

Євгеній Володимирович Прокопенко,

кандидат технічних наук, доцент кафедри зв'язку, автоматизації та захисту інформації Національної академії Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький

ІГРОВЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ АКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ

У статті розглянуто сутність рольових ігор та їх місце у процесі формування у курсантів комунікативної компетентності. Висвітлено основні функції рольових ігор. Розглянуто та проаналізовано складові компоненти рольових ігор, а саме – імітаційну та ігрову моделі. Охарактеризовано основні принципи, яких доцільно дотримуватись, моделюючи рольові ігри в навчально-виховному процесі.

***Ключові слова:** рольова гра, навчально-виховний процес, комунікативні компетенції, ігрове моделювання, інтерактивний метод навчання.*

Постановка проблеми у загальному вигляді. Особливість навчання у сучасному вищому військовому навчальному закладі визначається наростаючим обсягом інформації, постійною модернізацією й ускладненням програм підготовки молодого офіцера-прикордонника. У зв'язку з цим дуже нагально постає питання пошуку методів навчання, які сприяють практичній реалізації активної позиції кожного курсанта під час заняття та впровадження цих підходів у навчальний процес. Такі підходи стали ще більш актуальними у зв'язку з входженням України у Болонський процес. Суттєвий потенціал у цьому аспекті мають інтерактивні технології навчання. Серед таких технологій важливе місце посідає ігрове моделювання [1].

Сучасна підготовка курсанта вищого військового навчального закладу потребує більш глибокого взаємозв'язку з процесом пізнання. Серед засобів, що розвивають пізнавальну діяльність курсантів у процесі їх навчання, виокремлюється моделювання, дослідження методологічних і теоретичних проблем та гра, яка використовується як засіб і метод навчання та виховання і

має специфічний зміст та цільову спрямованість. Невідповідність стану розвитку комунікативних умінь майбутніх офіцерів-прикордонників потребам сьогодення, а також роль у цьому процесі рольових ігор обумовили напрямок наших досліджень.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опирається автор, свідчить про те, що проблематику застосування дидактичної гри у вищому навчальному закладі досліджують І. Макаренко, М. Касьяненко, М. Крюков, Я. Гінзбург, А. Вербицький, Л. Романишина, В. Ягупов та інші. При цьому необхідно визнати, що використання рольової гри при навчанні курсантів – майбутніх офіцерів-прикордонників залишається проблемою, що потребує подальшого більш глибокого дослідження.

Метою статті є проведення аналізу використання ігрового моделювання в процесі підготовки курсанта вищого військового навчального закладу.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Останнім часом рольові ігри знаходять широке застосування в різних галузях підготовки офіцерів-прикордонників Національної академії Державної прикордонної служби України. Основу рольової гри складає імітаційна модель, що реалізується завдяки діям учасників гри. Рольова гра вимагає повної віддачі від учасників, їх реакції як вербальними, так і невербальними засобами в заданій ситуації. Суть рольової гри як способу навчання невербального спілкування полягає в тому, що певне комунікативне завдання вирішується учасниками в процесі імпровізованого розігрування ситуації. У рольовій грі використовується загальний запас знань та вмінь [2]:

рольова гра є мотивуючою, оскільки містить елемент гри і непередбачуваність розв'язки. Курсанти бачать можливість застосування ситуації, яка програється в рольовій грі, у реальному житті;

рольова гра дає курсантам “підказку” – якими одиницями й якими мовними моделями можна висловити ту чи іншу думку в певній ситуації залежно від розіграшу;

рольова гра має в собі елемент несподіванки, так званий “момент шоку”. У процесі рольової гри учасники повинні уважно слухати один одного, швидко думати та адекватно реагувати на ввідні посередників згідно з розіграшем;

упродовж рольової гри відбувається емоційний підйом;

рольова гра має переваги перед іншими прийомами і методами навчання, оскільки в ній беруть участь усі учасники, вона надає можливість легше висловити свою думку, знаходячись у ролі посадової особи прикордонного підрозділу згідно з навчанням;

рольова гра надає курсантам змогу не боятись помилок та активізувати власний творчий потенціал. Учасники гри стають конкретними носіями виробничих відносин, які складаються в колективі.

