

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-2-66-106>

УДК 37.02

Мельник І.М., Заремба Л.В.

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки

ДІЛОВА ГРА В СИСТЕМІ МЕТОДІВ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ АГІСТРІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті розглянуто поняття «ділова гра». Акцентовано, що ділова гра є одним із дієвих методів активного навчання та інноваційним методом. Окреслено особливості та функціональне навантаження ділової гри у підготовці магістра дошкільної освіти. Сутність ділової гри як імітаційного методу навчання полягає у необхідності прийняття управлінських рішень в різноманітних ситуаціях за заданими або напрацьованими самими учасниками гри правилами. Інструментарій діяльності викладача й студентів при проведенні ділових ігор досить різноманітний: використання різних пошукових завдань, проблемних ситуацій, вправ, пошук інформації, підготовка запитань і відповідей, методичного обладнання тощо. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні та узагальненні організаційно-дидактичних основ використання ділових ігор у професійній підготовці фахівців дошкільної освіти.

Ключові слова: ділова гра, методи активного навчання, магістри, дошкільна освіта, професійна діяльність, педагогічні дисципліни.

Melnyk Iryna, Zaremba Liudmyla

Lesya Ukrainka Eastern European National University

BUSINESS GAME IN THE SYSTEM OF ACTIVE TEACHING METHODS OF A HOLDER OF MASTER'S DEGREE OF A PRE SCHOOL EDUCATION

Summary. The article deals with the conception of “business game”. It is accented that “business game” is an innovative and one of the most effective methods of active teaching. The author defines the main peculiarities and functional trend of “business game” in the preparation of master's degree of a pre-school education. It is stressed on the essential specific of business game- its humanistic aim. Particularly it is determined the essential specificity of the business game-humanistic orientation. The essence of the business game as an imitation method of active teaching consists in the need to make managerial decisions in various situations according to the pre-defined rules by the participants themselves. The expediency of using a business game is explained by the humanistic orientation of this method, which is determined by the implementation of the principle of motivation and stimulation of the educational activities of each student. An important condition for the humanistic orientation of the business game is equality, cooperation, cooperation of all participants in the educational process. The logic of organization of classes with the use of business games also provides the discovery of students' knowledge of preschool child psychology, of pedagogy of family education, of pedagogical skill, of new technologies, of methodology of educational work, etc. The business game on practical and seminar classes is not a tribute to the fashion, but an urgent need, due to modern challenges and requirements of society to a specialist in pre-school education. The tools of the activities of the teacher and students during business games are quite diverse: the use of various search tasks, problem situations, exercises, information search, preparation of questions and answers, methodological equipment, etc. A priority feature of the business game is the modeling of the professional activity of a future pre-school education specialist. As the potential of the business game is a powerful factor in the self-fulfillment, growth and improvement of the professionalism of specialist. The balanced conclusions and perspectives for further research are given in the article.

Keywords: business game, methods of active, teaching, a holder of master's degree, pre-school education, professional activity, educational subjects.

Постановка проблеми. Потреба підвищення рівня підготовки майбутнього фахівця дошкільної освіти зумовлює до пошуку нестандартних форм і методів організації навчальної діяльності, спрямованих на активізацію навчання, стимулювання пізнавального інтересу, ініціативи студентів, підвищення рівня їх творчості, а головне – збагачення професійних знань та умінь.

Як слушно зауважує С. Свистунов, «постало питання про необхідність здійснення поворотів до таких форм і методів навчання, які б активізували розумову пізнавальну діяльність студентів та поєднували процес навчання з життям, озброюючи їх знаннями, необхідними у практичній професійній діяльності» [1, с. 19].

У контексті вищезазначеного актуальним вважаємо питання застосування ділової гри у професійній підготовці майбутнього працівника дошкільної освіти.

Аналіз останніх досліджень і наукових публікацій. Відомо, що вагомий внесок у розробку теорії гри зробили вітчизняні психолог та педагоги Б.І. Ананьєв, Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, О.М. Леонтєв, К.Д. Ушинський, С.Ф. Русова, А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський.

У становленні й розвитку методу ділової гри значна роль належить дослідникам сучасності (А. Деркача, І.Б. Коротяєвої, Т.І. Поніманської, П.С. Нечипоренко, В.І. Рибальський, О.Г. Хоменко, П.М. Щербань та ін.)

Науковцями доведено, що ділова гра набула в останні роки широкого вжитку як метод навчання, успішно ввійшла в освіту дорослих.

Вважаємо цілком правомірною позицію науковців. Більше того, розглядаючи ділову гру як метод активного навчання, акцентуємо на такому функціональному спрямуванні її: формування професіоналізму майбутнього педагога.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. У статті розкривається роль і місце ділової гри в системі методів навчання магістрів дошкільної освіти, показано її можливість в моделюванні професійної діяльності фахівця закладів дошкільної освіти.

