

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ІГОР У ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ

УДК: 37.02:372

І. М. Мельничук

Сучасні інноваційні тенденції в освіті відкривають перед викладачем широкий вибір філософії навчання та шляхів вирішення практичних завдань. Відбувається перехід від навчання фактів до опанування сенсом подій, розвитку світогляду, набуття навичок застосування у житті накопичених знань, що уможлиблюється в умовах використання таких засобів інтерактивних технологій, як ігри.

Аналіз останніх досліджень і публікацій надає можливість дійти висновку, що проблемам застосування ігрових інтерактивних технологій у навчальному процесі було присвячено дослідження науковців, які вивчали теоретичні та практичні (педагогічні, психологічні, соціально-психологічні, методологічні) аспекти цих інновацій. Особливе місце займають ігрові технології в навчанні, де їх розглядають у світлі освітянських інновацій (Т. Калашнікова), у системі підготовки конкурентоздатного фахівця (М. Воронка), як інтенсивні педагогічні технології (В. Трайнев) тощо. Науковці і педагоги-практики спрямовують свої дослідження у конкретних напрямках вивчення методології та практики проведення ігор як засобів: соціалізації, переходу від теорії до практики, навчання евристичній діяльності, формування логічного мислення та професійних навичок студентів, активізації їх навчальної діяльності і підвищення рівня професійної підготовки тощо.

Метою статті є обґрунтування сутності ігор, що використовуються у навчанні, та визначення особливостей їх застосування у вищому навчальному закладі (ВНЗ).

Поняття “гра” розуміється як заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує,

соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, уміннями, досвідом (що є сутністю поняття “навчання”) та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння (що відображає сенс поняття “навчатися”) [1, с. 706]. Отже, основним завданням застосування ігор у людській діяльності є навчання.

Вважається, що перші серйозні ігри дорослих людей були військовими іграми, зокрема, військові маневри – це глобальні ігри за особливими правилами, а гра в шахи є предком сучасних імітаційних ігор. Сучасні ділові ігри беруть початок із 1930-х років, коли в колишньому СРСР запроваджувалася наукова організація праці для вирішення складних управлінських завдань. Наприкінці 50-х років ХХ ст. ділові ігри отримали нове народження у США у зв'язку з вирішенням, знову ж таки, військових проблем.

Застосування ігор як засобу навчання бере початок із давнини – із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI–IV ст. до н. е.). В епоху Відродження і реформації Т. Кампанелла та Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук. За Я. Коменським, навчання може стати універсальною грою для кожної вікової групи учнів. Прагнучи пробудити в дітях інтерес до занять, Я. Коменський широко використовував метод драматизації навчального матеріалу. Наприклад, на основі підручника “Відкриті двері мов” він написав вісім шкільних п'єс, які увійшли в книгу “Школа-гра”. Особливою формою навчання вважали гру Ж.-Ж. Руссо і Ф. Фрабель. У працях А. Макаренка зазначається, що потяг дитини до гри необхідно не лише задовольняти, а потрібно “проникнути цією грою все її життя” [6, с. 272]. Активні ігрові методи навчання можна назвати засобом повернення в освіту “олюднених знань”, чому надавав великого значення В. Сухомлинський.

Актуальним для нашого дослідження є проведення паралелей між процесом підготовки фахівців (первинною професіоналізацією) та процесом

соціалізації особистості у грі, який обґрунтовує К. Ушинський, пояснюючи, що причини виникнення інтересу до гри у дітей полягає в такому: для дитини гра – дійсність, і дійсність набагато цікавіша, ніж оточуюча, оскільки є більш зрозумілою через те, що є частково особистим творінням дитини. У грі дитина живе і відбитки цього життя глибше позначаються на ній, ніж відбитки дійсного життя, в яке дитина ще не змогла ввійти. У грі дитина випробовує свої сили й є самостійним розпорядником своїх же творінь [7, с. 483].

