

УДК 574(07):908

С. М. Грищенко

РОЛЬОВА ГРА „ЕКОКРИВБАС”

Актуальною проблемою України та всього світу є екологічний стан довкілля. Складність екологічних проблем у Дніпропетровському регіоні зумовлює значущість екологічної освіти населення. З року в рік підвищується роль краєзнавства й екології в процесі підготовки майбутніх учителів. Доведено, що отримання, удосконалення знань у традиційній формі доцільно пов'язувати з виконанням дослідів та спостережень в ігровому форматі, читанням краєзнавчої літератури, виконанням завдань вчителів щодо використання знань як у реальному середовищі, так і за комп'ютером. Таким чином, традиційна класно-урочна система перестає бути єдиним засобом організації навчального процесу.

Для того щоб забезпечити високу ефективність навчального процесу, вчитель повинен оволодівати інформаційними освітніми технологіями, а також враховуючи їх розвиток, постійно вдосконалювати свою інформаційну культуру шляхом самоосвіти, але при цьому і не зловживати використанням комп'ютерних технологій в своїй практиці, до всього підходити творчо. Даному процесу всіляко сприяють ігрові технології.

Історію наукових досліджень ігрових освітніх технологій в СРСР прийнято відраховувати з 1932 року, коли в Ленінграді М. М. Бірштейн була розроблена перша ділова гра, яка отримала назву „Організаційно-виробничі випробування” [1].

Спочатку цей метод сприймався як науково-дослідний, а самі виробничі випробування були, по суті, військовими, мобілізаційними іграми. На них відпрацьовувався перехід підприємств в умовах мобілізації на військовий асортимент їхньої продукції, збільшення тривалості трудового дня тощо. Однак у 1939 році репресії щодо маршала М. Тухачевського, змусили М. Бірштейн надовго призупинити роботу. Ділові ігри, як метод, були заново відкриті у США в кінці 1950-х років Річардом Дюком, і знову у зв'язку з рішенням військових завдань-постачанням армії. У СРСР же застосування ігрових технологій стає масовим явищем лише в середині 60-х [1].

Не можна не згадати досягнень в цей час В. Ефімова, Г. Китайгородської, Л. Айлімазьян, А. Щербакова зародилися й отримали розвиток яскраві напрямки і школи в сфері різноманітних ігрових освітніх технологій [2].

Ефективність ігрових технологій доведена при вивченні складних явищ у різних сферах суспільних наук природничо-наукового і гуманітарного циклу. Говорячи про впровадження ігрових форм у

навчальний процес, необхідно зазначити, що гра посідає особливе місце в культурі, цьому присвячені роботи багатьох дослідників. Цікава різноплановість феномена гри: це і розвага, і спосіб трансляції культури, і соціальний механізм „випускання пари” [3].

Отже, не викликає сумнівів, що ігри мають важливу роль і в розвитку дитини, і при навчанні дорослих. Серед усього різноманіття ігор слід відмітити імітаційні та рольові [6]. Розглянемо більш детально рольові ігри.

Поняття „рольова гра” інтерпретується по-різному. Наприклад, в американській педагогіці вважають, що в рольовій грі її учасник повинен знати сценарій, заздалегідь заготовлені слова. Прикладів таких ігор досить багато – з прописаним, повністю або частково, сценарієм для кожного учасника – досить чисельні.

Важливі умови успішної рольової гри – доброзичливість групи, спонтанність поведінки учасників, імпровізація – можуть виявитися нереалізованими через напружену психологічну атмосферу в колективі, міжособистісних конфліктів, особливо в старших класах. Саме емоційна складова багато в чому визначає успіх рольової гри, що робить її не прогнозованою в неконструктивному, деструктивному напрямку.

Основними освітніми результатами рольових ігор можуть бути:

- розвиток здібностей комунікації, моделювання рефлексії, розвиток мислення;

- розуміння складної людської системи;

- розуміння історичної ситуації;

- забезпечення успіху в навчанні є можливим за допомогою „занурення” студента в ситуацію, що вимагає постановки особистого завдання або індивідуального вибору;

- виховання і розвиток людини є можливим через „поглинання” в ситуацію самовизначення і ціннісного вибору.

Недоліки рольової ігри:

- заздалегідь передбачений підсумок, що приводить до зниження інтересу в гравців-учасників;

- невисокий рівень науковості;

- невисока мотивація до навчальної діяльності: потенційно важливий навчальний матеріал подають (часто – досить мляво) учасники гри пасивним слухачам, не зацікавленим у його сприйнятті;

- складність оцінювання діяльності учасників у стандартній системі оцінювання.

