

ПРОФЕСІЙНА СПРЯМОВАНІСТЬ ДІЛОВИХ ІГОР НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ ЗІ СТУДЕНТАМИ – ФІЛОЛОГАМИ

Постановка проблеми. Ефективність реформ, що проводяться сьогодні в освіті, значною мірою залежить від якості підготовки майбутніх педагогів. Нашому суспільству потрібні ініціативні, самокритичні, культурні вчителі, для яких праця в школі не буде тягарем, а дійсно їхнім покликанням, які зможуть розкрити інтелектуальний потенціал кожного учня та піднімуть нашу освіту до європейського рівня. Серед причин, що негативно впливають на вирішення проблем з удосконалення системи навчання – недостатня професійна спрямованість занять у вищій школі та використання застарілих методів навчання. Під час підготовки філологів – майбутніх викладачів іноземної мови – головна увага приділяється формуванню мовної та мовленнєвої компетенції студентів, а їхні професійні вміння формуються лише теоретично або стихійно. Використання активних форм і методів у процесі підготовки майбутніх учителів є перспективним напрямом навчання у вищому навчальному закладі.

Аналіз попередніх досліджень. Багато науковців нині наголошують на необхідності професійної спрямованості практичних занять зі студентами. З'явилось чимало статей та наукових праць, що підтверджують важливість використання ділової гри як одного із активних методів навчання в процесі професійної підготовки майбутніх фахівців. Зокрема П.М.Щербань відзначає провідну роль навчально-педагогічних ігор, оскільки вони “дають змогу формувати знання, професійні вміння та навички майбутніх учителів шляхом

залучення їх до інтенсивної пізнавальної діяльності” [12,с.5]. Цієї проблеми також торкались у своїх працях такі науковці, як В.А.Трайнев, Л.Г.Вишнякова, В.І.Рибальський, І.П.Ситник, В.О.Соловієнко, М.І.Ярославський, В.Л.Скалкін, Л.Б.Котлярова та інші. За Л.Г.Вишняковою, навчальна ділова гра забезпечує умови комплексного використання студентами знань предмету професійної діяльності. [6,с.256] Ділові ігри відкривають широкі можливості для управління навчальним процесом.

Мета статті. Метою даної статті є визначення поняття «ділова гра» на основі порівнянь думок різних авторів та опис ділової гри «Конференція перед педагогічною практикою в школі», складеної для студентів – філологів.

Виклад основного матеріалу. Ділова гра (ДГ) належить до активних методів навчання, що сприяють активізації розумової діяльності студентів, зближує навчальну та майбутню професійну діяльність, дозволяє підключити до активної співпраці одразу всіх членів групи, сприяє виробленню вмінь володіння проблемними ситуаціями. “Проте відомо, що розробка теорії і методики ділових ігор у нашій країні, особливо у галузі педагогіки, значно відстала, порівняно з тим, як це зроблено у зарубіжній соціології, економіці, політиці, психоневрології і психотерапії” [10,с.82]. Ділові ігри – це ідея нашого часу. Як відомо, “перша ділова гра «Запуск цеху» була розроблена в 1932 році в Ленінградському інженерно-економічному інституті. Ця ділова гра виникла як відповідь на запити виробництва, економіки, соціальної політики. ДГ «Запуск цеху» дозволила сконцентрувати наявний досвід, виявити закономірності ще не здійсненого процесу, «вузькі місця», опанувати досвідом щодо реального запуску та навчити майбутнє керівництво”[7,с.219-220]. У США перша ділова гра була розроблена в 1956 році. Об’єктом моделювання були головним чином різні ситуації, пов’язані з бізнесом. В Україні ділові ігри досить швидко поширюються, починаючи з 70-х років ХХ

ст., головним чином у системі післядипломної підготовки фахівців. “Світовий фонд ДІ до початку 1980 р. склав близько 2000. Необмежені імітаційні можливості, здатність «стискати час, наявність ролей – характерні риси ДГ”[7,с.220]

У той самий час слід зауважити, що в науковій літературі немає однозначного визначення терміну «ділова гра». Різні науковці тлумачать це поняття по-різному. За В.А.Трайневим, “навчальна ділова гра – це навмисно організоване управління, яке інтегрує професійну діяльність учителя, спрямовану на формування та відпрацювання його професійних вмінь та навичок. Метою таких ігор є розвиток та удосконалення професійних, максимально наближених до дійсності навичок та вмінь під час засвоєння знань з певної теми, самовираження студентів у педагогічній майстерності”[11,с.7].

