

УДК 378.091.313

ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

О.В.Волошина

Анотація. У статті проаналізована ділова гра як ефективний засіб підготовки майбутніх учителів; наведені приклади ефективного застосування гри в процесі вивчення циклу педагогічних дисциплін.

Ключові слова: ділова гра, знаково-контекстне навчання, педагогічна підготовка майбутніх учителів.

Аннотация. В статье проанализирована деловая игра как эффективный способ подготовки будущих учителей; приведены примеры эффективного использования игры в процессе изучения цикла педагогических дисциплин.

Ключевые слова: деловая игра, знаково-контекстное обучение, педагогическая подготовка будущих учителей.

Annotation. The article analyzes the business game as an effective means of preparing future teachers. There are examples of effective use of games in the study of the cycle of pedagogical disciplines.

Keywords: business game, semantic-context learning, pedagogical training of future teachers

Постановка проблеми. Інноваційні процеси, що відбуваються у системі вищої освіти, вимагають переходу до нової освітньої парадигми, заснованої на компетентнісному підході. Вона повинна бути

націлена на вдосконалення теоретичної і практично-орієнтованої спрямованості педагогічних дисциплін і педагогічної практики в університеті.

Необхідно використовувати такі форми і методи навчання, які б активізували комунікативну, пізнавальну і творчу діяльність студентів, забезпечували формування знань та умінь, необхідних для майбутньої професійної діяльності. Ефективним у цьому аспекті виявляється метод гри.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра відрізняється суттєвими ознаками технології: чітко визначеною метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Аналіз наукових досліджень з даної проблеми. На гру як метод активного навчання звертали увагу в своїх роботах К.Д.Ушинський, П.Ф.Лесгафт, А.С.Макаренко, В.О.Сухомлинський.

Застосування ігрових технологій у педагогіці вищої школи має достатньо тривалу і суперечливу історію: ділова гра широко застосовувалася в різних вищах і на промислових підприємствах Москви, Ленінграда, Харкова на початку 30-х років ХХ століття, а рольові ігри активно використовувалися при роботі з дітьми (20-і роки ХХ століття). Американська асоціація управління ще в 1957 році ввела в навчальний процес підготовки менеджерів першу ділову гру. Після тривалої перерви з поглибленням процесів гуманізації та демократизації української вищої і середньої школи поняття «технологія ігрового навчання» знов увійшло до педагогічної теорії і практики тільки в 70-80-і роки ХХ сторіччя.

Протягом останніх десятиліть дидактичну гру досліджували Н.К.Ахметов, О.О.Вербицький, А.А.Деркач, В.А.Кан-Калик, А.Й.Капська, І.І.Кобиляцький, О.Г.Квасова, І.Б.Коротяєва, Н.М.Коряк, Ю.М.Кулюткін, П.С.Нечепоренко, П.І.Підкасистий, В.Г.Семенов, Н.М.Страздас, А.А.Тюков, Ж.С.Хайдаров, О.Г.Хоменко, О.Г.Штепа, Л.С.Шубіна, С.Ф.Щербак, П.М.Щербань та інші.

Мета статті: окреслити особливості застосування ділової гри у процесі педагогічної підготовки майбутніх учителів.

Виклад основного матеріалу. У вищій професійній школі гра є одним з найважливіших засобів засвоєння студентами майбутньої професійної діяльності. Ділові ігри, поєднуючи соціальний і наочний контекст, моделюють професійну діяльність, відтворюють системи багатопланових відносин у професійному середовищі. Під час проведення ділової гри студенти збагачують уявлення про функціональні обов'язки вчителя, умови його діяльності. Майбутні вчителі можуть виконувати різні професійні ролі і взаємодіяти один з одним залежно від рольових характеристик. Особливо важливо, що участь у грі допомагає осмислити етичні норми професії.

Разом з тим, ділова гра є також і знаково-контекстним типом навчання. О.О.Вербицький визначає ділову гру як «знакову модель професійної діяльності, контекст якої визначається знаковими засобами – за допомогою мови моделювання, імітації і зв'язку, включаючи природну мову». Ми вважаємо особливо важливим уточнення О.О.Вербицького, який підкреслює, що в діловій грі «відтворюються основні закономірності руху професійної ситуації і професійного мислення на матеріалі динамічних навчальних ситуацій, які розв'язуються спільними зусиллями учасників» [3, с. 246].

Реалізація ігрових технологій у вищій школі вирішує такі завдання:

- формування пізнавальних і соціальних професійно-значущих мотивів;
- розвиток комплексного мислення майбутнього вчителя;
- передача цілісного уявлення про сутність професійної діяльності, про роль, функції вчителя, про особливості самореалізації в професії;
- розвиток емоційно-ціннісного ставлення до професійної діяльності взагалі, до ігрових технологій зокрема;
- навчання груповій розумовій і практичній роботі, формування компетенцій соціальної взаємодії, навичок узгодження і спільного прийняття рішень;
- виховання відповідального ставлення до справи, повага до професійних цінностей;
- навчання методам проектування і моделювання.

