

УДК 37.091.113:34

**ДІЛОВА ГРА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ  
Й ПРАВОВОГО РОЗВИТКУ МАЙБУТНЬОГО КЕРІВНИКА  
ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

Д.А.Пріма

*кандидат педагогічних наук, викладач,  
Луцький коледж рекреаційних технологій і права*

*Сучасний етап оновлення законодавства в Україні зумовлює необхідність особливої уваги до проблем правової освіти щодо її організації, змісту й правового супроводу. У статті висвітлюються можливості ділової гри як інноваційного методу і навчання, і розвитку управлінсько-правового мислення, і формування правових умінь майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу на етапі його магістерської підготовки.*

**Ключові слова:** ділова гра, інноваційний метод навчання, управлінсько-правове мислення, правові вміння, правова поведінка, магістерська підготовка, майбутній керівник загальноосвітнього навчального закладу.

Сучасний етап реформування в Україні, оновлення законодавства зумовлює необхідність особливої уваги до проблем правової освіти, висуває якісно нові вимоги щодо її організації, змісту й правового супроводу, передусім у контексті вирішення питань забезпечення професіоналізму управлінської діяльності. При цьому посилюється вагомість професійних підходів щодо формування нового управлінсько-правового мислення майбутнього спеціаліста, зокрема керівника загальноосвітнього навчального закладу. Відтак, актуалізується необхідність використання таких форм організації навчального процесу у ВНЗ, зокрема на етапі магістерської підготовки фахівця-управлінця, які б оптимізували модель правової поведінки майбутніх керівників загальноосвітніх навчальних закладів, поглиблювали засвоєння магістрантами правових знань, оволодіння правовим мисленням, що сприяє кращому орієнтуванню у правових аспектах майбутньої професійної діяльності. Конструктивний досвід переконує в оптимальних можливостях для розвитку правового мислення і правових умінь магістрантів, притаманних ігровим технологіям, зокрема, діловим професійно-дидактичним іграм.

Аналіз досліджень (А.Алексюк, Т.Байбара, І.Бех, О.Киричук, Н.Кузьміна, А.Кузьмінський, В.Лозова, А.Маркова, Н.Ничкало, О.Савченко, С.Сисоєва, Г.Тарасенко та ін.) засвідчує потребу у створенні гнучких механізмів постійного оновлення змісту освіти, неперервного оновлення знань, активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, розширення їхнього суб'єктного і правового досвіду.

Метою пропонованої статті є розкриття можливості ділової гри як інноваційного методу навчання, розвитку управлінсько-правового мислення, формування правових умінь майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу на етапі його магістерської підготовки.

Передусім відзначимо, що ділова гра сьогодні широко використовується у вищій школі як інноваційний метод, який інтенсифікує процес навчання й тісно пов'язує його з практичною діяльністю. Вона є важливим педагогічним засобом і активною формою навчання, що забезпечує процес відпрацювання професійних умінь і навичок [1; 2].

Гра, і зокрема навчально-педагогічна, на думку П.Щербаня, спрямована на вироблення у майбутніх фахівців оптимальних рішень, застосування рольових методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальне оточення чи психолого-педагогічну ситуацію на заняттях та в міжособистісних стосунках. При цьому науковець наголошує, що в процесі гри у студента виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль, а це передусім означає успішне відтворення діяльності, до якої ця роль його зобов'язує. Головна мета гри – сприяти пізнанню й розвитку системи розумових дій, спрямованих на прийняття правильних рішень [3, 28].

Як слушно відзначає П.Підкасистий [4], проведення ділових ігор на основі посилення інтеграції освіти, науки й реальної фахової діяльності дозволяє студентам не лише побачити імітації різних професійних ситуацій, але й безпосередньо брати участь у науково-творчій діяльності. Саме тому ділові ігри розглядаються нами як імітаційний управлінський процес, тобто процес вироблення й ухвалення рішення для конкретної ситуації під час поетапного уточнення необхідних факторів, аналізу інформації, що додатково надходить та виробляється у

ході гри і, водночас, як інноваційний метод навчання майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу.

Ми виходимо з того, що студент, виконуючи професійно вагому роль, учитьсЯ діяти з урахуванням непередбачуваних ситуацій, обставин, інтересів окремих учасників квазіпрофесійного процесу, уявити себе в різних ситуаціях. Найважливішими ознаками ділової гри при цьому можна вважати:

- ◀ *типовість* – вона моделює типові ситуації, що трапляються в управлінській практиці;
- ◀ *проблемність* – відображення реальних проблем, труднощів (конфліктів);
- ◀ *використання прихованих резервів*, їх мобілізація.