Отже, серед зазначених функцій, які виконує ігрова технологія, значне місце посідає розвиток комунікативної компетенції. “Комунікативна компетентність – це здатність до ефективного спілкування, це такий рівень навичок взаємодії з людьми, котрий надає індивіду можливість у межах своїх здібностей і соціального статусу успішно функціонувати в певному суспільстві” [3].

Слід зазначити, що рольову гру необхідно відрізнити від інших активних методів навчання. Треба визнати, що в цьому питанні існує велика плутанина: терміни вживаються недбало і часом такі різні методи як групова дискусія, рольові ігри та ділові ігри позначаються загальним поняттям “ділова гра”. Як уже відзначалося вище, відмінною ознакою рольової гри є наявність імітаційної моделі [2]. Розглянемо стисло структуру рольової гри (див. рисунок).

Навчально-методичне забезпечення рольової гри	ІГРОВА МОДЕЛЬ				Навчально-матеріальне забезпечення рольової гри
	Ігрові цілі	Розподіл посадових осіб за посадою	Тактичне завдання	Правила гри	
	Навчальні і виховні цілі	Методика гри	Модель взаємодії учасників гри	Система оцінювання	
	ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ				

Рисунок – Структура імітаційної моделі рольової гри

Основою рольової гри є створення імітаційної й ігрової моделей. Отже, імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників про імітаційну модель.

Рольові ігри, які викладачі використовують у процесі розвитку комунікативної компетентності курсантів, виконують певні педагогічні завдання як дидактичного, так і виховного характеру. Зокрема, дидактичні педагогічні завдання гри полягають у: закріпленні системи знань у сфері конструювання рольової гри; удосконаленні навичок прийняття управлінських рішень; розвитку у курсантів комунікативних умінь. У свою чергу, виховні педагогічні цілі передбачають: спонукання курсантів до творчого мислення; вироблення установки на практичне використання досвіду стажування на посадах у підрозділах охорони державного кордону в рольовій грі; подолання психологічного бар'єру у спілкуванні з курсантами та індивідуальних виступів перед аудиторією.

Зазначимо, що, залишаючись педагогічним процесом, навчальна рольова гра є відтворенням контексту майбутньої професійної діяльності офіцера-прикордонника. У такій грі реалізується колективна форма навчальної діяльності, а також моделі діалектики професійної діяльності. У процесі гри засвоюються норми професійних і соціальних дій, а також принципи безконфліктного спілкування.

Творча активність особистості у рольових іграх стимулюється тим, що гра надає можливість відчувати значущість свого "я", виявити творчість, оригінальність, ерудицію, акторські таланти. Тобто, при вдалому розподілі ролей кожний курсант може повною мірою самоствердитися.

Діяльність учасників гри оцінюється за трьома рівнями: професійним, комунікативним, етичним. Професійний рівень відображає ступінь теоретичної підготовки та практичних умінь і навичок курсантів. Комунікативний рівень

враховує культуру мовлення, лаконічність, логіку у відповідях, тобто комунікативні якості мови.

Рольові ігри належать до категорії найскладніших форм групової роботи. Практика свідчить, що недостатньо підготовлені ігри швидше шкодять, ніж приносять користь. Широке використання рольових ігор надає можливість для обміну думками, виявлення розбіжності в інтерпретації тих чи інших теоретичних ідей та передбачає вдосконалення комунікативної компетенції на психолінгвістичному рівні.

Використання рольових ігор у процесі навчання курсантів створює цілу низку позитивних моментів. Вони забезпечують [2]:

- активність навіть тих курсантів, які, як правило, віддають перевагу мовчанню;
- комфортність навчання для курсантів, оскільки вони перестають боятися негативних оцінок;
- удосконалення комунікативних навичок курсантів, оскільки активні методи навчання надають змогу їм більше висловлюватися;
- можливість спробувати себе в ролі посадової особи прикордонного підрозділу вже у вузівській аудиторії;
- розвиток у курсантів низки важливих здібностей (до спільного прийняття рішень, до творчого професійного мислення тощо);
- розвиток мислення, не просто відтворюючи засвоєні знання, але й використовуючи їх у практично орієнтованій діяльності, залучення курсантів до вирішення проблем, максимально наближених до професійних.

