of information; application of the received knowledge and skills in the decision of practical situations; formation of work skills in group and with group; formation of creative personality of future specialist) are defined.

Key words: game technologies, business game, technical college, student, professional training.

УДК 371.134

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2019-18-2-5>

Малик Т.В.,

студентка III курсу спеціальності «Нафтогазова інженерія та технології»

Дрогобицького коледжу нафти і газу,

студентка I курсу

Інституту іноземних мов

Дрогобицького державного

педагогічного університету

імені Івана Франка

Малик Л.Б.,

канд. пед. наук,

викладач загальнотехнічних дисциплін

Дрогобицького коледжу нафти і газу

Постановка проблеми в загальному вигляді.

Якісна підготовка фахівців потребує творчого підходу педагогічного колективу закладів вищої освіти до вибору форм, методів і засобів навчання, які мають орієнтуватися не лише на передачу готових знань, але й відображати ідеї співпраці та самовираження у майбутній професійній діяльності.

Сьогодні розроблено значну кількість технологій навчання, однак практика показує, що процес використання традиційних і впровадження інно-

ваційних технологій навчання часто відбувається стихійно. Адже в сучасному освітньому процесі існують суперечності між: новою метою освіти і традиційними способами презентації і засвоєння знань; інформатизацією сучасного суспільства, яка своєю чергою, провокує збільшення обсягу інформації, та незначною кількістю часу, який відводиться на її засвоєння; гострою необхідністю удосконалення освітнього процесу, в тому числі й шляхом впровадження педагогічних інновацій

та недостатньою розробленістю шляхів упровадження технологічного підходу в сферу освіти.

Важливе місце серед сучасних освітніх технологій належить ігровим. Незалежно від спрямованості їхнього застосування – з навчальною метою чи для розв'язання реальних наукових, виробничих, організаційних завдань – ігрові технології створюють умови для найбільш повного опанування і розвитку професійних навичок та функцій студентів технічних коледжів. Їхнє застосування спрямовується на спільне обговорення проблем, інтенсивну взаємодію студентів і викладачів, жвавий обмін думками між ними, вироблення правильного розуміння змісту теми, що вивчається, її зв'язку з життєвою та виробничою практикою. Застосування ігрових технологій створює можливість для моделювання реальної діяльності фахівця у спеціально створених ситуаціях. Вони є засобом і методом підготовки і адаптації до професійної діяльності та соціальних контактів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У вітчизняній теорії та практиці підготовки майбутніх фахівців розробляються проблеми інноваційних технологій навчання. Зокрема, означена проблематика піднімається у працях А. Алексюка, В. Беспалька, М. Бершадського, В. Гузеєва, А. Вербицького, П. Гальперіна, М. Кларина, І. Лернера, В. Матросова, О. Падалки, О. Пехоти, Г. Селевко, С. Сисоєвої, Н. Тализіної, В. Трайнева, М. Чепіль та інших.

Ігрові технології навчання стали предметом досліджень Ю. Арутюнова, М. Бірштейна, В. Дудченка, Д. Кавтарадзе, О. Панфілової, Г. Щедровицького та ін. У їхніх працях виділено основні характеристики навчальної ділової гри, подано інформацію щодо шляхів впровадження названих технологій у процес навчання, зокрема й технічних коледжів. Однак, як показує аналіз теоретичних джерел і передової педагогічної практики, проблематика застосування ігрових технологій у професійній підготовці студентів технічних коледжів потребує подальшого розвитку.

Мета статті полягає у висвітленні освітнього потенціалу ділової гри як засобу професійної підготовки студентів технічних коледжів.

Виклад основного матеріалу. Ділова гра в освітньому процесі може трактуватися як заняття, основною метою якого є моделювання професійної діяльності майбутнього фахівця в умовних виробничих ситуаціях, у певний час, з розігруванням ролей і оцінюванням.

Ділова гра є формою освітньої діяльності, яка створює умови для найбільш повного опанування студентами технічних коледжів професійних навичок і функцій фахівця. Її застосування у процесі професійної підготовки студентів технічних коледжів дозволяє імітувати конкретну професійну ситуацію, коли необхідно знайти правильне

рішення, що відповідає реальним обставинам професійної діяльності. Це дає можливість формувати у майбутніх фахівців уміння та навички системного мислення, спонукати їх до пошуку нових ідей, до творчості і колективної взаємодії.