За Л.Г. Вишняковою, навчальна ділова гра – це “практичне заняття, яке моделює різні аспекти професійної діяльності тих, хто навчається, і забезпечує умови комплексного використання знань предмету професійної діяльності, які в них є, удосконалення їхньої іншомовної компетенції, а також більш повне оволодіння іноземною мовою як засобом професійного спілкування та предметом вивчення”[6,с.256]. Моделювання в діловій грі умов професійної діяльності є обов’язковим. П.М.Щербань не погоджується з таким визначенням. На його думку, “оскільки за своєю сутністю й змістом ділові ігри є управлінськими, тобто пов’язаними з організацією управління в різних галузях народного господарства, очевидно, що для системи педагогічних вищих закладів, які готують майбутніх учителів, найдоцільніша назва – навчально-педагогічні ігри. Цей специфічний термін охоплює ділові, організаційно-ділові ігри, пов’язані з керівництвом навчально-виховним процесом, рольові та інші навчальні ігри”[12,с.28]. Практичну групову вправу

з виробленням оптимальних рішень, застосуванням методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку чи психолого-педагогічну ситуацію на заняттях у школі та в міжособистісних стосунках П.М.Щербань називає навчально-педагогічною грою, а ділові ігри – “це певною мірою імітація професійно-педагогічної діяльності, пов’язаної з управлінням навчально-виховним процесом. Такі ігри використовують для розвитку творчого мислення й формування практичних умінь у керівництві школою, навчально-виховною роботою, для стимулювання й підвищення інтересу студентів до занять, активізації процесу оволодіння майбутньою професією”[12,с.29-30]. У той самий час науковець підкреслює, що будь-яка ділова гра є імітаційним методом навчання, оскільки процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності керівників закладів освіти.

Л.В.Ананьева під ситуативно-педагогічною діловою грою розуміє “комплексний прийом, спрямований на формування навичок професійно-комунікативної поведінки на різних етапах спільної діяльності вчителя з учнями і колегами в типових ситуаціях професійно-педагогічної діяльності. Поняття «професійно-комунікативна поведінка» включає здійснення професійного діалогу та орієнтацію в певній ситуації з адекватним використанням кінетичних засобів”[1,с.23].

В.Л.Скалкін та Л.Б.Котлярова розглядають імітаційно-ділові ігри як “комплексний прийом, що моделює одну із типових ситуацій професійного навчання групового типу. В імітаційній грі реалізується «допуск», моделювання в двох напрямках. Це транспортизація СФЕР (виробничої – навчальної) і МОВИ (рідної –іноземної)”[9,с.70].

На думку Н.В.Басової, ділова гра – це програвання тієї чи іншої ситуації спеціалістами. Вона зауважує, що в навчальному процесі вищого навчального

закладу цей вид навчання можна назвати діловою грою лише умовно, оскільки студенти ще не володіють повною мірою своєю спеціальністю. Тому Н.В.Басова називає такі ігри рольовими або умовно діловими. Їхня мета – сформувати певні навички та вміння студентів у активному творчому процесі. “Педагогічна суть ділових ігор – активізувати мислення , підвищити самостійність майбутнього спеціаліста, привнести дух творчості в навчання, наблизити його до профорієнтаційного...”[2,с.92-93]

М.Вієвська, Л.Красовська , Л.В.Кондрашова визначають методологічну спрямованість педагогічної діяльності, “що надає можливість через систему взаємопов’язаних понять імітації та гри, принципів та засобів імітаційно-ігрових дій забезпечити процес професійного становлення особистості, самоствердження, самовиразу та саморозвитку професійної індивідуалізації майбутніх спеціалістів,” як імітаційно-ігровий підхід.[3,с.47]

Л.Полак вважає, що ділова гра – це спеціально організована форма навчання, що спрямована на реалізацію теоретичних знань у дійсності і є дидактичним засобом розвитку творчого професійного мислення. Вона поділяє ділові ігри на навчальні, дослідні, імітаційні, операційні, рольові і т.ін.[8,с.7].