Мета статті: узагальнити, що особливістю ділової гри в освітньому процесі є її здатність до моделювання професійної діяльності, яка сприяє розвитку творчого професійного мислення майбутнього педагога та формуванню практичних умінь і навичок.

Виклад основного матеріалу. Без сумніву, формування педагога сучасного і майбутнього – ініціативного, креативного, з гнучким мисленням можливо лише за умови наближення навчання у ЗВО до реальної професійної діяльності. Теорія і практика переконують, що найбільш оптимальним в цьому контексті є впровадження у навчальний процес активних форм і методів навчання. Для чіткого розуміння феномену ділової гри як методу навчання передусім з'ясуємо особливості методів активного навчання. Скористаємося визначенням В.І. Рибальського: «методи активного навчання відрізняються від інших методів, використовуваних у вищих навчальних закладах та інститутах післядипломної освіти, такими основними особливостями: вимушеною активізацією мислення (вимушеною активністю). Суть цієї особливості в тому, що той, хто навчається (студент, слухач), мусить бути активним незалежно від того, бажає він цього чи ні; самостійним творчим виробленням рішень тих, хто навчається, підвищенням ступеня мотивації й емоційності» [2, с. 35].

Саме за цією класифікацією ділові ігри, ігрове проектування відносяться до імітаційних методів активного навчання. До методів активізації навчання відносять ділові ігри дослідники Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова, визначаючи ділову гру як «метод імітації(копіювання, наслідування) прийняття управлінських рішень в різноманітних ситуаціях за заданими або напрацьованими самими учасниками гри правилами» [3, с. 52].

Існує думка, що ігрове імітаційне моделювання найрізноманітніших проблем і конкретних ситуацій – ідея нашого часу, яка з легкої руки американців у 1956 році отримала назву «ділові ігри».

В Україні ділові ігри досить швидко поширюються з 70-тих років ХХ ст., більше, правда, в галузі промисловості, економіки. Лише останнім часом використовуються у системі вищої освіти.

«Творчість – специфічний вид життєвої активності людини, характерний тим, що тут створюється щось нове, оригінальне, неповторне, чого ніколи ще не було [5, с. 163].

Відомо, що людська діяльність характеризується двома якісними вимірами: імітаційно-репродуктивними (пов'язаним з імітаційною, запрограмованою активністю) і конструктивно-творчим(коли створюється щось нове).

Завдяки розвитку творчості людина переборює егоцентричну та егоїстичну позиції, оскільки творчість – це широко відкриті двері у царину життєвого успіху. На основі успіху від результатів творчості формуються стійкі почуття задоволення, сильні мотиви діяльності, людина відчуває радість, хвилини щастя.

П. Щербань, узагальнюючи загальні відомості про навчально-педагогічні ігри виділяє такі їх різновиди: ділова гра, рольова гра, дидактична гра. Автор подає детальну характеристику їх сутності та особливостей. Скористаємося авторським визначенням ділової гри. За П.Щербанем – «це певною мірою імітація професійно-педагогічної діяльності, пов'язаної з управлінням навчально-виховним процесом» [4, с. 29].

На основі аналізу міркувань Н.М. Жуковича-Дородник, Л.Ф. Грекової, Л.С. Горобець, А.М. Смолкіна, Ж.С. Хайдарова, П.М. Щербаня виділяємо провідні особливості ділової гри: наближення процесу навчання до реальної практичної діяльності, її імітація; спільна колективна діяльність у вигляді рольової взаємодії учасників гри з виробленням спільних рішень; активна участь кожного учасника гри з виконанням конкретної ролі; створення і забезпечення емоційного настрою гравців; міжособистісна діалогічна взаємодія; творчий характер навчання.

Теорія і практика засвідчують: попри достатність традиційного навчання наявні й недоліки, а саме: переважна орієнтованість на пам'ять, а не на мислення. Воно мало сприяє розвитку самостійності, творчих здібностей, активності особистості. Навчально-пізнавальний процес носить репродуктивний (відтворювальний) характер.

Очевидним є висновок про неадекватність традиційного навчання вимогам сучасного суспільства до фахівця з вищою освітою. Відтак актуалізується питання використання новітніх технологій у ЗВО. Застосування ділової гри у процесі викладання педагогічних дисциплін у магістрів дошкільної освіти ввійшло у практику нашої роботи. Ділова гра на практичних і семінарських заняттях не данина моді, а нагальна потреба, зумовлена сучасними викликами і вимогами суспільства до фахівця дошкільної освіти.