Також цікава можливість поєднання декількох освітніх цілей в рамках однієї гри. Яскравим прикладом такого підходу є гра „Стратегема-1”, розроблена під керівництвом відомого фахівця з глобального моделювання проф. Д. Медоуза на замовлення Агентства міжнародного розвитку США в якості складової частини тижневих навчальних курсів для співробітників Агентства, відповідальних за

розробку енергетичних та природоохоронних програм для країн Латинської Америки [4].

Ця гра охарактеризована її творцями як мікрокомп'ютерна навчальна управлінська гра, яка відбиває взаємодію енергетики та навколишнього середовища.

Екологічний та еколого-краєзнавчий зміст освіти вдало відповідає ігровій формі, а сам метод ігор – завданню підготовки до прийняття рішень в кризовій і передкризовій ситуації щодо стану навколишнього середовища. У ДВНЗ „Криворізький національний університет” розроблено та впроваджено в навчальний процес рольову гру „ЕкоКривбас”. Завданням її є осмислення та отримання навичок розв'язання екологічних проблем у Придніпровському промисловому регіоні. Інформаційним джерелом для неї є науково-дослідна робота „Розробка розподіленої системи збору та оброблення інформації про поточний стан навколишнього середовища для моделювання екологічної ситуації на гірничих підприємствах з використанням інноваційних енергоефективних і ресурсозберігаючих технологій”, яка виконується під керівництвом проф. В. Моркуна [5].

Кривий Ріг зараховують до лідерів за рівнем забрудненості повітря в Україні. На території міста розташовано 109 промислових підприємств, які забезпечують 42,3 % загального обсягу промислового виробництва Дніпропетровської області, 9% – країни, 8 % – національного експорту. У їх числі – флагман української металургії, найбільше в Європі ПАТ „АрселорМіттал Кривий Ріг”, а також 7 з 11 вітчизняних комбінатів з видобутку залізорудної сировини.

Кривий Ріг – одне є одним з найбільш забруднених міст в Україні. На його підприємствах накопичилося майже 9 млрд тонн промислових відходів. Основні виробництва – забруднювачі розташовані в безпосередній близькості до житлових масивів. За даними статистики, обсяг викидів шкідливих речовин в атмосферу в минулому році склав понад 395 тис. тонн – 590 кг на людину [7].

Одним з основних напрямків вирішення екологічних проблем Кривбасу є екологічна освіта і виховання підростаючого покоління. У цьому сенсі рольова гра „ЕкоКривбас” займає своє відповідне і навіть унікальне місце. Воно пов'язане головним чином з осмисленням, наочним моделюванням відтворення процесів породження і розв'язання кризових явищ та конфліктів щодо екологічного стану на Криворіжжі. Загальну структуру гри „ЕкоКривбас” наведено в табл. 1

Таблиця 1.

Структура гри „ЕкоКривбас”

Методичне забезпечення	ІГРОВА МОДЕЛЬ				Технічне забезпечення
	Ігрові цілі	Ролі і функції гравців	Сценарій гри	Правила гри	
	Педагогічні цілі	Предмет гри	Модель взаємодії гравців	Система оцінювання	
	ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ				

Основою гри є імітаційна та ігрова модель. Імітаційна модель відображає реальну дійсність, яку можна назвати прототипом чи об’єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників, що передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців.

Гра „ЕкоКривбас”, яка використовується у процесі навчання, виконує певні педагогічні цілі як дидактичного так і виховного характеру. Зокрема, дидактичні педагогічні цілі гри полягають у: закріпленні системи знань в області еколого-краєзнавчої освіти. У свою чергу, виховні педагогічні цілі передбачають спонукання учнів до творчого мислення, вироблення установки на практичне використання. Ігрові цілі мають на меті демонстрацію прийомів створення ігрового контексту. Предмет гри – це предмет діяльності учасників гри, що у специфічній формі замінює предмет реальної професійної діяльності.

Сценарій – це базовий елемент ігрової процедури. У сценарії відображено загальну послідовність гри, зазначено основні етапи, операції та кроки.

Ролі і функції гравців повинні відбивати „посадову картину” того фрагменту професійної діяльності, що моделюється в грі. Переваги рольової гри „ЕкоКривбас”, як форми відображення екологічних процесів найбільш повно виявляються, якщо вона дійсно стає грою, тобто якщо при експерименті з нею іманентно долаються її правила, відображають реальні процеси явищ, які моделюються. Подолання правил означає, що вже не стільки гравець підпорядковується правилам, скільки вони підкоряються йому.

Система оцінювання гри повинна забезпечувати, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності, а з іншого боку – сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Оцінювання виконує функції не тільки контролю,

а й забезпечує формування ігрової, пізнавальної і професійної мотивації учасників рольової гри „ЕкоКривбас”.