Ділові ігри забезпечують відтворення реальних умов практичної діяльності майбутніх фахівців. Зазвичай вони спрямовуються на навчання техніки прийняття рішень, формування умінь застосувати теоретичні знання на практиці. При цьому студенти мають змогу переконатися в необхідності теоретичної підготовки для практичної діяльності, а також отримують уявлення про проблеми, що можуть виникнути у майбутньому при виконанні професійних обов'язків, засвоюють навички спілкування, взаємодії з колегами тощо [6, с. 198].

Гра як інноваційний метод навчання забезпечує, насамперед, розвивальний ефект, який часто превалює над навчальним. У результаті участі в ділових іграх формується підвищення мотивації до вивчення предмета, здійснюється активізація інтересу до навчальної дисципліни тощо. З іншого боку, гра забезпечує максимально природний характер засвоєння знань. Невимушеність ігрової діяльності створює додатковий навчальний ефект, адже завдяки відсутності елемента примусу спонукає учасників до участі у діяльності. Прийняття ігрової ролі, рольових задач забезпечує природну мотивацію і мимовільний характер засвоєння нових знань. При цьому у грі з'являється необхідність робити узагальнення, теоретизувати, робити висновки. Створення неформальної обстановки навчання, необхідність швидких дій, можливість задоволення різних потреб студентів також стають чинниками підвищення мотивації до навчання студентів технічних коледжів. Умовність ігрової діяльності, відсутність ризику невдачі дозволяють студентів тимчасово послабити дію настанов, відкриваючи шлях для раніше недоступної інформації. Так відбувається розширення досвіду, а відтак стає можливою зміна реальних установок людини.

Ділові ігри надають можливість діагностувати актуальний рівень розвитку особистості, а не обмежуватися результатами ретроспективного характеру. Для педагога це надзвичайно важливо, адже в нього за потреби з'являється можливість змінювати стратегію роботи зі студентами задля посилення освітнього ефекту. Крім того, ігрові ситуації сприймаються учасниками не як особливі експериментальні, а як реальні життєві ситуації.

Можна виділити такі характеристики ділової гри як форми і методу навчання в межах професійної освіти:

- комплексність дидактичних завдань, які реалізуються в її процесі;
- інтеграція навчальних дисциплін (курсів, тематичних розділів тощо);

– етапність організації і змісту гри.

Ділові ігри виконують низку функцій, до яких, зокрема, належать: інформаційно-пізнавальна, організаційно-управлінська, емоційно-виховна і професійно-адаптаційна. При цьому виконання названих функцій можливе лише за умови, що провідною діяльністю, яка реалізуватиметься у процесі ділової гри буде навчально-пізнавальна [2, с. 356].

До ділових ігор ставиться ще й низка інших вимог, серед них: вибір проблем, знайомих її учасникам; відсутність копіювання реальної системи, а натомість відтворення основних зв'язків, з якими потрібно ознайомитися; прийнятність темпу для усіх учасників; наявність оперативного зворотного зв'язку; передбачення низки різноманітних за складністю задач, щоб кожен учасник знайшов для себе посилену та успішно з нею впорався.

Ділові ігри поділяються на два типи: жорсткі і вільні. Жорсткі передбачають відтворення ситуацій, де строго зафіксовані послідовність і зміст кожного кроку, прийняття рішення зводиться до вибору з альтернатив і здійснюється в строго відведений для цього час. Звичайно жорстка гра використовується для побудови моделі дій. У вільній грі задається лише основний напрям розвитку подій, учасникам пропонується самим визначити, які корисні і в якій послідовності вони будуть робити [5, с. 73].

Гра, як і реальне життя, залишає певну невизначеність щодо того рішення, яке має бути прийняте. У різних іграх ця невизначеність задається по-різному. У випадку жорсткої імітації пропонуються певні альтернативи, з яких потрібно обрати рішення. У вільній грі учасники самі можуть формулювати проблеми, при цьому вони не обмежені в своїх рішеннях і діях. В одних випадках перед учасниками чітко ставиться ігрова мета, в інших – учасники самостійно можуть поставити перед собою ціль і використати для її досягнення ті засоби, які визначаються правилами гри.

У науковій літературі [1; 4] виділяють такі компоненти ігрової технології:

- мотиваційний;
- орієнтаційний;
- цільовий;
- змістово-операційний;
- ціннісно-вольовий;
- оцінний.

Мотиваційний компонент пов'язаний зі ставленням студентів до змісту, процесу діяльності, включає мотиви, інтереси та потреби студентів у грі. Мотиваційний компонент забезпечує їм активність, а також зв'язок з іншими видами діяльності. Мотивація закладається в самому процесі гри.

Орієнтаційний компонент передбачає прийняття студентами цілей освітньої діяльності, моральних настанов, цінностей, які ставши особистісно значущими, регулюють ігрову поведінку студентів.