І.Молоцька вважає, що характерними особливостями навчальної (ділової) гри є наявність проблеми управління (виробничого завдання), імітаційної моделі, навчальних цілей, завдань, ситуацій, що послідовно розв’язуються, етапів гри, арбітражу, системи стимулювання, розробка й прийняття самостійних рішень студентами[5, с.98].

Проаналізувавши ці та деякі інші визначення терміну «ділова гра», ми дійшли висновку, що ділова гра – це практичне заняття, на якому програватимуться типові ситуації майбутньої професійно-педагогічної діяльності студентів і яке спрямоване на формування та відпрацювання їхніх

професійних умінь та навичок. Треба зауважити, що ділові ігри для фахової підготовки філологів є двоякими за своєю суттю, оскільки вони не лише сприяють процесу професійного становлення тих, хто навчається, але й допомагають удосконалювати їхню іншомовну компетенцію, більш досконало оволодіти іноземною мовою як засобом професійного спілкування.

Ми поділяємо думку таких вчених, як В.О.Соловієнко, М.І.Ярославський, Л.Є.Яценко про те, що ділові ігри можна поділити на імітаційні та рольові. “Імітаційні ігри передбачають переважно відтворення ситуацій, які виникають у навчальних закладах чи установах, де вже працюють учасники гри, займаючи у них певні посади. Проводяться вони з метою пошуку шляхів поліпшення якості роботи учасників у майбутньому ” [10,с.82]. На думку цих авторів, імітаційні ігри краще проводити в умовах підвищення кваліфікації педагогічних кадрів, а також з фахівцями, які навчаються на заочному та вечірньому відділеннях. Ми вважаємо, що ці ігри доцільно також проводити зі студентами четвертих та п’ятих курсів, особливо після проходження ними педагогічної практики в школі, коли вони спостерігали за роботою вчителів, класних керівників, завучів, а тепер самі матимуть нагоду імітувати їхню діяльність та порівнювати свої варіанти розв’язання проблемних ситуацій з тими, які дійсно мали місце .

“Рольова гра, на відміну від імітаційної, ґрунтується на умовних для учасників ролях – «дітей», «батьків», «учнів», «учителів» або «експертів», «ерудитів» тощо, і це робить її надзвичайно динамічною у колективно-особистісних стосунках, з більш або менш значною долею сугестивності”[10,с.82]. За умов використання ділових ігор як активного методу навчання в студентів поступово виробляється стереотип адекватного вербального реагування на події, ситуації навчальної діяльності. У них

формується певний рівень професійної готовності. “Створюючи ігри, які сприяють формуванню та розвитку іншомовного мовлення, не потрібно перетворювати їх у просту імітацію заданих стандартів рольової поведінки чи до її критичного обговорення... Потрібно перш за все прагнути до активного особистого прояву в рольовій поведінці установок, інтересів, знань та життєвого досвіду студентів”[9,с.70].

Як відомо, майже всі студенти з тривогою очікують на свою першу педагогічну практику в школі. В них виникає багато запитань, що стосуються не лише практики проведення уроків, а й зовнішнього вигляду, поведінки, адекватного реагування на проблемні ситуації. Тому ми вважаємо за потрібне провести зі студентами ділову гру перед педагогічною практикою, щоб дати їм нагоду поділитися своїми турботами та виробити певний план поведінки в ролі майбутніх вчителів-практикантів.

План проведення ділової гри «Майбутня педагогічна практика в школі».

1. Організаційний період.

Формування ігрових груп та призначення експертів.

Роздача документів.

2. Ігровий період.

Підготовка запитань та ситуацій.

Відповіді студентів

Полеміка.

3. Заключний етап.

Виявлення переможця за розділами:

- а) педагогічна техніка;
- б) комунікативні навички;
- в) мовна компетенція.

3.2. Виступ експертів з оцінюванням діяльності гравців.

3.3. Заключний виступ керівника гри.

Цілі гри:

1. Підготувати студентів до майбутньої педагогічної практики;
2. Розвинути та активізувати творчий потенціал студентів;
3. Подолати комунікативний та психологічний бар'єр;
4. Удосконалити мовні та мовленнєві навички;
5. Викликати інтерес до майбутньої професії.

Загальне завдання:

1. Вивчити документацію: документи №1 та №2.
2. Ознайомитися із запропонованими ситуаціями, запитаннями.
3. «Журналістам» підготувати проблемні ситуації, що можуть виникнути під час проходження педагогічної практики в школі, та запитання (у письмовій формі) заздалегідь.
4. Запитання, що виникають під час полеміки, задавати усно.
5. Експерти повинні оцінити роботу журналістів і майбутніх практикантів.

