

УДК 378.015.31:001.895

**ФОРМУВАННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ
ЗАСОБАМИ ДІЛОВОЇ ГРИ****Ю.О.Будас**

***Анотація.** Стаття презентує розроблений автором організаційно-методичний алгоритм використання ділової гри для підготовки студентів педагогічних ВНЗ до інноваційної педагогічної діяльності (ПД).*

***Ключові слова:** ділова гра, інноваційна педагогічна діяльність, організаційно-методичний алгоритм.*

***Анотация.** Статья представляет разработанный автором организационно-методический алгоритм использования деловой игры для подготовки студентов педагогических ВУЗов к инновационной педагогической деятельности.*

***Ключевые слова:** деловая игра, инновационная педагогическая деятельность, организационно-методический алгоритм.*

***Annotation.** The article presents the set of arrangements and methods while using the simulation for forming future teacher readiness for the innovative teaching activity.*

***Key words:** simulation, innovative teaching activity, the set of arrangements and methods.*

Постановка проблеми. Застосування інноваційних технологій під час підготовки майбутніх учителів до модернізаційних освітніх процесів, уможливило перетворення студентів із пасивних приймачів інформації в активних суб'єктів власного навчання. Ділові ігри змінюють ставлення до обраної професії, розвивають креативність, рефлексію, особисті якості, необхідні для інноваційної педагогічної діяльності (ПД). Проте відсутність технології застосування ділової гри з метою підготовки майбутніх учителів до ПД перешкоджає їх застосуванню у вищих педагогічних навчальних закладах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Необхідність формування інноваційної компетентності майбутніх учителів зумовила численні психолого-педагогічні дослідження даної проблеми, серед яких відзначимо дисертаційні роботи І.Гавриш, Т.Демиденко, О.Кузнецової, Л.Петриченко, Л.Шевченко та інші. Не лише вітчизняні науковці (Л.Волкова, Т.Ворова, Ю.Друзь та інші), але й закордонні (З.Абасов, К.Ангеловські, М.Кларін, Л.Подимова, І.Піскарьова та інші) наголошують на необхідності запровадження активних методів навчання, зокрема ділових ігор, у фахову підготовку. Вони зосереджують увагу на дидактичному потенціалі ділових ігор та можливостях їхнього використання під час практичних занять. Ігрові технології використовуються в підготовці майбутніх педагогів, економістів, юристів, медиків та інших фахівців.

Мета статті. Презентувати організаційно-методичний алгоритм використання ділової гри для підготовки студентів педагогічних ВНЗ до інноваційної педагогічної діяльності (ПД).

Виклад основного матеріалу. Для вивчення та одержання більш повного уявлення про об'єкт дослідження зручним способом вважається метод моделювання. Авторську модель підготовки майбутніх учителів до ПД засобами ділової гри було розроблено відповідно до теоретичного аналізу проблеми дослідження. Як було з'ясовано, до структурних компонентів готовності до ПД належать такі: мотиваційний, особистісно-креативний, технологічний та рефлексивний.

Значущою частиною нашої моделі є розроблений нами *організаційно-методичний алгоритм* застосування ділової гри для підготовки майбутніх учителів до ПД. Покрокове здійснення етапів ефективно й позитивно впливає на досягнення поставленої педагогічної мети – формування інноваційної компетентності студентів засобами ділової гри.

I. *Діагностичний* етап запровадження ділових ігор передбачає:

- встановлення викладачем доцільності використання ділової гри для підготовки студентів до майбутньої ПД;

- діагностування педагогом психологічного клімату в групі; ставлення до ігрових методів навчання; бажання брати участь у діловій грі;

- відбір наявних розробок ділових ігор або конструювання власної;

- прогнозування очікуваних педагогічних можливостей гри стосовно формування інноваційної компетентності майбутніх учителів.