Філософські аспекти використання ігор знайшли своє відображення у працях Г. Щедровицького, І. Кона та інших учених. Так, Г. Щедровицький вважав, що гра створена суспільством для управління розвитком особистості: у цьому плані вона є особливим педагогічним творінням [8]. У процесі гри забезпечується трансляція певного елемента культури (сюжету), що є формою передавання культурного досвіду (наприклад, способу діяльності), який у процесі розвитку індивіда й апробації цієї діяльності під час гри наповнюється особистісним змістом, що є основою професійної підготовки фахівців. Отже, зразок діяльності (модель) передається від покоління до покоління, а навчання у грі забезпечує “вирощування” нових способів діяльності відповідно до заданих загальних форм.

До того ж, зміст навчальних дисциплін, які вивчаються у вищій школі, має відчужений характер від особистості майбутнього фахівця, тобто є відстороненим від особистісно значущого, пережитого, присвоєного. У процесі навчальної гри відбувається включення студента в наукову модель теорії професійної діяльності, що перетворює її в освітню імітаційну модель. Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності.

Отже, моделювання професійної діяльності в умовах дидактичних ігор, які є “навчальним полігоном” для відпрацьовування практичних умінь і навичок, надає змогу наперед, ще до безпосередньої практики в установах та

організаціях, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, з якими майбутніх фахівців може приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а не навчатися азів професіоналізму методом спроб і помилок на реальному робочому місці.

Зазвичай абсолютне наближення дій студента в навчальній аудиторії до реальної професійної діяльності має характер певної умовності, що є характерною ознакою ігрових дій. Таке моделювання професійно-орієнтованої поведінки в умовах навчання відбувається завдяки розробці комплексу різноманітних ігрових ситуацій, вибір яких детермінується реальними професійними потребами майбутніх фахівців та симулюються реальними професійними умовами.

Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які є професійно цінними для студента, оскільки мають професійне спрямування, задовольняють пізнавальний інтерес студента й водночас надають йому змогу розкрити і реалізувати їхню професійну компетентність. Саме в таких *симуляційно-ігрових ситуаціях* студенти можуть асоціювати себе з певною особою, роль якої вони виконують, поставити себе на місце цієї особи в певних обставинах, що збагатить їхній життєвий досвід, допоможе набутти практичних навичок з фаху, які стимулювали б студентів до усвідомленого засвоєння знань та творчого застосування набутих умінь і навичок. Це уможлиблюється саме при моделюванні *віртуально-професійних ситуацій* у фаховій підготовці. Деякі дослідники (У. Ріверс) називають таку діяльність імітаційно-моделюючою грою. Практично відмінності між рольовими іграми та симуляціями (удаваного вираження певного фізичного стану, почуття [1, с. 1316]) є здебільшого умовними, оскільки мета як симуляцій, так і рольових ігор полягає у формуванні професійних умінь студентів під час вирішення різноманітних професійних проблем та, таким чином, реалізувати рольову поведінку майбутніх соціальних працівників у заданих чи створених викладачем умовах.

Саме з цієї причини низка дослідників розмежовують поняття рольових і ділових ігор та симуляцій. Наприклад, М. Елліс і К. Джонсон зазначають, що у рольовій грі погляди чи переконання учасників можуть не збігатися з поглядами їх персонажів, тоді як симуляції надають змогу учасникам бути самим собою. Порівняно з реальною професійною діяльністю, коли прийняте рішення або вчинок призводять до певних результатів (позитивних чи негативних) та їх ефектів-післядій, з якими доводиться погоджуватися, в ігровій взаємодії можна змінити перебіг і спосіб діяльності, апробувати різні варіанти професійної поведінки, скласти прогнози стосовно її вияву в майбутньому. Це надає можливість майбутнім фахівцям обрати найбільш оптимальний та ефективний шлях формування власного професіоналізму і професійної компетентності. Тому ми пропонуємо називати процес діяльності студентів під час використання навчальних ігор *віртуально- професійною симуляційно-ігровою взаємодією*.