Відзначимо, що доцільність застосування ділової гри пояснюється гуманістичною спрямованістю цього методу, яка визначається реалізацією принципу мотивації і стимулювання навчальної діяльності кожного студента. Важливою умовою гуманістичної спрямованості ділової гри є рівноправність, співробітництво, співпраця всіх учасників навчально-виховного процесу.

Логіка організації занять з використанням ділових ігор передбачає окрім моделювання різноманітних аспектів професійної діяльності майбутнього фахівця дошкільної освіти виявлення студентами знань із психології дитини дошкільного віку, із педагогіки сімейного виховання, з економіки, педагогічної майстерності, новітніх технологій, методики виховної роботи та ін.

При визначенні теми гри ми зважали на рекомендації П.Щербаня стосовно методики проведення навчально-педагогічних ігор. Ми підтримуємо позицію автора, що «найефективнішою грою є за таких умов: якщо вона динамічна й у її основу покладено вірогідну психолого-педагогічну ситуацію; якщо за реальних умов інтереси її учасників неідентичні, що має бути чітко визначено й зафіксовано» [4, с. 36].

При проведенні навчально-педагогічних, ділових ігор ми дотримувалися обґрунтованих у науково-методичній літературі вимог: визначення виду, мети гри, критеріїв оцінки рішень, врахування

кількості студентів у групі, функції посадових осіб, які учасники гри мали виконувати, знання атмосфери у групі, послідовність етапів проведення гри. Ми передбачали, щоб виконувати ролі кожним студентом в наступних іграх не повторювалися.

З метою підвищення відповідальності й активності студентів ми визначили із їх числа опонентів, експертів, рецензентів. Фактично викладач виконував корегуючу функцію: розв'язував спірні питання, слідкував за дотриманням ігрового режиму, радив, підказував, оцінював діяльність кожного учасника разом з ним.

При оцінці врахування ініціативи, творчості, мобільності, активності, оперативності, вміння констатувати, спілкуватися, вирішувати проблемні ситуації, складати пропозиції, а також глибина психолого-педагогічних знань.

Зазначимо, що досить суттєвим є врахування думок, пропозицій студентів щодо організації та проведення гри, враховуючи при цьому чіткість, конкретність, конструктивність обговорення.

У процесі гри ми намагалися підтримувати високий рівень професійно-педагогічного та емоційного напруження, акцентуючи водночас на важливості у професійній діяльності педагога саморегуляції. Ми наголошували, що необхідність саморегуляції виникає тоді, коли вихователь стикається з новою, незвичайною, складною розв'язуваною проблемою, що не має однозначного розв'язання або припускає декілька альтернативних варіантів у етапі імпульсивності.

Завдання викладача, передусім, полягає в тому, щоб спонукати активність студентів, допомагати їм скоригувати свою діяльність, тобто організувати навчання на принципах самодіяльності й самоорганізації.

Тематика ділових ігор може бути досить різноманітною, залежно від їх мети, завдань. Наприклад: «Відкрите заняття в ЗДО на тему «В гостях у Вседізнайка», «Свято в ЗДО «Пригоди в зимовому лісі», «Свято-змагання», «Мандрівка до палацу Королеви Зими» та ін. Пропоновані заняття вимагали підготовки декорацій, костюмів, знань фольклорних творів різних жанрів морально-етичної спрямованості, казкових героїв, а також знань щодо морально-етичних категорій, моральних якостей, норм, правил поведінки. Під час ділових ігор студенти мали змогу виявити знання методики роботи з дошкільниками, вміння розвивати в дітей діалогічне мовлення, активізувати словниковий запас, вміння формувати моральні якості у дітей: гостинність, чесність, ввічливість, доброту, братерство тощо.

Інструментарій діяльності викладача й студентів при проведенні ділових ігор досить різноманітний: використання різних пошукових завдань, проблемних ситуацій, вправ, пошук інформації, підготовка запитань і відповідей, методичного обладнання тощо.

Окрім того, виконання різних ролей: голова педради, методичної комісії, доповідач, опоненти, експерти, аналітик, завідувач ЗДО, голова батьківського комітету, наглядової ради, рецензент, молодий і досвідчений вихователь, песимісти, оптимісти та ін. спонукало студентів до активної підготовки, виявляти пізнавальну активність, приймати рішення, оцінювати, висловлювати критичні зауваження чи схвалення або

просто власні судження, міркування, відповідати на запитання, аналізувати, узагальнювати.

Для цього магістри повинні були вивчати літературу з тієї чи іншої теми, готувати відомлення, портфоліо з метою успішного проведення гри, кваліфікованого виконання визначеною ролі. Кожна гра завершувалася, зазвичай, узагальненням, підбиттям підсумків, з якими виступає викладач-керівник гри, висловлюючи думку щодо ефективності та рівня знань студентів, зауваження й пропозиції, зазначаючи як позитивні сторони і прогалини.