II. *Інформаційний* етап ділової гри містить:

- ознайомлення викладачів і студентів із даним методом навчання (пояснення мети використання, загальних правил проведення ділової гри, принципів оцінювання тощо);

- проведення ігрових тренінгів з майбутніми учасниками для налагодження партнерських, особистісних стосунків та з метою послаблення напруження, зняття психологічного бар'єру між студентами й викладачем, керівником гри, виявлення лідерів у групі.

III. *Організаційний* етап включає:

- ознайомлення гравців із ігровими завданнями, документацією, правилами конкретної ділової гри;

- формування ігрових груп, розподіл ролей;

- інструктаж учасників.

IV. На *діяльнісно-ігровому* етапі

учасники:

- презентують своїх ігрових персонажів;

- розігрують проблемні ситуації;

- заповнюють, якщо необхідно, документацію.

викладач:

- сприяє створенню адекватного ігрового настрою;

- стежить за ігровою взаємодією гравців;

- відстежує сформованість певних умінь і навичок, необхідних для здійснення майбутньої ПД;

- за необхідності, допомагає учасникам.

експерти:

- спостерігають за розгортанням гри;

- оцінюють рівень сформованості умінь і навичок, необхідних для здійснення ПД;

- заповнюють документацію;

вибирають і оголошують переможців.

V. *Аналітичний* етап передбачає:

- післяігрове обговорення учасниками вражень від гри, недоліків, досягнень;

- аналіз студентами, експертами й керівником гри чинників, котрі позитивно й негативно вплинули на розв'язання поставленої мети, ігрових завдань;

- висловлення гравцями побажань та зауважень щодо організації й проведення гри;

- оцінювання викладачем дієвості використання ділової гри для підготовки майбутніх учителів до ПД.

Розроблені нами ділові ігри зорієнтовані на комплексний розвиток інноваційної компетентності студентів. У той самий час увага кожної акцентується на певній складовій цього феномену. Зокрема, ділова гра «Конфлікт» спрямована на вдосконалення вмінь і навичок розв'язання конфліктних ситуацій, виникнення яких пов'язане із психологічними бар'єрами учасників інноваційних освітніх процесів; усвідомлення студентами необхідних чинників запровадження інновацій. Метою ділової гри «Відкритий урок» є стимулювання майбутніх учителів залучати нестандартні методи викладання; розвиток якостей особистості, необхідних для здійснення інноваційної педагогічної діяльності. Ділова гра «Педагогічна практика» зосереджує увагу на критичності мислення студентів, розвиває їхні дослідницькі навички. Формування готовності майбутніх педагогів до первинної експертизи інноваційних технологій, удосконалення комунікативних навичок, умінь вести полеміку є метою ділової гри «Банк інноваційних технологій». Ділова гра «Розкритикуй мене, якщо зможеш» зорієнтована на розвиток навичок критики й самокритики, рефлексії. На лідерських якостях особистості, швидкості, оригінальності мислення концентрується увага гри «Битва за переконання».

Зміст ділової гри «Реформа» виробляє навички сприйняття інновацій, допомагає навчитись відстоювати власну думку.

Методичні рекомендації допомагають викладачам та студентам підготуватися до ділових ігор, підштовхують до пошуку необхідної інформації, вказують на подолання можливих перешкод в ігровій взаємодії та оцінюванні результатів, змушують замислитися над суттю та значенням вибраної гри. «Перш, ніж розпочати гру, необхідно проаналізувати мету взаємодії, її суть та значення, співвіднести це з конкретними людьми. Таким чином, необхідно вибудувати технологію ігрової взаємодії, яка надасть нам не лише осмисленість, цілеспрямованість, послідовність наших дій, але й передбачення її результатів» [7, с.21].

Діагностичний етап з позицій викладача охоплює аналіз методів і форм навчання, що використовуються в процесі фахової підготовки майбутніх учителів; припущення про ефективність залучення ділових ігор до навчально-виховного процесу, діагностування ставлення студентів до ігрових методів навчання. Далі викладач установлює місце ділової гри у відповідності до навчального плану та програми курсу; вибирає потрібну з наявних розробок або створює власну. Деякі науковці радять провести спрощений варіант гри, своєрідну «репетицію» з метою зняття психологічного бар'єру упередженості проти нового методу навчання, пояснити її та продемонструвати, хоча, на нашу думку, це не завжди виправдовує себе. Більш слушним виявляється на *інформаційному* етапі організація короткотривалих тренінгів для налагодження партнерських стосунків, виявлення лідерів серед студентів, або обговорення структури майбутньої гри, прав, обов'язків, оцінювання гравців.