У структурі ділової гри виділяють два види цілей – ігрові та педагогічні; педагогічні цілі, зі свого боку, поділяються на дидактичні та виховні.

Технологія ділових ігор є достатньо складною і вимагає серйозної та багатоетапної підготовки викладача, яка охоплює вибір об'єкта гри, сюжетної лінії; попереднє опрацювання ігрової ситуації, її адаптація до особливостей студентської групи; добір прийомів стимулювання студентів; підготовку необхідних матеріалів.

Реалізація ігрових технологій дозволяє студентам накопичити досвід майбутньої професійної діяльності, розвинути компетенції, необхідні для самостійного розв'язання можливих проблем. Особливо важливо, що студенти вчать переносити знання і досвід з навчальної ситуації у квазіпрофесійну і потім – в реальну професійну діяльність.

Кожна гра завершується індивідуально-особистісною і груповою рефлексією; студенти вчаться аналізувати свою рольову поведінку з позиції професійної етики. Конкретний зміст ділової гри дозволяє стимулювати ініціативність, самостійність, активність, креативність, критичність мислення майбутнього вчителя. Студенти звертаються до власного минулого досвіду, який допомагає майбутньому вчителю краще зрозуміти особливості дитинства, юності. Рефлексія дозволяє студентам також "побачити себе очима учня", сприйняти внутрішній світ дитини, мотиви її поведінки, інтереси, потреби, відчуття, допомагає передбачати інші події. Програвання ситуацій розвиває у студентів і емпатію; вони вчаться розуміти інших учасників гри; емоційно підтримувати своїх однокурсників.

Ділові ігри викладачі активно застосовують на практично-лабораторних заняттях з таких дисциплін: «Педагогіка», «Історія педагогіки», «Методика виховної роботи», «Основи педагогічної майстерності», «Основи корекційної педагогіки», а також під час проведення пропедевтичної та позашкільної практики.

Під час проведення ділових ігор дотримуємося таких педагогічних умов: створення комфортного навчального середовища, забезпечення суб'єктної позиції студента, врахування його власного досвіду.

Включення ігрової ситуації стимулює інтерес студентів, сприяє формуванню їх позитивного ставлення до ігрової діяльності. На семінарських заняттях активно використовуємо ребуси, кросворди, складені студентами. Робота відбувається у мікрогрупах і вимагає від майбутніх учителів умінь погоджувати свою позицію, обирати найбільш вдалий варіант із запропонованих. Студенти позитивно оцінили такий вид діяльності, відзначили, що «складати кросворд було дуже цікаво, але важко», що «це по-справжньому творча робота», «працювали з емоційним підйомом, в групі відбулося жваве обговорення».

На парах з історії педагогіки зацікавила рольова гра «Інтерв'ю». Студентам необхідно взяти інтерв'ю у видатних педагогів минулого. Частина студентів обирала ролі педагогів, а інші студенти – ролі журналістів. «Журналісти» добирали питання для інтерв'ю, «вчені» відповідали на них. Як групі журналістів, так і групі вчених необхідно було ознайомитися з додатковою літературою, з науковими біографіями педагогів. Особливість цієї гри полягала в тому, що відповіді «вчених» – це вже не просто інформація, а особистісно-значуща інформація, це спроба студентів відстояти власні переконання.

Близька до гри «Інтерв'ю» гра «Реклама». Студенти вибирали певну теорію розвитку особистості і склали своєрідний рекламний буклет (презентації, фотографії, малюнки), обґрунтовували привабливість цієї теорії, її історичну роль, відстоювали її значущість у сучасній науці і практиці. Учасники гри відзначали, що почали відчувати себе «більш розкуто», хоча і важко буває «активно включитися в гру», «висловити власну думку», «заняття з ігровими ситуаціями найбільш цікаві», «матеріал засвоюється краще і швидше».

При вивченні курсу історії педагогіки особлива увага студентів зверталася на використання ігрових технологій у досвіді вітчизняних і зарубіжних педагогів минулого — К.Д.Ушинського, К.Вентцеля, А.С.Макаренка, В.О.Сухомлинського, Я.Корчака.

Цікава була пара, коли майбутнім учителям запропонували проаналізувати протилежні позиції Я.А.Коменського і Гегеля щодо гри. Позитивно оцінюючи роль гри у навчанні школярів, Я.А.Коменський переконував, що «забави ведуть до серйозних цілей». Гегель виступав проти «педагогіки, яка грається», підкреслював, що «ігрове виховання може мати для всього життя дитини той наслідок, що вона на все почне дивитися зневажливо». Аналіз ідей великих педагогів стимулював дискусію, спрямовував студентів на вибір найбільш точних аргументів.

На парах з педагогіки, з основ педагогічної майстерності програвання різноманітних фрагментів, мікрвикладання допомагає розвинути педагогічну імпровізацію, особливо значущу характеристику майбутньої професійної діяльності. Для імпровізації вкрай важливі гнучкість, спонтанність, розкутість професійної поведінки, доброзичливий психологічний клімат, бажання спробувати свої сили в нестандартних ситуаціях. Ділова гра допомагає розвинути і такі професійно-особистісні якості майбутніх учителів, як впевненість, виразність, емоційність, комунікативність.

