

**ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ СТУДЕНТІВ ДО
МАЙБУТНЬОЇ ІННОВАЦІЙНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАСОБАМИ
ДІЛОВОЇ ГРИ**

Постановка проблеми. Вимоги суспільства до фахової підготовки вчителів нині визначаються тими завданнями, котрі постають перед країною. В контексті світових перетворень інноваційний тип мислення, діяльності є визначальними на шляху нації до самоствердження, успіху, конкурентоспроможності. Готовність педагога до інноваційної діяльності є потребою часу. Суспільству потрібні вчителі із активною життєвою позицією, котрі усвідомлюють відповідальність за інноваційні перетворення в освіті та сприймають їх як особистісно-значущі. У той самий час методи підготовки студентів до інноваційної педагогічної діяльності є досі недостатньо розробленим питанням.

Аналіз останніх досліджень. Суть поняття «готовність до інноваційної педагогічної діяльності» розкрито в працях українських науковців І.Гавриш, Т.Демиденко, І.Дичківської, Н.Клокар, О.Козлової та інших. Також слід відмітити результати досліджень К.Ангеловські, З.Абасова, Л.Подимової, В.Сластьоніна, напрацювання котрих з даної проблеми є досить вагомими та значущими. Учені виказують єдину думку щодо змін, котрі потрібно вносити до фахової підготовки вчителів, та методів, за допомогою яких можливо сформуванню готовності до інноваційної педагогічної

діяльності. Особливе місце вони відводять активним методам навчання, а саме діловим іграм, які здатні впоратися із цим завданням. Висновки досліджень О.Вербицького, Л.Волкової, Т.Воровки, Ю.Друзя, В.Платова, П.Щербаня та інших свідчать на користь цього метода як дієвого засобу активізації навчального процесу та підготовки фахівців.

Метою даної статті є визначення педагогічних умов, які уможливають підготовку студентів до інноваційної педагогічної діяльності засобами ділової гри.

Темпи та якість розгортання інноваційних процесів в освіті залежать від середовища, яке його продукувало та ініціатора змін. Науковці схиляються до думки, що найбільш прийнятною ситуацією для цього є та, коли “донор і потенційні реципієнти є членами однієї організації ” [1,с.16] Нововведення краще сприймаються вчителями, якщо вони створюються в їхньому педагогічному колективі і враховують думки, інтереси членів цього товариства.

Л.Даниленко[5] також притримується думки, що найбільший ефект досягається за умови поєднання інноваційної ініціативи, взаємоузгодження позицій і дій зовнішнього та внутрішнього інноваторів. Однак внутрішньому інноватору простіше знайти спільну мову з колегами, зрозуміти їхні проблеми. У той же час учена вважає, що зовнішньому інноватору легше бути незалежним від школи, його точка зору сприймається краще. “Зовнішній інноватор може краще діагностувати школу, її культуру, комунікацію із зовнішнім середовищем, систему внутрішньо-шкільного управління, запропонувати інновацію для впровадження і здійснювати її науковий супровід. Внутрішній інноватор після

проведеного діагностування може ефективно обрати інновацію для її подальшого впровадження, розробити стратегію розвитку школи, взяти участь в організації інноваційного освітнього процесу” [6,с.19]

Особисті якості майбутніх учителів, їхня інноваційна культура, поведінка та мислення, сформовані під час навчання у ВНЗ, відіграють велику роль у темпах та якості розгортання інноваційних процесів у сучасній школі.

Отже, першочерговим питанням вищої школи нині є виховання майбутніх внутрішніх інноваторів, тобто формування готовності студентів до інноваційної педагогічної діяльності.

Імітаційно-ігрові методи, зокрема ділові ігри, здатні активізувати фахову підготовку вчителів. Ділова гра, в порівнянні з традиційними методами, має кращі можливості для формування готовності до інноваційної педагогічної діяльності, оскільки в умовах, наближених до реальних, сприяє розвитку креативності, рефлексії, необхідних особистісних якостей. За належної організації ділової гри підвищується мотиваційно-ціннісне відношення до професії вчителя, до інновацій, котрі запроваджуються нині в освіті.