В ході аналізу фахової підготовки магістрів дошкільної освіти ми дійшли висновку, що ділова гра як один із методів активного навчання виконує комплекс функцій, а саме: дидактичну, яка забезпечує вироблення вміння визначати цілі, навчання, констатувати знання, ознайомлення із способами обробки інформації, формулювання ідей, підготовку презентацій результатів своєї роботи; інформаційно-пізнавальну, що стимулює мотивацію студентів до отримання нових знань, формує вміння обмінюватися інформацією, шукати цікаву інформацію, аргументувати її цінність, передбачає набуття навичок емоційної поведінки, саморегуляції; розвивальну, що передбачає розвиток креативності, дослідницької культури, навичок рефлексії, комунікативної компетентності; виховну, що включає формування загальнолюдських якостей, відповідальності, толерантності, гуманних взаємовідносин; соціалізуючу, яка зводиться до вміння раціонально використовувати час, критично оцінювати внесок кожного, осмислення власної значущості і особистого внеску в справу, спроможність спілкуватися в соціумі, адаптуватися в нових умовах.

Результатом гуманістичної спрямованості ділової гри, як засвідчує практика, є формування внутрішньої потреби самому вчитися, виховувати власну ініціативу. Основне – при цьому забезпечується реалізація принципу «навчання без примусу». Отже, ділова гра є важливим, методично вмотивованим компонентом навчального процесу. Відтак наголошуємо на ефективності її використання при вивченні педагогічних дисциплін.

Висновки з даного дослідження і перспективи. Враховуючи реалії ХХІ століття, якому потрібні фахівці нового типу, з критичним і гнучким мисленням, творчою ініціативою, готові впевнено йти в майбутнє з опорою на власні сили, спеціалісти дошкільної освіти у своїй творчості повинні намагатися досягти свого акме (вершини зрілості), що і визначає особистість педагога з високим рівнем професіоналізму. У цьому контексті, як свідчать результати нашого дослідження, суттєва роль належить методиці викладання дисциплін педагогічного профілю, а в її арсеналі – використання методів активного навчання. Серед таких методів, як одна із новітніх технологій, нами виділяється ділова гра, потенціал якої є потужним чинником самореалізації особистості, зростання і вдосконалення професіоналізму працівників дошкільної освіти на різних ланках – від вихователя до керівника, працівника управлінської сфери.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні та узагальненні організаційно-дидактичних основ використання ділових ігор у професійній підготовці фахівців дошкільної освіти.

Список літератури:

1. Свистунов С.В. Деякі питання становлення інноваційної освіти в Україні. Нові технології навчання : Науково-методичний збірник. Київ, 1997. С. 19–24.
2. Методические указания по разработке и внедрению в учебный процесс деловых игр / Подготовили В.И. Рыбальський, И.П. Сытник. Киев, 1982. 87 с.
3. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения : учеб. пособие для студ. высших учебных заведений / под. ред. Т.С. Паниной. Москва : Изд-во «Академия», 2008. 176 с.
4. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах. Київ : Вища школа, 2004. 207 с.
5. Вознюк О.В., Дубасенюк О.А. Цільові орієнтири розвитку особистості у системі освіти: інтегративний підхід : Монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2009. 632 с.

References:

1. Svystunov S.V. (1997). Deiaci pytannia stanovlennia innovatsiinoi osvity v Ukraini [With some problems of development of innovational education in Ukraine]. Novi tekhnolohii navchannia Naukovo-metodychnyi zbirnyk. Kyiv, pp. 19–24.
2. Metodicheskiye ukazaniya po razrabotke y vnedreniyuv uchebnyh protsess delovukh yhr (1982). [Guidelines on the development and the learning process vnedrenijuv business games]. Kyiv, 87 p.
3. Panyina T.S. (2008). Sovremennuue sposobu aktyvyzatsyy obucheniya: ucheb. popobie dlia stud. vusshykh ucheb-nukh zavedenyi [Modern ways of intensification of training: training. popobie for Stud. higher education institution]. Pod. red. T.S. Panynoi. Moskva : Yzd-vo "Akademyia", 176 p.
4. Shcherban P.M. (2004). Navchalno-pedahohichni hry u vyshchykh navchalnykh zakladakh [Educational and pedagogical games in higher educational institutions]. Kyiv : Vyshcha shkola, 207 p.
5. Vozniuk O.V., Dubaseniuk O.A. (2009). Tsilovi oriientyry rozvytku osobystosti u systemi osvity: intehratyvnyi pidkhid [Targets of personal development in the educational system: the integrativnij approac] : Monohrafiia. Zhytomyr : Vyd-vo ZhDU imeni I. Franka, 632 p.