

УДК 377.8:37.013

Ольга Кочерга

## ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

*У статті розглядаються основні теоретико-методологічні підходи до використання ділової гри в процесі формування соціальної відповідальності студентів педагогічного коледжу. Автор розкриває характерні риси, структуру, методiku організації та проведення ділової гри; пропонує досвід запровадження ділової гри у процесі підготовки майбутніх учителів початкової школи.*

**Ключові слова:** соціальна відповідальність, ділова гра, професійна підготовка, вчитель початкової школи.

Актуальним завданням вищої школи є підготовка висококваліфікованих спеціалістів, які б задовольняли постійно зростаючі потреби сучасного суспільства, були конкурентоспроможними на міжнародному ринку праці. Важливе значення у його розв'язанні має удосконалення цілісного педагогічного процесу вищого навчального закладу, його технологізація, яка здійснюється шляхом впровадження нових сучасних технологій навчання та виховання, інноваційних методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

В умовах гуманізації освіти існуючі теорії і технології професійного навчання мають бути спрямовані на формування особистості, здатної жити і працювати за різних обставин, сміливо розробляти власну стратегію поведінки, здійснювати моральний вибір та нести за нього відповідальність перед суспільством; особистості, здатної до саморозвитку та самореалізації.

У вищій педагогічній школі останнім часом широко використовується ділова гра як є важливий дидактичний метод, який інтенсифікує процес навчання й тісно пов'язує його з практичною діяльністю. Педагоги-практики розглядають її як метод активного навчання, який базується на імітації, моделюванні, відтворенні реальної педагогічної ситуації в ігровій формі. У ній кожен учасник грає роль, виконує дії, аналогічні поведінці вихователя (педагога), вихованця (учня) чи інших суб'єктів навчально-виховного процесу. Ділова гра використовується як метод практичного навчання, служить засобом пізнання морально-етичних норм, оволодіння уміннями та навичками прийняття адекватних рішень в уявних виховуючих ситуаціях.

Проблемі використання гри у професійній підготовці майбутнього

спеціаліста присвячено чимало досліджень вчених, серед яких: Л. Виготський, Б. Ліхачов, В. Платов, Г. Селевко та інші. Розробкою та впровадженням ділових ігор у навчально-виховний процес займалися Я. Бельчиков, А. Вербицький, А. Лівшиць, П. Щербань, Т. Хлебнікова, Г. Селевко, Е. Хруцький.

Розробляючи теорію ділової гри, Л. Виготський, Б. Ельконін стверджували, що вона виступає важливим педагогічним засобом і активною формою навчання, яка формує навчальну діяльність і забезпечує процес відпрацювання професійних умінь та навичок [1; 2]. У роботах Г. Абрамової, В. Степановича, І. Кулешова наголошується на тому, що ділова гра є як формою, так і методом навчання особистості; у ній моделюється предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності. Ділова гра, на їх погляд, є важливою умовою стимулювання інтересу до знань [3]. Деякі науковці розглядають ділову гру як важливий засіб розвитку професійного творчого мислення, в ході якого особистість набуває здатності аналізувати специфічні ситуації та вирішувати професійні завдання [4].

На особливу увагу заслуговують праці П. Підкасистого, який вважає, що широке застосування ділових ігор у навчально-виховному процесі вищого закладу освіти сприяє розвитку досвіду науково-творчої діяльності майбутніх фахівців. Причому проведення ділових ігор на основі посилення інтеграції освіти, науки й реальної фахової діяльності дозволяє студентам не лише побачити імітації різних професійних ситуацій, а й безпосередньо брати участь у науково-творчій діяльності [5].

Вчені підкреслюють винятково важливе значення ділових ігор, зокрема педагогічного спрямування, у процесі формування професійних практичних навичок майбутніх учителів [6; 7; 8]. Разом з тим використання ділових ігор у професійній освіті, зокрема у вищих навчальних педагогічних закладах, залишається до цього часу не досить дослідженою проблемою.