Науковці погоджуються, що ділова гра дозволяє змоделювати більш адекватні в порівнянні з традиційними умови формування особистості фахівця. “У грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності та професійного мислення на основі динамічно створюваних та вирішених сумісними діями учасників навчальних ситуацій” [4,с.132]. Метою ділових ігор є навчити студентів приймати рішення та нести за них відповідальність, перевірити себе, свої можливості та бажання працювати з обраного

фаху. “Це діяльнісна позиція, коли учасник повинен реально діяти в запропонованих умовах, зробити вибір та реалізувати його в своїй поведінці”[2,с.20].

Якщо ми ведемо мову про ділові ігри як дієвий засіб підготовки фахівців до майбутньої інноваційної діяльності, то безумовно суть та специфіка такої діяльності повинна бути відображена в змісті та цілях гри. Нині в літературі існує чимала кількість розробок ігор. Специфічні цілі та завдання робить їх здебільше непридатними до використання в нашому випадку. При конструюванні гри необхідно брати до уваги програму фахової підготовки вчителів, визначати місце гри в навчальному процесі та максимально підпорядковувати зміст необхідним цілям, а саме підготовці до інноваційної педагогічної діяльності. Саме цей факт підкреслює і В.Платов, котрий зауважує на необхідності чіткого розуміння цілей, критеріїв оптимальності та обмежень, які будуть в основі гри. Тому першою умовою ми вважаємо диференціацію змісту ділової гри відповідно до мети - підготовки студентів до майбутньої інноваційної педагогічної діяльності.

Готовність до інноваційної діяльності складається з мотиваційного, рефлексивного, креативного, технологічного компонентів, а також підсистеми професійно значущих якостей особистості. Необхідно враховувати ці компоненти при конструюванні та проектуванні гри таким чином, щоб ігрові дії максимально сприяли розвитку здатності до самоаналізу, творчого підходу до вирішення проблем, мотивацію займатися інноваційною педагогічною діяльністю, запроваджувати та розповсюджувати нововведення, професійно значущі якості, необхідні для цього.

Ділова гра повинна стати специфічним середовищем для самовизначення студентів як майбутніх педагогів, суб'єктів освітніх інноваційних процесів. Студенти повинні усвідомити, що професія вчителя – не застигла в часі та просторі. Це діяльність, котра неминуче пов'язана із змінами, уникнути яких нині – неможливо. Тому готовність до інноваційної педагогічної діяльності є нагальною потребою часу, необхідною складовою загальної фахової підготовки.

За допомогою ділової гри студентам потрібно показати, що “кризу (хаос, нестійкий, невірноважений стан) можна розглядати і конструктивно як механізм самоорганізації складних систем, як один з етапів їхнього розвитку, який готує місце для переходу до більш якісного та стійкого стану” [1,с.4]. Синергетичний підхід має велике значення для світосприймання всіх, хто пов'язаний з освітою, оскільки звільняє від очікування того часу, коли стабільність і порядок самі по собі стануть домінуючими тенденціями. Вирішення одних проблем породжує інші. Саме усвідомлення цього повинне сформувати готовність до постійного пошуку, виробити так звану «звичку передчуття». [1,с.4]

У той самий час, розробляючи ділові ігри для підготовки студентів до інноваційної педагогічної діяльності, не потрібно прив'язувати кожну гру до нововведень та інноваційних технологій. Ділова гра не в змозі надати студентам інформацію про всі інновації, котрі запроваджуються нині в освітніх закладах. Однак вона володіє великими можливостями та надає простір і час для розвитку таких якостей як ініціативність, відповідальність, креативність, оригінальність мислення, амбіційність, сміливість та

інших, котрі є запорукою успішної інноваційної діяльності. Можливість відчувати в грі власне «Я», особливо коли гравці знаходять нестандартний вихід із конфліктної ситуації, впливає на відношення студентів до майбутньої професії, посилює їхню мотивацію, надає шанс для самореалізації, само актуалізації.