Під час організаційного періоду формуються ігрові групи. Студентів потрібно поділити на три групи: студенти-практиканти, журналісти, експерти. На цьому етапі потрібно роздати документи та пояснити базову ситуацію, намітити цілі та завдання. Це можна зробити за 7-8 днів до гри. На ролі експертів можна запросити кілька студентів, що вже проходили практику в школі та могли б дати корисні поради студентам молодших курсів, викладачів. «Журналісти» готують запитання, проблемні ситуації, а студентам, що виконуватимуть ролі практикантів можна запропонувати наперед описати, яким вони бачать перший день своєї практики в школі.

Експерти також виконують обов'язки секретарів, спостерігаючи та фіксуючи виступи учасників. Для успішного проведення гри необхідно створити невимушену атмосферу, яка б надавала гравцям можливість вільно висловлювати свої думки. Перед проведенням гри можна дати студентам список літератури з даної проблеми.

Під час організаційного періоду студентам пропонуються такі документи:

Документ №1.

Оцінювання учасників групи «Практиканти».

№	Показники діяльності	Зміст діяльності	Прізвища гравців (+)					
			1	2	3	4	5	6
1.	Розв'язання запропонованих проблемних ситуацій	- розуміння проблеми -аргументація своєї точки зору -правильність рішення - інтерес до ситуації <i>Зайняте місце:</i>						
2.	Володіння педагогічною технікою	- дикція - гучність - дефекти мови - темп мовлення - поза, погляд - міміка, рухи <i>Зайняте місце:</i>						
3.	Культура мови	- словниковий запас - відсутність слів - паразитів - логічність - емоційність						

		<i>Зайняте місце:</i>							
4.	Мовленнєва компетенція	- правильна побудова речень - граматичні помилки - вимова - інтонація - сприйняття мови на слух <i>Зайняте місце:</i>							
5.	Зовнішній вигляд	- одяг - зачіска - косметика - прикраси - постава <i>Зайняте місце:</i>							
		Загальна сума балів:							
		Розподіл місць:							

Документ №2.

Оцінювання роботи учасників групи «Журналісти».

№	Показники діяльності	Зміст діяльності	Прізвища гравців (+)					
			1	2	3	4	5	6
1.	Порушені проблеми та питання	- актуальність - проблемність - точність <i>Зайняте місце:</i>						
2.	Володіння педагогічною технікою	- дикція - гучність - дефекти мови - темп мовлення						

		- міміка, жести - поза, погляд <i>Зайняте місце:</i>						
3.	Культура мови	- словниковий запас - відсутність слів – паразитів - вміння формулювати запитання <i>Зайняте місце:</i>						
4.	Мовленнєва компетенція	- володіння іноземною мовою - граматично правильно побудовані запитання - інтонація - вимова - сприйняття мови на слух <i>Зайняте місце:</i>						
5.	Зовнішній вигляд	- постава - одяг - зачіска - косметика - прикраси <i>Зайняте місце:</i>						
		Загальна сума балів:						
		Розподіл місць:						

Під час ігрового періоду «журналісти» задають запитання «практикантам», гравці ведуть полеміку зі спірних питань. Маючи на руках документи №1 і №2, учасники гри бачать, що “в них ураховуються не лише

їхні знання з теми, що вивчається, дидактичні вміння, а також ораторське мистецтво, володіння педагогічною технікою, експресивні навички, комунікабельність. Суттєве значення в оцінці гравця має його вміння вести діалог, брати участь у полеміці. Діалог у навчальній діловій грі стає одним із головних засобів взаємного стимулу, коригування суджень, фактором, який мобілізує резерви пам'яті та мислення гравців"[11,с.35]. Важливість та необхідність проведення цієї гри на четвертому курсі має, перш за все, психологічне значення, оскільки вона повинна зменшити почуття страху, незграбності, напруги, сором'язливості перед майбутньою педагогічною практикою. В той самий час гра повинна допомогти студентам відчувати свою професійну готовність до педагогічної практики, самоствердження їх як особистості.

Регламент гри.

1. Організаційний період – 5 хвилин.
2. Ігровий період – 60 хвилин.
3. Заключний етап – 15 хвилин.