Слід відзначити, що така навчальна гра може добре поєднуватися зі структурованою дискусією, яка зводиться до того, що викладач заздалегідь виокремлює в навчальному матеріалі предмет обговорення. При цьому тема обговорення природно пов'язується з умовами ігрової дії, що сприяє вмотивуванню студентами аргументації власної думки, забезпечує вияв їх особистісної позиції.

Наведемо приклад фрагменту такого заняття (курс «Правове забезпечення управлінської діяльності», ЗМ № 2 «Правове регулювання внутрішнього трудового розпорядку»), побудованого у формі ділової гри на тему: «Правовий брейн-ринг» як своєрідного «юридичного марафону» щодо правової обізнаності магістрантів, оригінальності формулювання питань в означеному аспекті трудових правовідносин та швидкості пошуку правильної відповіді. Академічна група поділяється на дві команди (по 5 чоловік). Виграє та команда, в арсеналі якої використовуються такі запитання [5]:

- Які підстави відмови у прийомі на роботу є законними?
- Чи можливе припинення трудового договору з ініціативи працівника? Який порядок його припинення?
- Яким нормативним документом встановлені підстави розірвання трудового договору з ініціативи роботодавця?
- З якою метою встановлюються особливі умови праці жінок та молоді? Що є нормативно-правовим підґрунтям їх встановлення?
- Які пільги мають працівники, що поєднують роботу з навчанням? Правове регулювання цього процесу.
- Що є порушенням трудової дисципліни? Які дисциплінарні санкції передбачені при цьому законодавством про працю?

Така гра поповнює резерв нових знань магістрантів про методи розв'язання складних управлінських завдань у правовому полі, про права (можливості) людини, про рівень її знань та вмінь. У процесі гри (за умови багаторазового використання) в учасників виробляються фахові якості: аналітичне, системне, творче правове мислення, внутрішня дисципліна, відповідальність за прийняте рішення та його наслідки, здатність до співпраці, толерантність. Упродовж гри відбувається вироблення нових знань і вмінь, професійних навичок, відпрацьовуються дії у стандартних та нестандартних ситуаціях, а групова робота сприяє розвитку комунікативних якостей. До того ж ділова гра стає не тільки засобом, але й причиною комунікації, оскільки тільки спільна робота може дати позитивний результат. Вона перевіряє не тільки наявність достатніх теоретичних знань і практичних умінь для вирішення проблеми, але й дозволяє оцінити якість та глибину цих знань та вмінь (як педагогу, так і тому, хто навчається). Суттєвим є те, що участь у діловій грі забезпечує засвоєння професійних ролей, які є складовою майбутнього фаху, діяти в ролі керівника або підлеглого, члена команди, що є дуже важливим для реальної управлінської діяльності. Унаочнення означеного процесу може слугувати використанням різноманітних ігрових вправ, як-от: «Портрет сучасного керівника навчального закладу».

Мета: «створити» портрет сучасного керівника навчального закладу.

Магістрантам пропонується по черзі назвати ті риси, які, на їх погляд, повинні бути в сучасного керівника ЗНЗ (1 хв на роздуми).

Підбиття підсумків. Можна зробити висновок, що сучасний керівник навчального закладу повинен мати такі риси, як: доброзичливість, терпимість, тактовність, мобільність, енергійність, ерудиція, оригінальність правового мислення, правова компетентність, обов'язковість, дисциплінованість, вимогливість до себе і підлеглих, захопленість роботою.

Конструктивним інноваційним методом групового правового навчання магістрантів є креативна гра (від латин. *creare* – «створення») та її різновиди: імітаційна й комплексна. Креативність розуміється нами як дієва особистісна здатність адекватно відповідати на потреби в новому способі існування. Креативна гра в умовах освітньої підготовки майбутніх керівників ЗНЗ розглядається як групова спрямована активність студентів, об'єднаних спільними інтересами професійного розвитку. Креативна гра ґрунтується на змістовній мотивації та емоційній залученості її учасників у процес, а також на високому рівні пізнавальної (у тому числі рефлексивної) активності.

Зауважимо, креативна гра як синтезований метод активної групової роботи поєднує в собі три відомих напрями її здійснення: активізацію перцепції, активізацію комунікації, активізацію взаємодії.

Активізація перцепції, спрямована на підвищення міжособистісного та міжгрупового розуміння, успішно реалізується в різних формах сенситивного тренінгу.