Зазначимо, що залишаючись педагогічним процесом, рольова гра „ЕкоКривбас” є відтворенням контексту екологічного стану, який має місце в Дніпропетровському промисловому регіоні.

Висновки:

1. Екологічний та еколого-краєзнавчий зміст освіти вдало відповідає ігровій формі, а сам метод ігор – завданню підготовки до прийняття рішень в кризовій і передкризовій ситуації щодо екологічного стану довкілля. Гра займає особливе місце в еколого-краєзнавчій системі освітньої діяльності.

2. На основі гри „Стратегема-1” розроблено та впроваджено рольову гру „ЕкоКривбас”. Завданням її є осмислення та отримання навичок розв’язання екологічних проблем у Придніпровському промисловому регіоні. Гра дає наочне уявлення про породження таких явищ, як енергетична криза, демографічна ситуація, стан навколишнього середовища в Кривбасі.

3. Гра „ЕкоКривбас” відтворює різні аспекти навчальної діяльності учнів, забезпечує умови використання вже накопичених знань, удосконалення професійних навичок.

4. Сутність ділової гри „ЕкоКривбас” визначає основну її мету – формування та підвищення навчальної компетентності учнів. Визначення основної проблеми і теми гри конкретизує її мету, яка спрямована на різні аспекти навчальної діяльності учнів та вирішення конкретних проблемних задач професійного характеру.

5. Ігрові інформаційні технології, які використовуються при вивченні екології мають вагомий вплив на розвиток особистості: розвивається увага, посилюється працездатність, почуття відповідальності за екологічний стан довкілля рідного краю.

Список використаної літератури

1. Бирштейн М. М. Производственные игры: первые шаги / М. М. Бирштейн // ЭКО. – 1978. – № 6. – С. 55 – 59. **2. Инновационные технологии в образовании** / под ред. И. И. Абылгазиева, И. В. Ильина ; сост. Д. И. Земцов. – М. : МАКС Пресс, 2011. – 141с. **3. Роже Кайуа.** Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа. – М. : ОГИ, 2007. **4. Крюков М. М.** Эколого-экономическое игровое имитационное моделирование: методический аспект : авторефер. дисс. на соискание науч. степени канд. эконом. наук : спец. 08.00.05 „Экономика и управление народным хозяйством (экономика природопользования; теория управления экономическими системами)” / М. М. Крюков. – М., 2007. – 26 с. **5. Моркун Н. В.** Інформаційна багаторівнева система управління складними об’єктами / Н. В. Моркун, О. В. Артюхов // Матеріали конференції „Сталий розвиток промисловості та суспільства”. – Кривий Ріг, 2012. – Том 1. – С. 342 – 343. **6. Савченко Л. О.** Ігри та

ігрові технології на уроках трудового навчання : навч. посіб. / Савченко Л. О., Волкова Н. В., Кулінка Ю. С. – Кривий Ріг : Видав. дім, 2011. – 284 с. 7. **Статистичний** щорічник України за 2007р. – К. : Техніка, 2008. – 528 с.

Грищенко С. М. Рольова гра „ЕкоКривбас”

В статті розглянуто питання щодо застосування ігрових технологій у процесі навчання. Гра займає особливе місце в еколого-краєзнавчій системі освітньої діяльності. На основі гри „Стратегема-1” розроблено та впроваджено рольову гру „ЕкоКривбас”. Завданням її є необхідність осмислення та розв’язання екологічних кризових проблем у Придніпровському промисловому регіоні.

Ключові слова: рольова гра, еколого-краєзнавча освіта, екологічні проблеми.

Грищенко С. М. Ролевая игра „ЕкоКривбас”

В статье рассмотрены вопросы применения игровых технологий в процессе обучения. Игра занимает особое место в эколого-краеведческой системе образовательной деятельности. На основе игры „Стратегема-1” разработана и внедрена ролевая игра „ЕкоКривбас”. Задачей ее является необходимость осмысления и решения экологических кризисных проблем в Приднепровском промышленном регионе.

Ключевые слова: ролевая игра, эколого-краеведческое образование, экологические проблемы.

Grishchenko S. M. Role-playing game „EkoKrivbas”

The paper considers the application of gaming technology in the learning process. The game holds a special place in the eco-system of the educational activities of local lore. On the basis of the game „Strategic approach pursued-1” developed and implemented a role-playing game „EkoKrivbas”. The objective is the need of understanding and solving environmental problems in the crisis Dnieper industrial region.

Key words: role play, eco-regional education and environmental issues.

Стаття надійшла до редакції 17.06.2012 р.

Прийнято до друку 26.10.2012 р.