Мета статті – розкрити можливості використання ділової гри у формуванні соціальної відповідальності студентів педагогічного коледжу, майбутніх учителів початкових класів.

Ділова гра – імітація реальної діяльності вчителя у певних, штучно створених педагогічних ситуаціях [3, с. 134]. За допомогою неї студент має можливість наблизити освітні знання до практичних умінь, випробувати себе в ролі вчителя, бути відповідальним за прийняття рішень, переживати певне емоційне напруження. У процесі гри формуються мотиви, пов'язані з виконанням взятих на себе зобов'язань. Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, переживає різні емоції.

П.Щербань виділяє специфічні ознаки, за яких гра може вважатися навчально-педагогічною: моделювання умов, наближених до реальних, що імітують професійно-педагогічну діяльність; поетапний розвиток гри,

внаслідок чого виконання завдань попереднього етапу впливає на хід наступного; наявність складних і конфліктних ситуацій; опис психолого-педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; заздалегідь розроблена система оцінок; правила, які регулюють хід гри; елементи змагання [9, с. 24]. В ході ділової гри студенти беруть на себе певні ролі (учителя, батька, матері, учня), або виступають як активні глядачі, які аналізують та оцінюють дії учасників гри.

Ділові ігри відіграють важливу роль у становленні особистості майбутнього педагога, так як вони сприяють формуванню системи професійних знань, умінь і навичок, які необхідні вчителю для вирішення ним педагогічних завдань; в ході них здійснюється обмін знаннями і досвідом, розвивається інтерес до творчості, підвищується ініціативність та активність студентів. Всі ці якості є невід'ємними складниками соціальної відповідальності.

Для забезпечення ефективності ділової гри нами враховувалися наступні принципи: імітаційне моделювання умов фахової діяльності та ігрового моделювання змісту цієї діяльності; проблемність змісту гри; спільна діяльність учасників в умовах рольової взаємодії; діалогічне спілкування партнерів під час гри як необхідна умова розв'язання навчально-виховних завдань; двоплановість ігрової навчальної діяльності: досягнення ігрової мети є засобом реалізації мети розвитку творчої особистості майбутнього вчителя.

Ділова гра дає можливість організувати навчальну діяльність студентів шляхом імітації умов, наближених до реальних умов професійної діяльності, що різко підвищує їх мотивацію. Разом з тим у ній формуються особистісні, професійні, інтелектуальні, емоційно-вольові та творчі якості, необхідні вчителю. Нестандартність ситуацій, що виникають у процесі гри, вимагає від студентів прийняття адекватних рішень; при цьому розвивається й удосконалюється відповідальне ставлення до виконання завдання: здійснення детального аналізу ситуації, співставлення виділених протиріч з наявним досвідом, пошук альтернативного виходу із ситуації, обґрунтування обраного методу чи прийому і т.п. За характером діяльності гравця викладач може з деяким рівнем вірогідності висловлювати судження про сформованість у нього тих чи інших якостей, його суб'єктивні можливості. Від науково-теоретичної підготовки і моральної спрямованості особистості, від її характерологічних особливостей залежить, яким чином учитель буде працювати з інформацією, що надходить до нього у повсякденній практиці, наскільки відповідально віднесеться він до її вирішення, як він буде її оцінювати і використовувати під час вирішення конкретних навчально-виховних завдань.

Упроваджуючи ділову гру в навчальний процес, ми враховували логіку її протікання. Структура ділової гри включає три етапи:

підготовчий, проведення гри, аналіз та узагальнення її результатів.

Розробка починається з визначення мети і завдань гри, формулювання вимог до гравців. Мета гри має два аспекти: мотиваційний та дидактичний. Перший відображає прагнення організаторів гри вплинути на мотиваційну сферу студентів, соціальну спрямованість їх здібностей, прагнень, інтересів. У процесі гри у більшості студентів практично змінюється ставлення до своїх дій та дій колег. У них найчастіше вперше виникають думки про своє місце та роль у навчально-пізнавальному процесі, з'являється потреба в плануванні й аналізі своїх дій. Дидактична мета лише частково спрямована на засвоєння нових знань, а більшою мірою – на навчання студентів педагогічних технологій.

