

Рольова гра як різновид дидактичної у процесі професійної підготовки майбутніх учителів технологій

Постановка проблеми. Державна національна програма «Освіта» (Україна ХХІ століття) акцентує увагу на вирішенні пріоритетного завдання освітянської галузі – «створенні життєздатної системи неперервного навчання й виховання для досягнення високих освітніх рівнів, забезпечення можливостей постійного самовдосконалення особистості, формування інтелектуального та культурного потенціалу як найвищої цінності нації» [51].

Це вимагає від педагогічної науки переосмислення та дослідження цілої низки педагогічних проблем, зокрема, проблеми ефективності викладання тієї чи іншої навчальної дисципліни. Науковці відкривають ефективні шляхи допомоги студентам у оволодіння тією чи іншою дисципліною.

Однією з умов ефективності навчального процесу є підбір методів навчання. Використання різноманітних методів та засобів у навчальному процесі впливає як на процес навчання, так і на його результат. Однією з загальних умов, які визначають вибір метода навчання, є зміст і методи певної науки загалом та навчальної дисципліни, теми, зокрема.

Особливого значення в сучасних умовах набуває формування економічних знань. Зовнішнє коло цього значення пов'язане з результатом оволодіння економічними знаннями, а внутрішнє зумовлює всебічний розвиток особистості.

Серед пріоритетних напрямів реформування освіти Державна національна програма «Освіта» (Україна ХХІ століття) називає досягнення якісно нового рівня у вивченні базових навчальних предметів, зокрема, технологій для економічних спеціальностей.

Вагоме місце в діяльності освітян за останні роки займають дидактичні ігри. Науковці досліджують ефективність використання даного методу у

навчальному процесі.

«Тепер для нас є аксіомою, що роль гри однаково велика у формуванні й розвитку всіх сторін особистості людини – розумової, фізичної, моральної, естетичної. В порівнянні з іншими формами навчання й виховання перевага гри полягає в тому, що вона досягає своїх цілей непомітно для вихованців, тобто не потребує ніяких засобів насильства над особистістю дитини» [51].

Аналіз попередніх досліджень. Теоретичні проблеми професійної підготовки і формування особистості вчителя розглянуто в працях О.Абдулової, О.Дубасенюк, І.Зязюна, М.Лещенко, С.Сисоєвої, В.Сластьоніна, О.Солодухіна; зміст і методи навчання у вищих навчальних закладах – І.Богданової, О.Бульвінської, П.Воловика, А.Линди, В.Онищука, М.Фіцули та ін. окремі питання педагогічної технології вищої школи досліджено українськими науковцями (А.Алексюк, В.Бондар, С.Гончаренко, Р.Гуревич, В.Козаков, О.Мороз, В.Сидоренко та ін.).

Дослідженням проблеми економічного виховання молоді опікуються представники різних галузей знань: філософи вивчають гносеологічний аспект економічного виховання (В.Андрущенко, В.Куценко, В.Шинкарук та ін.); економісти розглядають виховання як істотний чинник формування сучасного економічного мислення особистості (Л.Пономарьов, В.Попов, В.Чичканов та ін.); психологи вивчають проблеми економічної психології (Л.Божович, Г.Костюк, К.Платонов та ін.); педагоги досліджують зміст і методику освіти й виховання учнів (А.Аменд, Р.Мачулка, А.Нісімчук, І.Носаченко, В.Мадзігон, О.Падалка, В.Розов, І.Сасова, Б.Шемякін, О.Шпак та ін.).

Щодо застосування дидактичних ігор немає спільної думки, як і у теоретичних аспектах. Науковці схвалюють застосування дидактичних ігор на початкових етапах навчання та по-різному ставляться до використання ігор на подальших етапах.