Отже, гра є універсальною формою, в якій відбуваються потужні процеси самовизначення, самовиявлення, самоствердження та самоперевірки. Ігри розвивають кмітливість, логіку, просторову уяву, тобто навчають творчості. Тому ігри використовуються у різних галузях суспільного життя, зокрема, теорія ігор є розділом математики, в якому вивчаються моделі прийняття оптимальних рішень в умовах конфлікту [1, с. 1441].

Значення багатьох ігор неочікувано набуває глобальних масштабів і не дозволяє ігнорувати їх соціально-психологічне значення. Наприклад, кубик Рубіка, на думку автора, дає серйозні уроки логіки, вчить людей бути більш обачними, кинувши своєрідний виклик європейській традиції двохвимірного мислення та спілкування, оскільки змусив дивитися і думати тривимірно: ми повинні постійно враховувати те, що відбувається на зворотному боці [2].

Вважається, що поєднання навчання та гри може бути основою *нової методології освіти*, завдяки якій “людина перестає бути каторжником, прикованим до парти”, а Homo Ludens (людина граюча), що живе в кожному з нас, сприятиме відкриттю свого Я у змінюваному світі [4, с. 3].

Тому серед найбільш уживаних засобів інтерактивних технологій, які використовуються у вищій школі, є ігрові технології навчання. Розглядаючи застосування ігрових технологій у навчальному процесі, дослідники називають їх “іграми дорослих” та розглядають як інтерактивні методи навчання [3]. Оскільки існують різні види ігор, що застосовуються у навчальному процесі (ділові, рольові, дидактичні, імітаційні тощо), і кожний із цих видів має свою технологію реалізації й обумовлюється процесом підготовки до її впровадження (ігрове проектування), то ми можемо говорити про різні *ігрові технології*. Водночас усі ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників і потребують застосування ігрового проектування як ще однієї “інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців” [5]. Тому вважаємо за доцільне використовувати термін “*ігрові інтерактивні технології*”.

Важлива особливість інтерактивних ігор – їх здатність *мотивувати* навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. Навчання за допомогою інтерактивних ігор супроводжується процесом “присвоєння знань”. Тому навчальний вплив інтерактивних ігор надає можливість студенту самому задавати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

У сучасній науковій педагогічній і психологічній літературі пропонується багато варіантів ігрових вправ для навчання школярів та студентів, однак механічне застосування інтерактивних ігор не гарантує успішності навчального процесу. Кожний, хто хоче працювати з інтерактивними іграми, має чітко усвідомлювати, що в його руках інструменти, які вимагають обережного застосування, щоб не спричинити даремну активність групи чи навіть шкідливі наслідки. Тому викладачу необхідно знати можливі переваги і недоліки інтерактивних ігор, що полегшить реальну оцінку їх навчального потенціалу.

Пропонуємо виокремити такі переваги інтерактивних ігор, які:

мотивують до навчання, оскільки збуджують допитливість студентів до способів вирішення професійних та навчальних проблем в ігровому середовищі і посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії;

сприяють розвитку особистості, позаяк в оптимальному варіанті створюють тривалу зацікавленість у саморозвитку та розкритті свого людського потенціалу;

полегшують введення нових комунікативних і поведінкових норм, що у повсякденному житті уникаються, тому інтерактивні ігри допомагають відокремити життя в групі від культури зовнішнього світу, щоб згодом ввести в буденне життя лише окремі перевірені на практиці норми поведінки;

допомагають студенту побачити особливості власного життя та відчути включеність в оточуючий світ у цілому;

спонукають краще зрозуміти і навчитись використовувати всю складність психічних, соціальних та організаційних процесів спілкування між людьми;

сприяють опануванню студентом досвіду діяльності, подібної до тієї, яку він буде реалізовувати у професійному житті; тому гра створює потенційну можливість перенесення отриманих знань і досвіду діяльності з навчальної ситуації у реальну професійну діяльність;

спонукають учасників тренувати певні особистісні навички, необхідні у груповому навчальному процесі, а саме: диференційованого сприйняття, відкритої комунікації, постановки вимог, прийняття рішень, допомоги іншим, співробітництва, пошуку можливостей самопомоги, особистісної відповідальності тощо;