Змістово-операційний компонент передбачає оволодіння студентами змістом навчального матеріалу, їхню здатність спитатися на вже засвоєння знання та уміння. Ігрова дія спрямовується на реалізацію усвідомленої мети. Дія визначається не лише метою, але й системою орієнтирів, що складають реальні предметні умови. У процесі роботи реалізується діяльність студентів та за необхідності її корекція на основі зіставлення отриманого результату і мети.

Ціннісно-вольовий компонент реалізує високий ступінь цілеспрямованості пізнавальної активності, надає емоційного забарвлення грі у вигляді переживань. Названий компонент ігрової технології спрямовується на розвиток особистісного орієнтування, що є особливим видом соціально-культурного досвіду, опанування якого реалізується на засадах емоційно-ціннісного ставлення до навколишнього світу.

Оцінний компонент гри забезпечує зіставлення результатів ігрової діяльності з метою гри. Змістом названого компоненту є систематичне отримання відомостей про процес пізнавальної діяльності. Оцінний компонент передбачає самоуправління процесом гри і рефлексію власної діяльності. Всі ці компоненти гри тісно взаємопов'язані. Їх не можна відокремити один від одного, адже усі вони визначають технологічну структуру гри.

У сучасних умовах ділові ігри застосовуються у низці сфер, до яких належать:

- наукові дослідження;
- професійна сфера;
- підготовка майбутніх фахівців.

У кожній із названих сфер застосовуються ділові ігри різної тематики:

– експериментальні вправи – короткотривалі ігри, що використовуються як ілюстрація при ознайомленні з новим матеріалом чи при проведенні різних досліджень;

– ігри з комп'ютерною підтримкою – ігри, при проведенні яких використовуються сучасні інформаційно-комунікаційні технології;

– виробничі – ігри, в яких моделюються ділові взаємини.

У процесі ділових ігор полегшується адаптація молодого фахівця до майбутньої професійної діяльності; формуються уміння розв'язувати складні професійні завдання; розвивається комунікативна компетентність тощо.

Ефективність ділових ігор забезпечується низкою чинників:

– регулярністю застосування, а також рухом від простих до складних форм ділових ігор на різних етапах навчання;

– інтеграцією різних дисциплін, що забезпечує їм комплексний характер;

– поєднанням теоретичного навчання з практикою [3, с. 45–46].

Відтак, відрізняючись одна від іншої навчальними цілями, ділові ігри спрямовуються на розв'язання єдиних завдань, спрямованих на:

- розвиток навичок пошуку, збору, обробки і аналізу інформації;
- застосування отриманих знань та умінь у розв'язанні практичних ситуаціях;
- формування умінь роботи в колективі і з колективом;
- становлення творчої особистості майбутнього фахівця.

Висновки. Отже, ділова гра – це педагогічний феномен, що полягає в імітації практично-професійної ситуації, слугуючи ефективним засобом формування професійної компетентності студентів технічних коледжів. Метод ділової гри є унікальним. Він сприяє ефективному підвищенню якості професійної підготовки та професійного ставлення майбутніх фахівців, наближаючи студентів до майбутньої професійної діяльності шляхом відтворення типових професійних ситуацій, для розв'язання яких вони змушені шукати оптимальні шляхи. Ігровий процес викликає зацікавленість у вивченні предмета, підштовхує студентів до ділової активності, сприяє формуванню професійних компетенцій тощо.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М. : Академия, 1989. 210 с.
2. Борисова А., Колесник А., Архипова В. Роль ділової гри у вивченні іноземної мови. Економічна стратегія і перспективи розвитку сфери торгівлі та послуг : зб. наук. пр. / відпов. ред. О.І. Черевко. Харків : ХДУХТ, 2012. Вип. 2 (16). С. 355–361.
3. Маладика Л. Ділові ігри в процесі вивчення професійно орієнтованих дисциплін майбутніми фахівцями пожежної безпеки. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка / редкол.: І. Задорожна та ін. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2014. Вип.4. С. 42–48.
4. Марко М. Сутність, структура та місце навчально-ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх учителів початкових класів. Молодь і ринок. 2016. № 6. С. 145–149.
5. Олійник Н. Ефективність ігрових моделей навчання в системі сучасної вищої освіти. Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. 2016. Т. 2. № 7. С. 70–75.
6. Стеценко Н.М. Ділова гра як метод формування професійної спрямованості майбутніх менеджерів освіти. Педагогічні науки : [зб. наук. праць / відповід. ред. Є.С. Барбіна]. Херсон : Вид-чий дім «Гельветика», 2015. Вип. 68. С. 196–201.