Висновки. Підводячи підсумки можна зауважити, що рольові ігри надають можливість змоделювати реальні ситуації, які притаманні оперативно-службовій діяльності на державному кордоні. Курсанти під час рольової гри ведуть напружену розумову роботу, колективно шукають оптимальні рішення, використовуючи теоретичні знання і набутий власний практичний досвід. Оптимальність процесу професійного становлення майбутніх офіцерів-

прикордонників значною мірою забезпечується за рахунок використання у навчальному процесі рольових ігор.

Перспективою подальших розвідок у даному напрямку автор вважає розробку педагогічних умов організації та проведення рольових ігор у межах педагогічної практики як одного з найважливіших методів активного навчання.

Список використаної літератури

1. Гонова, Н. В. Игровое моделирование как средство повышения учебно-познавательной активности учащихся [Электронный ресурс] / Н. В. Гонова. – Режим доступа : <http://www.rusnauka.com>.

2. Романишина, Л. М. Роль ділових ігор у процесі підвищення комунікативної компетентності студентів [Електронний ресурс] / Романишина Л. М., Калаур С. М. – Режим доступу : <http://www.rusnauka.com>.

3. Ягупов, В. В. Педагогіка : навч. посібник / В. В. Ягупов. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.

Рецензент: кандидат педагогічних наук, доцент Трембовецький О. Г.

Стаття надійшла до редакції 30.01.2014.

Прокопенко Е. В. Игровое моделирование, как средство повышения активности обучения

В статье рассмотрена сущность ролевых игр и их место в процессе формирования у курсантов коммуникативной компетентности. Освещены основные функции ролевых игр. Рассмотрены и проанализированы составляющие компоненты ролевых игр, а именно – имитационная и игровая модели. Охарактеризованы основные принципы, которых целесообразно придерживаться, моделируя ролевые игры в учебно-воспитательном процессе.

Ключевые слова: *ролевая игра, учебно-воспитательный процесс, коммуникативные компетенции, игровое моделирование, интерактивный метод обучения.*

Prokopenko Ye. V. Game modeling as a way of improving the training activity

Modern training of cadets at higher military educational institution requires its deeper correlation with the learning process. Modeling, investigation of methodological and theoretical problems and play can be chosen among the means that develop the cognitive activity of cadets. Play has its specific meaning and target orientation and used as the way and method of training and education. The great

influence of role-playing on the educational process also the inconsistency between communication skills of future border guard officers and demands of the time caused the direction of our research.

Recently, role-playing games are widely used in various fields of training officers of the National Academy of State Border Guard Service of Ukraine. At the heart of role-playing game there is a simulation model that is implemented through the actions of players. Role-playing game requires full commitment from the participants, their responses both verbal and non-verbal means in a given situation. The essence of the role-play as a way of teaching nonverbal communication is to solve communicative tasks by the participants during the playing improvised situations.

The basis of the role play is to create a simulation and playing models. Thus, the simulation model reflects the selected abstract of current reality which can be called the prototype or object of imitation that gives the meaningful context of professional work in professional learning process. Game model is actually the way of describing the work of the participants of the simulation model.

Role-playing games that teachers use in the process of improving the communicative competence of cadets carry out didactic and educational tasks. In particular, the didactic educational task is to consolidate knowledge in designing role-play, to improve skills in making management decisions, to development communicative skills of cadets. The educational and pedagogical goals include: encouraging cadets to think creatively, working out models of application of border guard experience on practice during the role-play, overcoming the psychological barrier in communication with the cadets and individual performances before an audience.

Development of pedagogical conditions of organization and performing role-plays within teaching practice as one of the most important methods of active training will be the subject of our further research.

Keywords: *role-playing game, the educational process, communicative competence, game simulation, interactive training technique.*