Підготовка студентів до гри на *організаційному* етапі зводиться до пошуку необхідної інформації, нормативних документів, виготовлення ігрових посвідчень, візиток, складання плану фрагменту уроку, опитування вчителів, учнів, спостереження за навчальним процесом тощо.

До *діяльнісно-ігрового* етапу організаційно-методичного алгоритму ми віднесли власне проведення ділової гри. Ігрова взаємодія студентів, у якій моделюються умови майбутньої ПД, передбачає формування мотиваційної готовності до залучення, освоєння запозичених і створення власних інновацій, вмінь і навичок моніторингу нововведень, усвідомлення необхідності проведення педагогічного дослідження, знань щодо нормативного супроводу запровадження інновацій. Позитивний емоційний клімат та партнерські відносини викладача і студентів сприяють розвитку креативності, критичності мислення, уможливають звільнитись від стереотипів мислення.

Діяльність викладача під час гри зводиться до спостереження за ігровим процесом. Він коригує дії гравців, допомагає, але лише в крайньому випадку, підводить підсумок гри. Позиція студентів виявляється більш активною. Вони вирішують запропоновані конфліктні ситуації та проблеми, зумовлені ігровими діями, імітують фрагменти майбутньої ПД, прогнозують можливі дії «супротивників».

Для формування рефлексивних навичок студентів особливо важливим є післяігрове обговорення або *аналітичний* етап гри, під час якого учасники розбирають власні дії та їхні наслідки, обговорюють результати своїх рішень, їхній вплив на хід гри, здійснюють рефлексивний аналіз. Слід звернути особливу увагу на причини непорозумінь, допомогти студентами усвідомити, якої інформації їм бракувало, разом спробувати знайти інші варіанти взаємодії. Система оцінювання виявляється необхідною для коригування поведінки гравців, для збільшення пізнавального ефекту гри, виступає елементом зворотного зв'язку між керівником гри й учасниками, в жодному разі не є винагородою чи покаранням.

У той самий час ми вважаємо, що замість громіздкої системи оцінювання, яка розробляється до кожної гри, іноді до вибору переможців можна підійти неформально, використовуючи не бальну систему, а словесну. Наприклад, «найбільш коректне рішення», «творчий підхід», «слухна думка», «професійні дії» та інші, які студенти можуть запропонувати самі. Також можна надати шанс не лише експертам визначити переможців гри, а й учасникам, з обов'язковим обґрунтуванням вибору. Важливо запропонувати висловитись команді, яка отримала поразку. Це змусить гравців переглянути власні дії, дасть вихід негативним емоціям.

Радимо запропонувати учасникам після завершення гри викласти в письмовому вигляді свої враження від гри; висновки, котрі були зроблені; вдалі моменти, які можна використати в майбутньому; цікаві ідеї поліпшення навчального процесу, котрі хотілося б використати на практиці; зауваження щодо ігрової взаємодії. Ця інформація може стати основою студентського портфоліо, знадобиться їм у майбутньому.

Встановлення дієвості технології залучення ділових ігор до навчального процесу у ВНЗ з метою підготовки студентів до майбутньої ПД відбувається за допомогою комплексу діагностичного інструментарію. До критеріїв готовності до ПД відносимо мотиваційний, особистісно-креативний,

технологічний та рефлексивний критерії. Оцінювання рівня їхнього прояву та сформованості відбувається за допомогою емпіричних методів дослідження, а саме: анкетування, тестування, усного та письмового опитування, бесіди, самооцінювання, експертного оцінювання. Ефективність технології залучення ділових ігор для підготовки студентів до майбутньої ПД встановлюється на основі аналізу одержаних результатів, їхнього порівняння та виявлення динаміки показників рівнів готовності за допомогою методів математичної статистики.