Як слушно підмітив А.Вербицький, можливості гри губляться, коли викладач акцентує лише навчальні дії студентів та за допомогою гри спонукає їх до запам'ятовування, заучування, засвоєння та перевірки. “Це необхідно, але лише в контексті виконання ігрових дій, і не може бути прямою метою ігрової діяльності, оскільки це потрібно робити за допомогою інших методів навчання, наприклад під час лекції чи практичних”[4,с.132]. Інформацію про інноваційні технології та педагогічні нововведення студенти можуть отримати з підручника, а от зацікавити та спонукати їх до пошуку, допомогти зрозуміти та відшукати себе в професії вчителя, розвинути творчий потенціал, креативність, навчити замислюватися про власні дії та їхні наслідки можливо та необхідно за допомогою ділової гри.

Для формування рефлексивних навичок студентів, наприклад, особливо важливим є заключний етап гри, під час якого учасники розбирають власні дії та їхні наслідки. Як слушно вказує А.Вербицький, “це змістовий розбір причин, які призвели до одержаних результатів, відповідь не на запитання, які підсумки гри, а на запитання, чому вони виявилися такими, що потрібно взяти до уваги далі, якою інформацією оволодіти”[4,с.156].

В.Платов [8] звертає увагу на зворотній зв'язок, елементом якого в грі є система оцінювання. Науковець зауважує на

необхідності якомога частішого по-можливості оцінювання діяльності учасників під час гри. Це необхідно для коригування поведінки гравців, для збільшення пізнавального ефекту гри.

Однією з вирішальних умов, котрі впливають на результативність ділових ігор як дієвого засобу формування готовності студентів до інноваційної педагогічної діяльності, ми вважаємо психологічну та методичну готовність викладачів до запровадження ділових ігор в навчальний процес у вищій школі. Особистість викладача відіграє чи не найважливішу роль у процесі її конструювання та проведення. У грі викладач може займати три позиції: “бути її центром, керівником; виконувати функції одного з гравців та залишити гравців і навіть піти з аудиторії. Самоорганізація діяльності студентів – це те, чого треба прагнути, але робити це потрібно поступово, методично та дидактично обґрунтовано” [4,с.160].

Однак всупереч дослідженням та порадам науковців ділові ігри досі рідко використовуються в практиці ВНЗ України. Серед причин поодинокого використання імітаційно-ігрових методів у навчальному процесі вищої школи слід назвати психологічну неготовність викладачів та недостатнє методичне забезпечення. Впровадження ділових ігор нашкоджується на перешкоди, відомі в літературі як анти інноваційні бар’єри. “До зовнішніх бар’єрів належать: соціальні, організаційні, методичні та матеріально-технічні, до внутрішніх – психологічні (особистісні) бар’єри, які приховують глибинні особистісно-професійні проблеми” [7,с.265]. Більшість викладачів і досі продовжують притримуватися

традиційних методів роботи, не виказують зацікавленості та бажання залучення ділових ігор до своєї роботи.

Відсутність єдиної концепції, недбале вживання термінів також створюють певні складнощі для використання ділової гри в навчально-виховному процесі, оскільки кожний дослідник та розробник мають власне бачення гри. Звідси методичні рекомендації, наявні у продажу, є досить громіздкими та малозрозумілими для застосування на практиці. Викладачі часто стоять перед вибором: використати мало зрозумілу чужу гру, створити власну (що є досить трудомістким та забирає багато часу) чи продовжувати притримуватися традиційних форм і методів навчання. У більшості випадків вибирається останній варіант. У той самий час слід прислухатись до слів В.Платова, котрий підкреслює, що “будь-які розробки, які активізують процес навчання, потрібно лише вітати. І не так вже важливо, чи будуть вони діловими іграми, конкретними ситуаціями чи ще якоюсь формою активного навчання”[8,с.8]. Науковець закликає розробляти ігри, застосовувати їх на практиці та не переживати через термінологічні труднощі. Це – другий етап, важливо почати рухатись вперед.

Якщо науковці виголошують особистісно-орієнтовані стосунки між викладачем та студентами як запоруку демократизації та гуманізації навчально-виховного процесу взагалі, то особливо це стосується ігрових методів, де авторитарні форми викладання є неприпустимими.

Авторитарний стиль педагогічної діяльності характеризується “формально-функціональним підходом до учня. Організуючи діяльність, вчитель спирається на власне уявлення про

«середнього» учня і власні абстрактні вимоги до нього; у своїх діях і оцінках учитель, як правило, суб'єктивний і стереотипний» [5] .