У розробці гри виділяється об'єкт імітації (опис конкретної ситуації), під час якої проводиться аналіз імітованої педагогічної ситуації з опорою на літературні джерела, узагальнений педагогічний та власний досвід студентів.

У сценарії гри знаходять відображення її правила, характеристика рольової ситуації, її передісторія, мета, завдання, встановлюється регламент діяльності. На підготовчому етапі студентам дають інструкції, розподіляють ролі, підкреслюють необхідність розвитку відповідних умінь та навичок.

Найбільш результативною щодо формування умінь та навичок гра стає для виконавця ролі учителя, тому ми вважаємо за доцільне, щоб одну й ту ж ситуацію програвати кілька разів з різними учасниками, а потім, у процесі дискусії, порівнювали й оцінювали дії кожного в однакових ситуаціях.

Навчальна гра дає можливість її учасникам продемонструвати і побачити індивідуальні особливості виконання однієї й тієї ж соціальної ролі, але у реальному житті. А це сприяє виробленню в учасників гри навичок адекватного аналізу своєї та чужої поведінки, її коригування.

Наведемо приклади ділових ігор, які проводились зі студентами педагогічного коледжу в курсі викладання педагогіки.

Після вивчення теми «Естетичне виховання молодших школярів», опрацювання запропонованої викладачем літератури, доцільно провести узагальнення знань та умінь студентів у формі ділової гри «Засідання міського методичного об'єднання вчителів початкових класів». Засідання пропонується провести у спосіб творчих звітів учителів «Мої педагогічні знахідки» з проблеми використання засобів естетичного виховання учнів початкових класів. Всі студенти діляться на творчі групи, які самостійно обирають один із засобів естетичного виховання (природа, мистецтво, побут, література, музика).

Мета ділової гри передбачає: змодельовати ситуацію обміну досвідом учителів початкових класів з проблеми «Використання засобів естетичного виховання у формуванні особистості молодшого школяра»; стимулювати

активну пізнавальну діяльність студентів, поглибити їх знання з проблеми, розвивати педагогічну інтуїцію, формувати майстерність висловлювати власні думки, обґрунтовувати їх, переконливо доносити до «колег».

Організація та проведення ділової гри здійснювались за такими етапами:

***I. Попередня підготовка студентів до гри***

1. Введення студентів у гру.
2. Повідомлення викладачем мети і завдань гри.
3. Розподіл ролей.
4. Ознайомлення студентів із змістом завдань учасників гри.
5. Рекомендація викладачем джерел інформації для підготовки студентів до гри.

***II. Безпосередня підготовка студентів до гри***

1. Оголошення викладачем теми і мети гри. Обґрунтування її значимості для професійного становлення майбутнього вчителя.
2. Нагадування розподілених ролей між учасниками гри.
3. Ознайомлення з вимогами та критеріями оцінювання.

***III. Хід ділової гри***

1. Вступне слово «голови міського методичного об'єднання вчителів початкових класів».
2. Творчі звіти «вчителів» та їх обговорення.
3. Обговорення методичних порад молодому вчителю по реалізації засобів естетичного виховання молодших школярів.

***IV. Підведення підсумків гри***

1. Виступ рецензентів, які дають оцінку кожному студенту щодо виконання ним ролі, аналізують атмосферу гри.
2. Підведення підсумків гри викладачем, оцінювання роботи всіх студентів.

Напередодні проведення ділової гри викладач знайомить студентів із змістом завдань: «Виберіть із засобів естетичного виховання той, який вам найбільше подобається. Проаналізуйте методичну літературу, поспілкуйтесь з учителями початкових класів та з'ясуйте можливості використання обраного вами засобу у вирішенні завдань естетичного виховання, визначте шляхи та педагогічні умови їх ефективного застосування у роботі з дітьми молодшого шкільного віку. Розподіліть ролі між членами вашої групки щодо обміну досвідом застосування обраного засобу в навчальному процесі та позакласній роботі. З позицій вчителя початкових класів продемонструйте оригінальний досвід («творчий звіт») та розробіть методичні поради майбутньому педагогові щодо використання обраного досвіду в умовах сучасної початкової школи. Підкріпіть свій «творчий звіт» аналізом фрагментів уроків, позакласних заходів, мультимедійними презентаціями.