Зупинимось більш конкретно на наступних етапах організаційно-методичного алгоритму запровадження ділової гри. Задля реалізації обґрунтованої нами організаційно-педагогічної умови залучення ділової гри до процесу підготовки студентів до ПД (створення психологічно сприятливого ігрового середовища) на *інформаційному етапі* ми проводили короткотривалі тренінги з майбутніми учасниками, обговорювали деякі конфліктні ситуації, залучали студентів до підготовчого етапу гри.

Перед проведенням першої гри ми ознайомили студентів із даним методом навчання, пояснили загальні правила її проведення й мету використання, зупинилися на принципах оцінювання, відповіли на запитання, подискутували щодо можливих перешкод в організації гри, очікуваних результатів. Для зручності ми роздрукували деякі правила-пам'ятки та роздали кожному учаснику, в тому числі й викладачам-експертам.

У методичних розробках є чітко розписані інструкції та правила, що стосуються конкретної ділової гри. Та є й певні “негласні” правила, дотримання котрих є необхідним для будь-якої вдалої ігрової взаємодії. За В.Збаровським, гра буде ефективною, якщо учасники будуть керуватися такими правилами:

- висловитися повинні всі;
- вислуховувати уважно необхідно всіх;
- не вживати загальних фраз, переконувати потрібно за допомогою аргументів та фактів;
- не потрібно нікого агітувати;
- наш колектив не слабший за інших;
- головне – досягнення цілі [6, с.11].

Також до основних правил будь-якої гри належать такі:

1. Тут і зараз.
2. Відвертість та відкритість.
3. Принцип «Я» (головна увага учасників повинна бути зосереджена на процесах самопізнання, самоаналізу та рефлексії; це особливо важливо, оскільки навчає брати відповідальність на себе).
4. Активність.
5. Конфіденційність (є умовою створення атмосфери психологічної безпеки та саморозкриття) [6, с.39].

Організаційний етап. Під час даного етапу викладач визначав мету гри, ставив завдання, проводив інструктаж учасників, знайомив з регламентом та документацією, пояснював правила. Щоб студенти не почували себе ніяково, особливо під час першої гри, вони “знайомились” та презентували групі своїх персонажів. Для цього учасники розповсюджували виготовлені власноруч візитки, що містили інформацію про свого «героя» (ім'я, по-батькові, вік, сімейний стан, хобі і таке інше), його прізвище (наприклад, «Залізна Леді», «Романтик», «Жартівник», «Консерватор» і т.ін.). Таким чином вони закладали основні рольові риси персонажу, проектували його майбутню поведінку, стиль спілкування з учнями.

Діяльнісно-ігровий етап є найбільш динамічним, емоційно насиченим та тривалим. Учасники обмірковують запропоновані ролі, обговорюють можливі варіанти рішень, обмінюються пропозиціями, сперечаються. На цьому етапі для студентів на перший план виступає досягнення ігрових цілей, ігрова взаємодія. Для керівника гри важливим є позиція мінімального втручання та впливу на рішення учасників. Студенти не лише своїми діями моделюють умови майбутньої професії, а й мовною етикою, звертанням, поважливим ставленням до «керівництва», «колег», «батьків». Те хвилювання, яке відчувають студенти під час драматизації ситуації, активізує їхні зусилля для виконання поставлених завдань, змушує діяти. Експерти уважно стежать за розгортанням подій, відмічаючи можливі промахи, хибні рішення гравців, заповнюють документацію.