Ми підтримуємо думку тих науковців, які виступають за використання дидактичних ігор у вищому навчальному закладі та переконані, що

використання дидактичних ігор сприяє формуванню інтересу до навчання, підвищенню ефективності цього процесу, підготовці студентів до використання теоретичних знань у практичних ситуаціях (особливо, ділові ігри), зміні негативних стереотипів щодо навчання, впливає не тільки на навчально-пізнавальну діяльність, а й на особистість студентів. Цей неповний список ролей дидактичної гри свідчить на користь застосування дидактичних ігор у вищих навчальних закладах. Проте, це питання потребує детального дослідження та уваги з боку педагогів і розробки технології дидактичної гри.

Мета статті – розглянути рольову гру як різновид дидактичної в процесі економічно підготовки студентів ВНЗ.

Виклад основного матеріалу. Один з прихильників дидактичних ігор М. М. Крюков писав: «Поява ділових ігор створила новий вид діяльності представників найрізноманітніших спеціальностей. Якими б не були уявлення про ділові ігри, прихильники цих уявлень одноголосні у тому, що ділова гра є ефективним інструментом розвитку інтелекту фахівців, які беруть у ній участь, розвитку їхніх творчих можливостей у процесі пошуку рішень завдань» [73, с. 67].

Доктор педагогічних наук А.Капська у своїй роботі «Ігрові методи у навчальному процесі», підкреслюючи значення застосування дидактичних ігор у вищому навчальному закладі, відзначає: «Використання у професійній підготовці ділових і рольових ігор – це по суті своєрідна репетиція і перевірка того, як студенти вміють користуватися словом у заданій психолого-педагогічній ситуації. Обидва види ігор дозволяють програвати найрізноманітніші ситуації, в яких кожний студент, виступаючи то в одній, то в іншій ролі та володіючи виконавсько-мовленнєвими вміннями, має змогу довести доцільність своїх підходів до розв'язання тих чи інших педагогічних проблем» [66, с. 71-73].

П.Щербань, досліджуючи роль ігор у підготовці майбутніх вчителів, підтверджує факт недостатнього застосування ігор у педагогічних ВНЗ у

курсах педагогіки, психології та методики викладання певних предметів. Припускаючи, що це спричинено відсутністю необхідних методичних матеріалів про їх організацію, підготовку та проведення.

П.Щербань характеризує декілька видів ігор, а саме ділову, рольову, аналіз конкретних психолого-педагогічних ситуацій, розв'язування інцидентів та ігрове проектування, розглядає етапи підготовки до ділової гри, як однієї з найскладніших навчально-педагогічних ігор і дає методичні рекомендації щодо її проведення та наводить приклади ігор кожного виду.

Більшість публікацій останніх років стосовно ігор у вищому навчальному закладі присвячені саме діловим іграм і саме у педагогічному вищому навчальному закладі. Л. В. Загрекова досліджує проблему ділової гри у технологічній підготовці майбутнього вчителя [56]. Автор розглядає процес підготовки, організації та проведення ділової гри. Л. Д. Пугач та О. В. Мощенко стверджують, що у педагогічних вищих навчальних закладах ділові ігри найчастіше використовуються на практичних і лабораторних заняттях з педагогіки та фахових методик [].

В. О. Соловієнко, М. І. Ярославський та Л. Є. Яценко теж вважають, що зі значного арсеналу засобів удосконалення професійної самореалізації майбутніх педагогів досі мало використовуються ділові ігри. Науковці називають два види ділових ігор – імітаційні та рольові. На наш погляд, ділові ігри, як правило є рольовими та, у певній мірі, імітаційними, але не всі імітаційні та рольові ігри є діловими. Автори також припускають, що ділові ігри – це своєрідні варіанти форм проблемного навчання. На нашу думку, незважаючи на спільність деяких рис методів проблемного навчання та дидактичної гри, це все ж таки різні методи, тому що вони розв'язують свої завдання та досягають мети своїми власними способами: за допомогою постановки проблеми та знаходження шляхів її розв'язання у проблемному навчанні й досягнення мети заняття за допомогою проведення дидактичної гри в ігровому навчанні. Науковці виводять також структурні моделі ділової гри, які можуть бути своєрідною технологічною картою ділової гри і стати

основою для створення технологічної карти дидактичної гри.