При підготовці до ділової гри орієнтуйтеся на наступні критерії

оцінювання ваших робіт: актуальність обраної теми; оперативність виступу; логіка викладу, чіткість розкриття теми, переконливість висновків; доступність, зрозумілість, обґрунтованість; культура мовлення; доцільність використання мультимедійних засобів; вміння ідентифікувати себе з роллю вчителя початкових класів».

У грі були визначені наступні ролі: голова методичного об'єднання; творчі групи вчителів початкових класів (5–6 груп); експерти; журналіст. Завчасно були розроблені і запропоновані студентам обов'язки учасників гри: «голова методичного об'єднання» відкриває методичне засідання, знайомить «членів МО» з метою та завданнями засідання, керує роботою «творчих груп вчителів», підводить підсумок засідання; «творчі групи вчителів» представляють свій методичний доробок з проблеми, включаються в обговорення запропонованого досвіду «вчителів інших шкіл»; «експерти» спостерігають за ходом гри, виступають з аналізом та оцінкою роботи учасників гри (експерти повинні продемонструвати об'єктивність, принциповість, критичний розум, швидкість реакції, здатність до узагальнень, коректність); «журналіст» спостерігає за ходом гри, фіксує цікаві моменти, фотографує окремі епізоди, може задавати запитання представникам «творчих груп».

**Інструкції учасникам гри.** 1. Чітко уявляти мету гри. Вміти «перевтілюватись». 2. Підготувати себе до виконання ролі теоретично, опрацювавши необхідну літературу. 3. Під час виступу демонструвати зв'язок теорії з практикою. 4. В ході висвітлення «власного досвіду» бажано використовувати мультимедійну презентацію. 5. Виступи повинні бути діловими, обґрунтованими, доказовими, лаконічними, послідовними. 6. Кожна творча групу повинна розробити методичні поради майбутньому вчителю щодо вирішення обговорюваної проблеми.

Слід зазначити, що в ході запропонованої ділової гри студенти познайомилися з кращим досвідом вчителів початкових класів щодо впровадження різноманітних засобів естетичного виховання в організацію навчально-виховного процесу молодших школярів, виявили труднощі у вирішенні даної проблеми та розробили методичні поради майбутньому вчителю щодо їх подолання з метою поліпшення стану естетичного виховання учнівської молоді в сучасних умовах. Крім того, в ході ділової гри студенти в ігровій формі відтворювали умови професійної діяльності, що сприяло підвищенню їх мотивації, творчої активності, інтересу до професійної діяльності, формуванню готовності до виконання професійних ролей.

Інший приклад. Ділова гра «Класні батьківські збори» проводилась із студентами IV-го курсу. Її мета полягала у колективному вирішенні однієї з проблем сімейного виховання. До участі в грі були залучені всі студенти групи. Організаційні основи гри передбачали проведення «зборів» у формі живої дискусії, в ході якої студенти обмінюються думками з питань

виховання дітей у сім'ї. Одного із студентів викладач призначає класним керівником. Його функція полягає у тому, щоб підготувати та провести батьківські збори. «Класний керівник» погоджує зі студентами тему, питання зборів, розподіляє їх для обговорення серед «батьків», роль яких виконують студенти групи. Тактика гри – відчувати себе в ролі класного керівника, який хоче допомогти кожній сім'ї.

Перед проведенням гри учасники знайомляться з інструкціями.

**Інструкція «класному керівнику»:** 1. Детально вивчити рекомендовану літературу з даної проблеми. Підібрати суперечливі педагогічні факти, ситуації з теми, обраної заздалегідь. 2. Підготувати коротке вступне слово, в якому мотивувати постановку полемічних питань. 3. Фіксувати думки виступаючих, оцінюючи їх ідеї. 4. Підвести підсумки дискусії та думок учасників.