Ділові ігри допомагають студентам впевнено і відповідально поводитися в різних ситуаціях. Особливо цікавими і важливими для майбутніх учителів під час проведення лабораторних занять були такі: «Конфліктна ситуація на уроці», «Індивідуальна бесіда класного керівника з батьками учня», «Моделювання ситуації успіху для школярів різного віку», «Засідання ради школи», «Батьківські збори», «Психолого-педагогічний консиліум» та інші. Під час проведення однієї рольової гри на лабораторному занятті ми змінювали початкові параметри. Такий підхід розвиває у студентів не фрагментарне, а цілісне, комплексне, системне сприйняття педагогічних явищ, попереджає стереотипність професійної поведінки, розвиває її гнучкість.

У процесі вивчення курсу «Основи педагогічної майстерності» майбутнім учителям запам'яталася

ділова гра «Самопрезентація». Ігровий сюжет пов'язаний зі створенням інноваційної експериментальної школи, в яку підбирають вчителів, готових працювати творчо і неординарно. Експертна комісія повинна відібрати серед багатьох бажаючих найбільш талановитих професіоналів. Частина студентів обирає ролі членів експертної комісії, більшість студентів вибирають ролі вчителів, які прагнуть працювати в новому навчальному закладі, декілька чоловік обирають ролі спостерігачів, які відповідають за дотриманням правил гри. Допмагаючи студентам обирати ролі, ми рекомендували ролі експертів студентам з низькою самооцінкою, невпевненим, сором'язливим. Студентам із завищеною самооцінкою рекомендували ролі вчителів. Спостерігачами виступали студенти, що мають невисокий статус у групі. Поради мали винятково рекомендаційний характер, вибір залишався за кожним студентом.

Студенти-вчителі готували свої варіанти самопрезентації, представляли власне бачення ролі сучасної школи, свої погляди на значущість освіти для сучасного школяра, свої особистісні та професійні цінності. Студенти демонстрували власні здібності, особистісні якості, які допоможуть їм в успішній організації навчально-виховного процесу. Реалізація цієї гри була спрямована на формування суб'єктної позиції студента, на стимулювання його активності, ініціативи, креативності, уміння переконувати, формулювати та відстоювати власну позицію.

Майбутні вчителі відзначали, що участь у такій діловій як «Психолого-педагогічний консилиум», «Самопрезентація» допомогла отримати детальніше уявлення про суть професійної діяльності, про взаємини з колегами, про функціональні обов'язки вчителя, класного керівника. Приміряючи різні професійні ролі, студенти відзначали особливості свого емоційного стану, підкреслювали, що краще почали відчувати стан іншої людини, терпиміше ставитися до протилежної думки.

Викладачі активно використовують мікрОВикладання і під час проведення пропедевтичної практики на II-IV курсах. Програма практики враховує зміст педагогічних дисциплін, які вивчаються в цей період. Студентам дуже подобається проводити фрагменти уроків, виховних заходів. Інші з задоволенням перевтілюються в учнів певної вікової категорії. Після таких «міні-уроків» студенти аналізують взаємини між учителем і учнями, спостерігають, як ставлення учня до вчителя впливає на інтерес до предмета. Педагогічна практика підтвердила, що збільшилась кількість студентів, які включали ігрові ситуації, ігрові технології в свої уроки. Серед позитивних результатів застосування ігрових технологій були відзначені такі: гра сприяє створенню хорошого психологічного клімату в групі, у класі, допомагає подоланню таких особистісних комплексів, як нерішучість, сором'язливість, руйнує бар'єр між педагогом і вихованцем. Разом з тим, студенти достатньо розуміють ті ризики, які можливі при некоректному використанні ігрових технологій.

Висновки. Отже, гра – це ефективний засіб педагогічної підготовки майбутніх учителів. Ділові ігри, поєднуючи соціальний і наочний контекст, моделюють професійну діяльність, відтворюють систему багатопланових стосунків, дозволяють студентам наблизитися до майбутньої професії.

Література

1. Байкова, Л.А. Технология игровой деятельности: учебное пособие / Л.А. Байкова, Л.К. Гребенкина, О.В. Еремкина – Рязань: Изд-во РГПУ, 2005 -120 с.
2. Вербицкий, А.А. Контекстное обучение: теория и технологии [Текст] / А.А. Вербицкий // Новые методы и средства обучения. Педагогические технологии контекстного обучения. – М., 1994. -№ 2 (16). – С. 3- 57.
3. Вербицкий, А.А. Психолого – педагогические особенности деловой игры как знаково – контекстной формы обучения [Текст]/ А.А. Вербицкий // Хрестоматия по педагогической психологии.- М., 1995, с. 244-261.
4. Левківський М.В. Історія педагогіки. Видання 2-е, доповнене. Підручник. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 376 с.