Створення атмосфери розкутості, довіри, розуміння, суб'єкт – суб'єктних відносин є ще однією важливою умовою, що впливає на успішність проведення ділової гри. С.Борисова відмічає важливість створення атмосфери взаємної довіри ще на початку ділової гри. “Це дозволяє учасникам контролювати та виправляти власну неадекватну поведінку. Якщо в групі не створюється атмосфера розуміння і підтримки, то зменшується здатність її учасників точно розуміти мотиви, цінності та емоції один одного. У таких умовах учасники тренінгу створюють видимість взаємодії та використовують обережну стратегію прийняття рішень”[3,с.53].

Серед головних проблем, які потрібно вирішувати керівнику ділової гри В.Платов [8] називає створення творчої атмосфери змагання, в якій критика та самокритика стають не тільки нормою, але й доцільною поведінкою; втягування учасників в ігрову діяльність, підтримка високого рівня емоційної напруги; виховання принципності; відпрацювання навиків роботи в колективі і з колективом. Науковець вважає, що комунікабельність, такт, приязність, готовність прийти на допомогу повинні допомогти керівнику гри подолати бар'єри між ним та гравцями. Також В.Платов зупиняється на важливому питанні підтримання дисципліни під час гри, яке відрізняється від такого поняття на лекційних та практичних заняттях. Керівнику гри треба з обережністю користуватися своїми дисциплінарними правами, наприклад системою штрафів. “Учасники гри повинні зрозуміти, що їхня недисциплінованість заважає грі, за що і були покарані. Але з

другого боку – вони ні в якому разі не повинні ставати ізгоями ігрового товариства, щоб бажання учасників грати далі ні в якому разі не було загублено при штрафуванні”[8,с.173].

На зміні традиційних уявлень про поведінку студентів під час гри наголошує і А.Вербицький[1]. Науковець вказує на більш вільний стиль спілкування студентів, які можуть користуватися будь-якою літературою, входити та виходити з аудиторії, розмовляти та обмінюватися інформацією, не надто звертаючи увагу на викладача. Усе це є складовими ігрової атмосфери і досягти цього можливо та необхідно для досягнення ігрових, дидактичних та виховних цілей гри

Висновки. Ми вважаємо, що підготовка студентів до майбутньої інноваційної педагогічної діяльності засобами ділової гри буде вдалою, якщо притримуватися наступних педагогічних умов: диференціація змісту ділових ігор при конструюванні; належного рівня психологічної та методичної готовності викладача до залучення ділової гри в навчально-виховний процес; дотримання партнерських, суб’єкт – суб’єктних відносин викладача зі студентами та психологічний комфорт учасників гри, позитивний емоційний клімат.

Література

1. Абасов З. Инновации в образовании и синергетика // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2007. – №4. – С.3-8.
2. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: Деловая игра. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989. – 56 с.

3. *Борисова С.Е.* Деловая игра как метод социально-психологического тренинга // Вопросы психологии. – 1999. – №4. – С.52-57.
4. *Вербицкий А.А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. – М.: Высш.шк., 1991. – 207с.
5. *Гончаренко С.У.* Український педагогічний словник. – К.: Либідь, 1997. – 376 с.
6. *Даниленко Л.* Менеджмент інновацій в освіті. – К.: Шк. світ, 2007. – 120с.
7. *Дичківська І.М.* Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352с.
8. *Платов В.Я.* Деловые игры: разработка, организация, проведение: Учебник. – М.: Профиздат, 1991. – 191с.

**Педагогические условия формирования готовности студентов
к будущей инновационной деятельности при помощи деловой игры**

Аннотация

По мнению автора успешное формирование готовности студентов к будущей инновационной деятельности при помощи деловой игры будет возможным, если соблюдать следующие условия: дифференциация содержания игры при конструировании; психологическая и методическая готовность преподавателя к использованию деловой игры в учебном процессе; партнерские, субъект - субъектные отношения, позитивный эмоциональный климат на занятиях.

**Pedagogical conditions of students' readiness for innovative teaching formation
by means of simulation**

Annotation

According to the author formation of students' readiness for innovative teaching by means of simulation will be successful if one keeps the following conditions: the simulation contents differentiation while designing; teachers' psychological and methodical readiness; positive emotional atmosphere of partnership during the games.