**Інструкція «батькам»:** 1. Добре уявляти свою роль, вміти перевтілюватися. 2. Під час виступу демонструвати чіткий зв'язок між теорією та практикою відповідно до загальної ідеї дискусії; виступи повинні бути діловими, переконливими, обґрунтованими, грамотними.

**Інструкція експертам:** 1. Вивчити рекомендовану літературу з проблеми дискусії. 2. Орієнтуватись у теорії та практиці проблеми, яка обговорюється. 3. Вести спостереження за ходом дискусії. 4. Бути тактовними в оцінці дій учасників гри.

Досвід підготовки та проведення ділових ігор в курсі викладання психолого-педагогічних дисциплін переконує у важливості та необхідності їх впровадження у практику професійного навчання студентів ВНЗ.

На основі аналізу проведеної роботи ми прийшли до наступних висновків:

– діяльність студентів у діловій грі є своєрідною умовою практики, що залучає їх до професійно-творчої діяльності, за обставин, близьких до реальних; така діяльність добре компенсує розрив між педагогічною теорією і практикою;

– як у діловій грі, так і у педагогічній практиці, відбувається безперервна зміна основних сторін навчально-виховного процесу, зокрема, суб'єкта й об'єкта педагогічного впливу. А це, в свою чергу вимагає від студентів швидкого прийняття рішень в змінених умовах, що сприяє формуванню вміння швидко й адекватно орієнтуватися в різних конфліктних ситуаціях, відповідально діяти;

– у процесі ділової гри розвивається вміння ставити себе на місце іншої людини, психологічно можливим стає сприйняття і визнання висновків і аргументів, що відрізняються від власних. Виконання різних ролей («учитель» і «учень») допомагає учасникам глибше зрозуміти внутрішній світ особистості учня; змінюється якісна характеристика способів педагогічного спілкування: збільшується кількість позитивних оцінок особистості учнів, вимоги і накази змінюються порадами і

проханнями, частіше виявляється вміння передбачати результати впливу;

– у процесі гри маємо можливість порівняно безпечно апробувати нові форми поведінки й оцінити свої дії та дії партнерів у різних ситуаціях;

– ділові ігри більш емоційно насичені, ніж інші методи навчання.

Це особливо важливо, оскільки пережиті позитивні емоції закріплюються і сприяють формуванню позитивного емоційного ставлення до майбутньої професії в цілому, поглиблюють інтерес до неї;

– особливістю даного методу є відсутність прямого впливу на особистість студента, що, в свою чергу, дає йому право вибору, забезпечує можливість розвивати рефлексивні здібності, від рівня та якості яких залежить стійкість соціальної відповідальності.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

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. – М. : Знание, 1989.
3. Абрамова Г. С. Деловые игры: теория и организация / Г. С. Абрамова, В. А. Степанович. – Екатеринбург : Деловая книга, 1999.
4. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр : учеб. пособие / Е. А. Хруцкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 320 с.
5. Пидкасистый П. И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П. И. Пидкасистый, Л. М. Фридман, М. Г. Гарунов. – М., 1999. – 354 с.
6. Волкова Н. П. Гра як активний метод підготовки майбутніх вчителів до педагогічної комунікації / Волкова Н. П. // Творча особистість учителя: проблеми теорії та практики : зб. наук. праць / О. Г. Мороз, Н. В. Гузій. – К. : НПУ, 2003. – С. 132–141.
7. Воровка М. І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / М. І. Воровка. – Тернопіль, 2007. – 22 с.
8. Хлебнікова Т. М. Ділова гра як метод активного навчання педагога : навчально-методичний посібник для викладачів, слухачів ПО, директорів шкіл, керівників РУО / Т. М. Хлебнікова. – Х. : Основа, 2003. – 80 с.
9. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посіб. / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – С. 24–41.