Післяігрове обговорення, як частина *аналітичного етапу* алгоритму, за часом проведення є менш тривалим етапом у порівнянні з діяльнісним, але інколи виявляється більш ваговим. Учасники вже не можуть вплинути на хід гри, конфліктну ситуацію, переграти фрагмент уроку чи по-іншому презентувати обрану технологію. Це нагода обміркувати свої дії, висловлювання, рівень знань, винахідливість тощо. Під час обговорення результатів важливим є надати кожному шанс вказати на власні помилки чи промахи, їхні чинники, а також звернути увагу на цікаві знахідки, нестандартні

рішення. Увагу учасників слід зосередити на запитаннях «Що вплинуло на хід гри?», «Яких знань, вмінь і навичок бракувало Вам при вирішенні ігрових завдань?», «Що сприяло вирішенню ігрового завдання?», «Що б Ви переробили, якби у Вас була нагода переіграти дану ситуацію ще раз?». Післяігрове обговорення в жодному разі не повинно перетворитись на пошук винних, критиканство чи авторитарні повчання викладача. Важливим є створення атмосфери поваги, підтримки, підбадьорення, за якої співрозмовники обмінюються думками, ідеями чи порадами з метою уникнення проблем у майбутньому.

Для прикладу опишемо проведення ділової гри «Конфлікт».

Мета гри: навчити студентів долати можливі психологічні бар'єри майбутньої ПД, вдосконалення вмінь та навичок розв'язання конфліктних ситуацій. Під час організаційно – підготовчого етапу відповідно до кількості студентів (20) було сформовано 4 ігрові групи. Кожній ігровій групі був наданий певний час (5 хв.) для відповіді на наступні запитання:

«За що мені подобається конфлікт?»

«За що мені не подобається конфлікт?»

«Чому люди конфліктують?»

«Чому люди уникають конфліктів?»

У групах студенти обговорювали порушені проблеми, узагальнювали, а потім презентували свої відповіді. Гравці дійшли згоди, що людям не подобається конфліктувати, оскільки це «псує стосунки з оточуючими», «викликає негативні емоції», «знижує самооцінку». До того ж конфліктів намагаються уникати через «страх бути переможеним», «небажання псувати собі нерви». Люди конфліктують, бо «скільки людей, стільки думок», «життєві негаразди та різні темпераменти, виховання призводять до вибуху негативних емоцій». У той самий час гравці слушно підмітили, що конфлікти необхідні для вирішення певних проблем, вони слугують джерелом прогресу та допомагають знайти шляхи залагодження непорозумінь.

Після цього кожна група обрала по одному представнику до ігрової групи «експертів». Керівник гри провів інструктаж, роздав документи, пояснив ігрові завдання. Ігровим групам були роздані картки із конфліктними ситуаціями, які можуть виникнути у їхній майбутній ПД, та таблички, на яких вказано способи урегулювання конфліктів: уникнення; пристосування; компроміс; співпраця; примус.

Оскільки у нас було обмаль часу (80 хв.), а студентів багато, то ігровий етап ми проводили таким чином:

Із запропонованих 5 конфліктних ситуацій групи попарно («І – 1» та «К – 1»; «І – 2» та «К – 2») вибирали по одній ситуації, яку вони бажали вирішити. У групах «інноватори» та «консерватори» обговорювали їх. Учасники створювали «портрет» своєї ролі (який представляли у вигляді візитної картки або короткої характеристики перед початком «дуелі»), розмірковували над причинами конфлікту, складали план майбутніх дій, прогнозували можливу поведінку «супротивника» та власну реакцію. Гравці також використовували таблички та голосування, щоб прийти до одностайного рішення. Потім групи вибирають представника на ролі «І – 1», «К – 1», «І – 2», «К – 2» та розігрують конфліктні ситуації. Після розігрування кожної ситуації експерти та гравці заповнювали документацію.

На заключному етапі гри з метою вдосконалення навичок рефлексії студенти одержали картки, які допомагали їм проаналізувати ігрову діяльність, зрозуміти шляхи розв'язання конфліктної ситуації, побачити та зрозуміти власні та чужі помилки.

Завдання для рефлексії

1. На скільки типовою є запропонована ситуація?
2. Чи були допущені помилки учасниками? Які та з яких причин?
3. Як можна попередити виникнення конфлікту такого типу і чи потрібно?
4. Що заважало вирішенню даної ситуації?
5. Як діяли б Ви за даних обставин?