Тема	Ролі	Наочність	Домашнє завдання	Підготовка до гри студентів	Додаткове завдання	Види робіт
------	------	-----------	------------------	-----------------------------	--------------------	------------

Рис. 1. Структура проведення ділової гри (за В.Соловієнко, М.Ярославським, Л.Яценко)

У той самий час проблемний та ігровий методи можуть вдало поєднуватися. Одним з яскравих прикладів застосування цих методів навчання є діяльність професора освітянського коледжу університету Небраска Джеймса Діка. Не відмовляючись від традиційних методів навчання (проведення лекцій, семінарів, тестування, заліків, екзаменів), професор продемонстрував на заняттях зі студентами вищих навчальних закладів застосування нових методів і педагогічних технологій. Заняття Джеймса Діка продемонстрували вдале поєднання проблемного навчання з так званими іграми з уявними ситуаціями. На початку заняття формулюється проблема. Викладач акцентує увагу на цій проблемі, підкреслюючи її важливість, або універсальність, або необхідність тощо. Потім він пропонує один або два способи розв'язання цієї проблеми, заохочуючи студентів знайти свої способи або підібрати ще можливі способи її розв'язання. Всі способи наочно фіксуються на дошці. Далі викладач пропонує декілька критеріїв для визначення об'єктивності даних способів. Решту критеріїв пропонують студенти. Критерії теж наочно фіксуються на дошці. Аналізуючи всі способи розв'язання проблеми за поданими критеріями, студенти самостійно знаходять оптимальний спосіб її розв'язання. Якщо заняття починається з активної ролі викладача (виведення проблеми, деяких способів її розв'язання тощо), то під час проведення заняття та особливо в кінці значно активізується діяльність студентів, демонструється їхня активна участь у навчальному процесі.

Ми акцентуємо увагу на тому, що даний навчальний процес проходить на фоні гри або уявної ситуації. Студенти або уявляють якісь певні обставини, або ставлять себе на місце якоїсь певної категорії населення, або

виконують певну роль.

Про ефект використання гри як методу свідчить результат заняття: студенти розв'язують проблему, але розв'язують її самостійно в умовах близьких до реальних, що підвищує якість набутих знань, надає позитивних емоцій, впевненості у собі та надає змогу практичного застосування набутих знань.

Н.Анікеєва виділяє рольові ігри як ті, які особливо впливають на духовний, моральний розвиток особистості. Наявність ролі, двох планів самопочуття (ігрового та реального), сюжету забезпечує цій грі різноманітні виховні можливості [6, с. 33].

Н. П. Анікеєва окреслює декілька проявів рольової гри. Рольова гра може бути організована як самостійна діяльність, наприклад, сценічна, коли вистава є її результатом. Рольова гра може виступати як ігрове спілкування. Це сюжетні ігри. Тут головне не результат, а сам процес ігрової взаємодії учасників.

Люди, які в шкільному дитинстві пройшли через рольові та ділові ігри, більше підготовлені до творчої діяльності, для них характерна гнучка і разом з тим цілеспрямована поведінка.

«Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя людина програє близько ста ролей і до виконання кожної з них готується сама або її готує суспільство», – пише П. М. Щербань [157, с. 67].

Основний принцип теорії ігор, за Еріком Берном, полягає в тому, що будь-яке спілкування (в порівнянні з його відсутністю) корисне та вигідне для людей. Грою Е. Берн називає «серію прихованих додаткових трансакцій (одиниця спілкування), які слідують одна за одною, з чітко визначеним і завбаченим наслідком» [21, с. 45].