Активізація комунікації конкретизується у формах групової дискусії та групового аналізу значущих ситуацій.

Активізація взаємодії знаходить у грі вираження в різних формах усвідомленої зміни поведінки, освоєння соціальних ролей, ігрової психотерапії, психодраматичної корекції. При цьому сюжет, що поетапно розгортається у креативній грі, може містити в собі різні форми активізації перцепції, інтенсифікацію комунікації та взаємодії. Кожний із названих напрямів активної групової роботи має притаманні тільки йому особливості, що є цінними для креативної гри.

Різновидом креативної гри є імітаційна гра, яка служить своєрідним «полігоном» для випробування тих інноваційних кроків, які майбутній директор школи збирається вживати у своїй роботі, що є конструктивним у контексті квазіпрофесійної правозастосувальної діяльності магістрантів. Для прикладу наведемо такі ділові імітаційні ігри, які можна апробувати на практичних заняттях із курсу «Правові аспекти управління навчальним закладом» (ЗМ № 2 «Система праці та соціального захисту педагогічних працівників»): «Атестація» – дозволяє зняти напруженість у школі напередодні атестації педагогічних кадрів і поліпшує якість їхньої підготовки, а ігри «Методична рада», «День директора» – динамічно й оперативно проаналізувати й упорядкувати один із напрямів роботи школи або оцінити перспективність прийнятого типу управління освітньою установою.

Щодо комплексної гри, то вона включає у себе як виконання певних ролей, так і моделювання діяльності, спрямованої на вирішення складних проблем. Ролі в такій грі мають умовний характер, і один учасник упродовж гри може виконувати декілька ролей, залежно від необхідності. Незмінною умовою є наявність сюжету, ситуації, загальної мети та спільної групової роботи. У комплексній грі можуть брати участь декілька груп, кожна з яких вирішує частину задач, а кінцева мета досягається через взаємодію та об'єднання зусиль всіх учасників гри. Це дозволяє змоделювати не тільки діяльність всередині однієї групи, але й відпрацювати взаємодію між окремими ланками ігрової системи. Її усередині підгруп, і при міжгруповій роботі прийняття рішення відбувається колективно (міжгрупове спілкування здійснюють представники підгруп, яким делеговане таке право). Для комплексної гри характерна наявність значної кількості варіантів рішень, тому повторення гри дає можливість постійно вдосконалюватися, приймати кожного разу найоптимальніше рішення, уникати помилок, виробляти навички певної діяльності.

Отже, ділову гру цілком закономірно можна розглядати як своєрідну репетицію фахової діяльності майбутнього керівника загальноосвітнього навчального закладу з орієнтацією на її правові аспекти. Це переконує у важливості й необхідності її упровадження в практику професійного навчання магістрантів.

1. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1996. – № 6. – С.24 – 27.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM>
3. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. / П. М. Щербань. – К. : Вища школа. – 2004. – 207 с.

4. Пидкасистый П. И. Психолого-педагогический справочник преподавателя высшей школы / П. И. Пидкасистый, Л. М. Фридман, М. Г. Гарунов. – М., 1999. – 354 с.
5. Пріма Д. А. Правові засади управлінської діяльності керівника загальноосвітнього навчального закладу: питання-відповіді / Д. А. Пріма. – Луцьк : СПД Гадяк Ж.В., друкарня «Волиньполіграф», 2012. – 134 с.

**Пріма Д. А. Деловая игра как инновационный метод обучения и правового развития будущего руководителя общеобразовательного учебного заведения.**

*Современный этап обновления законодательства в Украине обуславливает необходимость особого внимания к проблемам правового образования со стороны его организации, содержания и правового сопровождения. В статье отображены возможности деловой игры как инновационного метода обучения и развития управленческо-правового мышления, а также формирования правовых умений будущего руководителя общеобразовательного учебного заведения на этапе его магистерской подготовки.*

**Ключевые слова:** деловая игра, инновационный метод обучения, управленческо-правовое мышление, правовые умения, правовое поведение, магистерская подготовка, будущий руководитель общеобразовательного учебного заведения.

**Prima D. A. Business game as an innovative method of teaching and development of legal thinking of the future head of an educational establishment.**

*The article deals with the business game potential as an innovative method of teaching, the development of managerial and legal thinking, legal skills of the future head of an educational institution at the stage of Master training. The article describes the characteristic features of a business game as well as concentrates on creative games and their subtypes.*

**Key words:** business game, innovative method of teaching, managerial and legal thinking, legal behavior, master training, future head of an educational institution.