Під час заключного етапу керівник гри підводить підсумки, оцінює її результати. У групах «практиканти» та «журналісти» визначаються переможці. Аналізуючи загальну роботу груп, виступають експерти. Вони мають дати розгорнуту колективну рецензію на хід гри та результати ДГ. Експерти повинні звернути увагу на загальні допущені помилки та висловити свою думку про вирішення проблемних ситуацій.

Висновки. Істотний вплив на якість гри мають знання студентів з вивченого матеріалу з педагогіки, психології, методики викладання іноземної мови в школі, а також їхня мовна та мовленнєва компетенція. Тож можна зробити висновок, що за умови значної кількості визначень терміну «ділова гра» науковці погоджуються, що вона показує реальний рівень володіння

теоретичним матеріалом, надає можливість використати його на практиці, формує професійний досвід студентів. Беручи участь у діловій грі, студент розвиває свою педагогічну майстерність, стверджується як особистість, має змогу проявити свій творчий потенціал.

Література

1. Ананьева Л.В. Моделирование змісту навчання професійно-педагогічного діалогу та його реалізація на початковому ступені навчання у мовному вузі//Іноземні мови. – 2000. - №4. – С.22-26.
2. Басова Н.В. Деловые игры // Басова Н.В. Педагогика и практическая психология. – Ростов н/Д, 2000. – С.92-98.
3. Вієвська М., Красовська Л. Імітаційно-ігровий підхід у викладанні психолого педагогічних дисциплін студентам педагогічних спеціальностей // Вища школа. – 2001. – № 2-3. – С.47-59.
4. Кларин М.В. Инновация в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игр, дискуссии. Анализ зарубежного опыта. – Рига, Москва: НПЦ “Эксперимент”, 1998. – 180с.
5. Молоцька І. Активізуючи систему навчання. Використання дидактичної гри у підготовці фахівців агрономічних спеціальностей // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2005. - №2. – С.96 -104.
6. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие/Е.А.Маслыко, П.К.Бабинская, А.Ф.Будько и др. – Мн.:Выш.шк., 1996. – 522с.
7. Новый вид обучения. Деловые игры // Образование и культура: история и современность (методологический аспект). – Томск, 1989. – С.218-224.
8. Полак Л. Ділова гра як спосіб організації пізнавальної діяльності // Директор школи. - 2003. - січ.(№2). – С.7-8.
9. Скалкин В.Л.Имитационно-деловые игры как одно из средств профессиональной подготовки учителей иностранного языка//Иностр.яз. в шк. – 1990. - №1. –С.70-74.
10. Соловйenko В.О. Ділові ігри в професійній саморегуляції студентів педвузів//Рад.шк. – 1990. - №12. – С.82-85.
11. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения: Издательский Дом Дашков и К.: МАН ИПТ, 2002. – 360с.
12. Щербань П.М. Навчально – педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. / П.М.Щербань. – К.: Вища шк.,2004. – 207с.

Аннотация

Профессиональная направленность деловых игр на практических занятиях со студентами – филологами

Целью данной статьи является сравнение определений термина «деловая игра» в работах разных ученых, а также описание игры «Студенческая конференция перед педагогической практикой в школе», составленной для студентов – филологов. Согласно нашему исследованию особенное влияние на игру имеют знания студентов в области психологии, методики преподавания иностранного языка в школе, их собственные языковые навыки. Таким образом мы можем сделать вывод, что при большом количестве определений термина «деловая игра», ученые соглашаются, что она показывает реальные знания студентов теоретического материала, дает возможность использовать их на практике, формирует их профессиональный опыт. Деловые игры помогают студентам развивать их творческие способности.

Annotation

PROFESSIONAL ORIENTATION OF SIMULATION GAMES AT THE PRACTICAL CLASSES WITH PHILOLOGICAL STUDENTS

The objective of the present paper is the comparison of definitions of the term “simulation game” in the works of different scientists and the description of the game “Student conference before teaching practice at school” compiled for philological students. According to our investigation students’ knowledge of psychology, methods of teaching a foreign language at school, their own language and speech competence influence greatly on the game. So we may conclude that having many definitions of the term “simulation game”, scientists agree that it shows students’ real knowledge of theoretical material and gives them an opportunity to use it practically, forms their professional experience. Simulation games help students develop their creativity.