У сучасній психології категорію «діяльність» вважають сферою суб'єкт-об'єктних стосунків, а категорію «спілкування» – сферою суб'єкт-суб'єктних відносин.

Гра спрямована на організацію різних видів діяльності, отже вона відноситься до сфери суб'єкт-об'єктних стосунків. Такі ігри як предметні, телевізійні, аудіотехнічні, комп'ютерні (тут ми класифікуємо ігри за засобами проведення) показують операції суб'єкта з об'єктом. У межах цієї класифікації ми виділяємо ще комунікативні ігри. В цих іграх встановлюється суб'єкт-суб'єктні стосунки. Сюди ми відносимо ситуативні, рольові та ділові ігри (класифікація за способом організації гри).

Розглядаючи рольову гру, яка базується на суб'єкт-суб'єктних відносинах, ближче всього стоїть саме до категорії «спілкування», Н. П. Анікеева підкреслює, що рольова гра – це одночасність подвійного спілкування: реального та уявного (тобто, того, що розігрують) [6].

Розглядаючи драматизацію, Карол Лівінгстоун розділяє терміни «рольова гра» та «уявна ситуація». Остання, на його думку, не обов'язково дотримується реального життя. Головне, що студент вносить свою власну особистість, досвід та думку в завдання. В рольовій грі кожному студентові дається певна інформація щодо його ролі, яку він має взяти до уваги. Тут студент не вільний виявляти свою власну думку чи особистий погляд на проблему. Хоча з точки зору навчання мові немає чіткої різниці між рольовою грою, уявною ситуацією чи уявною ситуацією, яка включає рольову гру. Аналізуючи рольову поведінку, Карол Лівінгстоун впевнений, що у неприродній ситуації на заняттях студенти можуть лише грати ролі або уявляти. В щоденному житті поза заняттями ми виконуємо в реальності рідною мовою певну низку ролей. Вдома: роль чоловіка або жінки, батька чи матері, доньки чи сина; відвідуючи магазин – роль покупця; відвідуючи лікаря – роль пацієнта тощо. В кожній з цих ролей ми діємо по-різному. Є певна поведінка, яка відповідає кожній ролі, та лише рідко й у виняткових обставинах, ми відхиляємося від неї. Цей зразок поведінки – частина нашого виховання, наш культурний рівень.

У рольових іграх важливе значення, на погляд Карла Лівінгстоуна, має не лише вербальна та голосова поведінка, а також екстралінгвістичні риси.

Учасники тісно спілкуються один з іншим, тому важливо знати відповідні жести та вирази обличчя, які супроводжують мову. В кожній культурі є свої певні притаманні рухи, жестикуляція та вирази. Отже, в іншомовному спілкуванні взагалі, як і в рольових іграх на заняттях з іноземної мови, мають велике значення особливості культури тієї чи іншої країни.

Детально аналізуючи рольову гру, Карол Лівінгстоун називає переваги та недоліки цього методу. До переваг він відносить максимум активності студентів, доречність, інтерес, дисципліна, індивідуальний підхід у змішаних за здібностями групах. До недоліків він зараховує організаційні та часові проблеми. Декілька моментів не описуються як переваги чи недоліки, але мають позитивні та негативні аспекти. Це ставлення викладача та студентів до рольової гри й проблеми помилок.

Н. І. Гез вважає, що в процесі проведення рольової гри проходить тісне й активне сполучення вмінь студентів з соціокультурною реальністю мови, яку вивчають, гра стимулює мовленнєву діяльність, сприяє формуванню міцніших умінь і навичок, естетичної культури.