можуть сприяти появі в учасників нових уявлень та ціннісних орієнтацій, які ґрунтуються на отриманому досвіді;

балансують активність усіх студентів, оскільки в роботу включаються навіть пасивні члені групи, оскільки гра надає самими студентам можливість вирішувати складні проблеми, не залишаючись пасивними спостерігачами;

знижують тривожність учасників, особливо на початковій стадії роботи;

сприяють зняттю деяких захисних механізмів, оскільки інструкції і дотримання групових норм надають можливість моделювати у грі складні форми поведінки;

у результаті можуть сприяти, навіть, зміні життєвих установок учасників: вони стануть більш толерантними до думок та ціннісних орієнтацій інших, у них може змінитися уявлення про себе, виникнути розуміння, що можуть більше й ефективніше вчитися і можуть створити щось важливе не лише в межах групи, але й у майбутній професійній діяльності і навіть у суспільстві.

Ми вважаємо, що всю різноманітність ознак інтерактивних ігор, які доцільно використовувати у вищій школі, необхідно систематизувати таким чином (див. рисунок).

Усі ігрові технології для підготовки фахівців у вищій школі слід об'єднати загальним поняттям “*дидактично-ділові ігри*”. Вони є одночасно *формою* організації освітнього середовища, *засобом* підготовки майбутніх фахівців, *методом* їхнього професійного навчання, що реалізується викладачем на основі цілеспрямованої, структурованої, організованої та методично забезпеченої діяльності суб'єктів навчального процесу за спеціально розробленим ігровим сценарієм.

У процесі гри “освоюється, перш за все, сюжет” (за Д. Ельконіним), в якому основна роль відводиться самоорганізованій, творчій діяльності студентів, що спрямована на моделювання професійно значущих дій і підвищення рівня теоретичної підготовки з метою формування професійної компетентності.

Застосування дидактично-ділової гри як форми контекстного навчання покликане вирішувати такі педагогічні завдання:

стимулювання пізнавальної мотивації студентів для забезпечення умов вияву професійної мотивації;

розвиток гносеологічно-теоретичного та професійно-практичного мислення у фаховій сфері майбутніх соціальних працівників;



Класифікація інтерактивних ігрових технологій для вищої школи

формування у студентів цілісного уявлення про майбутню професійну діяльність, її динаміку і когнітивно-функціональне наповнення;

набуття майбутніми соціальними працівниками проблемно-професійного та соціального досвіду в прийнятті індивідуальних і колективних рішень.

За ігровою методикою ми розподіляємо дидактичні ігри на дві великі групи: *імітаційні* (аналіз конкретних ситуацій, логічно-мислительні, креативно-пізнавальні, куди відносимо “Мозковий штурм”, “Брейн-ринг”, “Зіпсований телефон” тощо) та *рольові*, що мають певний логічно-змістовий сюжет,

професійно-ділову чи соціально-психологічну спрямованість, драматичність, тому об'єднують організаційно-діяльнісні, професійно-комунікативні, ситуативно-сюжетні, драматизаційні ігри, які виокремлюються як самостійні в інших класифікаціях, і симулятивно-ігрові ситуації. Процес виконання певної ролі в симулятивних віртуально-професійних інтерактивних іграх передбачає набуття почуття впевненості у собі, перевірці-переконаності у результатах своєї професійної підготовки, а відтак – готовності виконувати професійні функції.

У процесі реалізації інтерактивних ігрових технологій обох категорій можуть використовуватися *предметні* засоби, як основний та допоміжний матеріал (технічні засоби навчання, бланки, таблиці, роздатковий матеріал, фліпчарт, маркери, дошка, кольорова крейда); *методичні* засоби інтерактивних технологій (методичні розробки і сценарії ігор та ігрових вправ) й *ігрове проектування*.

Залежно від *мети, завдань та етапу* застосування імітаційних чи рольових ігор вони характеризуються як *навчальні* (репродуктивні, пізнавально-розвиваючі, творчі, узагальнюючі, контролюючі) і *тренувальні* (у сенсі відпрацювання та формування необхідних умінь і навичок діяльності), що включають у себе діагностичні, комунікативні, соціально-психологічні, рефлексивні ігри.