Завдання для рефлексії “інноваторів” та “консерваторів”

1. Чи правильно Ви почали бесіду?
2. Чи використали Ви всі можливі способи переконання супротивника?
3. Чи виникло у вас бажання перервати співрозмовника?
4. Хто утримував ініціативу під час конфлікту?
5. Чи досягли Ви своєї мети?

Студенти жваво обговорювали поведінку учасників, спрямовану на подолання конфлікту, оцінювали ефективність зусиль. Як наслідок, гравці дійшли висновку, що для успішного розв'язання проблеми мало лише емоційності, переконань у власній правоті та бажання перемогти. Оперувати потрібно фактами, заручитися підтримкою громади (вчителів, батьків, учнів), підтвердити власні

судження експериментом (результатами тестування, анкетування), успіхами учнів, їхньою активністю та зацікавленістю, знанням певних правових документів.

Наприкінці гри виступали експерти та керівник гри, які визначили переможців, відзначили позитивні та негативні моменти проведення ділової гри.

Висновки. Розроблений нами *організаційно-методичний алгоритм* застосування ділової гри позитивно й інтенсивно впливає на формування інноваційної компетентності майбутніх учителів, допомагає викладачам та студентам підготуватися до ділових ігор, вказує на подолання можливих перешкод в ігровій взаємодії та оцінюванні результатів, змушує замислитися над майбутньою професійною діяльністю, необхідністю залучення інновацій.

Література

1. Абасов З. Жизненный цикл педагогических инноваций / З. Абасов // Инновации в образовании. – 2007. – № 8. – С. 13-20.
2. Ангеловски К. Учителя и инновации / К. Ангеловски. – М.: Просвещение, 1991. – 159 с.
3. Гавриш І.В. Теоретико-методологічні основи формування готовності майбутніх учителів до інноваційної професійної діяльності: дис. ... доктора пед. наук: 13.00.04 / Гавриш Ірина Володимирівна. – Харків, 2006. – 563 с.
4. Демиденко Т.М. Підготовка майбутніх учителів трудового навчання до інноваційної педагогічної діяльності: дис. ... канд. педагог. наук: 13.00.04 / Демиденко Тетяна Миколаївна. – Черкаси, 2004. – 216 с.
5. Друзь Ю.М. Педагогічні умови використання ділової гри в підготовці студентів до іншомовного спілкування: дис. ... канд. педагог. наук: 13.00.04 / Друзь Юрій Миколайович. – Київ, 2000. – 186 с.
6. Збаровский В.С. Педагогические основы построения деловых игр: Учебное пособие / В.С. Збаровский, Н.Е. Кравченко, Э.В. Габай. – Ленинград: ВИПК руководящих работников и специалистов профтехобразования, 1990. – 40 с.
7. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Под ред. Е.А. Левановой. – СПб.: Питер, 2006. – 208 с.
8. Кузнецова О.В. Формування інноваційного стилю професійної діяльності у студентів педагогічного коледжу: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. педагог. наук: спец. 13.00.04 “Теорія та методика професійної освіти” / О.В.Кузнецова. – Х., 2009. – 20 с.
9. Петриченко Л.О. Підготовка майбутнього вчителя початкової школи до інноваційної діяльності в позааудиторній роботі: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Петриченко Лариса Олексіївна. – Харків, 2007. – 236 с.
10. Пискарева И.Е. Формирование готовности будущих учителей к инновационной деятельности: дис. ... канд. педагог. наук: 13.00.08 / Пискарева Инна Евгеньевна. – Кострома, 2000. – 150 с.
11. Слостенин В.А. Педагогика: Инновационная деятельность / В.А. Слостенин, Л.С. Подымова. – М.: ИЧП «Издательство Магистр», 1997. – 224 с.
12. Шевченко Л.М. Формування готовності музиканта-педагога до інновацій у професійній діяльності: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. педагог. наук: спец. 13.00.04 “Теорія і методика професійної освіти” / Л.М.Шевченко. – О., 2000. – 20 с.