Ми виділяємо такі поняття як «драматична гра», «рольова гра», «ділова гра». Ці поняття мають спільні та відмінні риси. За призначенням гри можна класифікувати як драматичні, дидактичні, спортивні, психологічні й ін. Драматична гра – це вид діяльності, в процесі якої людина або група людей виконують певні ролі, результатом чого є вистава. Як правило, за часом підготовки учасників, це ігри попередньої підготовки. Хоча не виключаються й елементи імпровізації. Дидактичні ігри за способом організації можуть бути ситуативні, рольові та ділові. Рольові та ділові ігри – це теж свого роду драматичні ігри, але вони відрізняються від останніх тим, що є дидактичними, цими іграми досягається певна навчальна мета й важливим моментом в них є сам процес проведення гри. Рольова гра відрізняється від ділової тим, що в першій присутній будь-який сюжет з життя навколо нас або уявний, в діловій же грі ситуація стосується майбутньої професії студентів чи безпосередньо професійного роду заняття учасників. За часом підготовки

учасників рольові і ділові ігри можуть бути іграми попередньої підготовки, іграми, які обдумуються під час заняття та іграми-імпровізаціями.

Практична ігрова діяльність дуже ефективна в процесі засвоєння різного роду психологічних навичок і культурних норм поведінки. «Під час засвоєння зовнішніх прийомів поведінки важливо пам'ятати, що будь-яка культура перш за все внутрішня, а від неї вже походить зовнішня. Створюючи гармонію всередині себе, ми робимо гармонійним навколишній світ».

Висновки. Таким чином, дидактична гра, що використовується на навчальному занятті з певною метою, може бути як навчально-педагогічною, так і навчально-пізнавальною.

Спроба класифікувати дидактичні ігри з урахуванням обов'язкових її аспектів, має на меті привернути увагу до складності та багатосторонності гри як методу навчання. Більше того, виходячи з класифікації ігор, викладач може більш глибоко реалізувати ідею її багатофункціональності: дидактична гра може бути водночас грою на закріплення засвоєного матеріалу, аудіотехнічною, ситуативною, керованою, діалогічною, попередньої підготовки, систематичною, комунікативною.

Розглянуті теоретичні аспекти щодо сутності дидактичної гри, її місця та ролі в навчальному процесі, потребують експериментального доведення. Більшої конкретизації вимагають окремі аспекти дидактичної гри стосовно певного вищого навчального закладу, конкретної навчальної дисципліни, їх використання в процесі навчання студентів різних спеціальностей.

Можливості дидактичних ігор не вичерпуються великим значенням ділових і рольових ігор. Крім цього, ми вважаємо, що дидактичні ігри є ефективним методом підготовки фахівців різних спеціальностей у курсах з різних дисциплін.

Література:

1. Аникеева Н. П. Коммуникативный тренинг для школьников (методические разработки) / Н. П. Аникеева, И. В. Хромова, Е. В. Киселева. –

Новосибирск, 1991.

2. Аникеева Н. П. Педагогика и психология игры / Н. П. Аникеева. – М.: Просвещение. – 230 с.

3. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / Э. Берн // Пер. с англ. – 4-е изд. – Мн. : ООО «Попурри», 2005. – 512с.

3. Державна національна програма «Освіта (Україна ХХІ ст.)» // Освіта. – 1993. – № 44-46. – С. 2-10.

4. Капська А. Й. Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / А. Й. Капська // Рідна школа. – 1991. – № 10. – С. 71-73.

5. Крюков М. М., Принципы отражения экономической действительности в деловых играх / М. М. Крюков, Л. И. Крюкова. – М. : Наука. 1988. – С.22.

6. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри в вищих навчальних закладах: навч. посіб. / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

В статті розглянуто роль гри як методу навчання в процесі підготовки майбутніх учителів технологій у вищих навчальних закладах.

Ключові слова: дидактична і рольова гра, проблемний та ігровий методи.

В статье рассмотрена роль игры как метода обучения в процессе подготовки будущих учителей технологий в высших учебных заведениях.

Ключевые слова: дидактическая игра, ролевая игра, проблемный и игровой методы.

In the article the role of games is considered as to the method of studies in the process of preparation of future teachers of technologies in higher educational establishments.

Keywords: didactics and role-play game, problem and playing methods.