Методика застосування інтерактивних ігрових технологій передбачає реалізацію таких основних *етапів*:

1. *Підготовка до проведення заняття в ігровій формі*, що містить визначення мети гри та її часового обмеження; установлення відповідності її змістового наповнення навчальній дисципліні і темі заняття; розробку власного чи адаптація готового сценарію гри; похвилинне структурування етапів ігрової взаємодії (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контрольо-оцінювального); забезпечення необхідним обладнанням та матеріалами; розробку чіткої покрокової інструкції для студентів – учасників ігрової взаємодії (мета, завдання, правила, ігрові дії, умови).

2. *Безпосереднє проведення гри*, яке передбачає діяльність студентів як вияв їхньої внутрішньої (психологічної), зовнішньої (фізичної) та соціальної (професійно спрямованої) активності. Діяльнісна активність регулюється усвідомлюваною метою і має такі ознаки, як: передбачення результату; усвідомлення можливості його досягнення; обґрунтоване планування своїх дій; вибір відповідних раціональних форм, методів, засобів та орієнтирів у міжособистісних відносинах; гармонізація внутрішньої і зовнішньої діяльності; оцінювання процесу та результатів своєї праці, що потребує вмінь нормувати, урахувати, контролювати, приймати оптимальні рішення, вирішувати загальні організаційні завдання (діагностувати, прогнозувати, стимулювати діяльність, підходити до неї комплексно, системно, цілісно) і надає змогу студентам перевірити доцільність діяльності та її співрозмірність поставленій меті.

3. *Аналітично-оцінювальний етап*, що передбачає рефлексію, узагальнення результатів гри, формулювання висновків, визначення студентами позитивних аспектів результативності гри для їхнього особистісного професійного зростання в майбутньому, і встановлення викладачами недоліків, упущень, шляхів удосконалення ігрової взаємодії студентів для подальшого використання апробованої методики в майбутньому.

Відтак, ігрові технології можна розглядати як *інструмент* для трансляції і засвоєння попереднього до професійної діяльності досвіду; аналізу моделей реальності (на зразках професійних дій представниками різних ролевих та особистісних позицій); адаптації до майбутньої професійної діяльності.

Ігрове середовище спонукає студента до вияву “надситуативної активності” (за В. Петровським), коли він виходить за межі того, що об’єктивно вимагає від нього певна роль, і на основі ініціативно-творчого підходу продукує нові ідеї, способи вирішення професійних завдань тощо. Застосування дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об’єкта навчання в суб’єкта професійно спрямованої праці, що викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самостійному формуванні професійної компетентності.

Отже, аналіз сутності інтерактивних ігрових технологій надає змогу визначити основні особливості їх застосування у навчальному процесі ВНЗ.

Перспективи подальших наукових пошуків визначаємо в напрямку розробок спеціальних методик інтерактивних ігор, які доцільно застосовувати у професійній підготовці майбутніх фахівців у вищій школі.

Список використаної літератури

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К. ; Ірпінь : ВТФ “Перун”, 2009. – 1736 с.
2. Інтерв'ю с Э. Рубиком // Импакт. – 1984. – №2. – С. 3–11.
3. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / [упоряд. Л. Галіцина]. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
4. Кавтарадзе, Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. – М. : Моск. психолого-социальный ин-т; изд-во “Флинта”, 1998. – 192 с.
5. Кічук, Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – №3–4. – С. 61–65.
6. Макаренко, А. С. О моем опыте : в 7 т. / А. С. Макаренко. – М., 1958. – Т. 5. – С. 272.
7. Ушинский, К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // Избр. пед. соч. : в 2-х т. – М., 1954. – Т. 2. – С. 483.
8. Щедровицкий, Г. П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности / Г. П. Щедровицкий, С. И. Котельников // Нововведения в организациях. – М. : ВНИСИ, 1983. – С. 33–53.

Рецензент: кандидат педагогічних наук, доцент Полюк В. С.