

## ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ

УДК: 37.02:372.8.(477)

О. М. Гомонюк

**Н**ині активізувався інтерес до активних методів навчання: неімітаційних та імітаційних, котрі пов'язані із застосуванням навчальних ігор. Непередбачуваність ділової гри робить її специфічною формою пізнавальної діяльності.

Розкриттям теорії ігор, вивченням ролі, структури і значення гри в навчанні займалися психологи Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін [9]. Серед інших фахівців, у тому числі й педагогів, у розробці ділових ігор брали участь М. Бірштейн, І. Сироєжин, А. Казаков, О. Рівін, А. Прутченков, І. Шведова, А. Нисимчук, В. Розов, Г. Селевко та ін. [3; 6].

Використання ділових ігор у навчанні майбутніх соціальних педагогів, котрі сприяють розвитку професійно-педагогічної культури, у дослідженнях науковців висвітлено не повною мірою.

Наша стаття розкриває деякі аспекти використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх соціальних педагогів.

Причина підвищеного інтересу до ділових ігор полягає в їхніх відмінних від традиційних методів навчання рисах, а саме:

процес навчання при використанні ділових ігор максимально наближений до реальної практичної діяльності;

ділова гра є ігровим методом навчання, де всі учасники виступають у різних ролях і приймають рішення відповідно до інтересів своєї ролі;

ділова гра – колективний метод навчання, у той час як традиційні методи орієнтовані, в основному, на індивідуальне навчання;

у ділових іграх спеціальними засобами створюється певне емоційне налаштування гравців, так зване “кероване напруження” [5].

Вчений Ю. Арутюнов справедливо вважає, що “ділову гру можна розглянути як нову галузь діяльності, як імітаційний експеримент, як форму рольового навчання, як метод навчання, дослідження й вирішення освітніх і виховних завдань” [1].

На думку дослідника Е. Хруцького, “це метод імітації (наслідування, зображення, відображення) прийнят-

тя управлінських рішень у різних ситуаціях шляхом гри (програвання, розігрування) за заданими або виробленими самими учасниками гри правилами”. Тому автор пропонує ділові ігри називати імітаційними управлінськими іграми [7].

Аналіз літератури й передового педагогічного досвіду дозволяє виділити чотири основні галузі використання ділових ігор:

для прийняття рішень у ситуаціях, особливо при необхідності врахування численних факторів, не всі з яких можуть бути однозначно кількісно визначені;

у наукових дослідженнях, коли певні проблеми, гіпотези й теоретичні положення вивчаються й аналізуються методом ігрового моделювання;

при відборі раціональних варіантів проектних рішень, уточненні організаційних проблем, що підлягають обробці (проектні ігри);

при навчанні студентів у вузах і учнів у школах, ліцеях, коледжах, а також при навчанні й відборі господарських керівників, особливо при підвищенні їхньої кваліфікації в інститутах (факультетах) [4].

“Ділові ігри вигідно відрізняються від інших методів навчання тим, що дозволяють учням бути причетними до функціонування систем, дають можливість їм як би “прожити” якийсь час в організаційно-виробничій системі, що вивчається у лабораторних умовах” [8].

На наш погляд, головне, що відрізняє ділові ігри від інших методів навчання, – це те, що їхньою основою може бути як модель навчально-виховного процесу в цілому, так і його окремих елементів (об'єкт керування або керуюча система); друга відмінність полягає в тому, що в діловій грі система, яка моделюється, розглядається як динамічна. У грі це можна побачити у вигляді так званого “ланцюжка рішень”; третя відмінна риса полягає в тім, що наявність “ланцюжка рішень” виділяє ділову гру зі всіх методів активного навчання.

Передовий педагогічний досвід дає нам можливість виділити такі ознаки ділової гри:

наявність проблеми або завдання, запропонованого для вирішення;

наявність умовного, змодельованого об'єкта;

відтворення управлінської діяльності;  
наділення граючими ролями й ігровими функціями;  
наявність між граючими взаємодії, що повторює  
реальні зв'язки і відносини ієрархічної системи за го-  
ризонталлю й вертикаллю;

багатогранність ланцюжка рішень, що впливаю-  
ють одне з одного;

наявність конфліктних ситуацій унаслідок розбіжност-  
тей інтересів або умов інформаційної невизначеності;

використання в грі фактора часу, стислого або  
вповільненого;

наявність системи оцінки ігрової діяльності, зма-  
гальності граючих груп.

Принципова відмінність ділової гри від усіх інших  
імітаційних форм активного навчання полягає в тому,  
що в ході гри учасниками реалізується ланцюжок  
управлінських рішень, що безпосередньо впливають  
на об'єкт керування.

Гравці відповідно до своїх ігрових рольових цілей  
приймають рішення, під впливом яких об'єкт керуван-  
ня змінюється й гравці отримують зворотний зв'язок у  
вигляді економічної інформації про те, що відбулося з  
об'єктом у результаті впливу ухваленого рішення.

Таких управлінських циклів рішень може бути від  
2–3 до 10 і більше за одну гру.

Оцінка дій учасників здійснюється як за кінцевим  
результатом, так і за проміжними результатами. Оцін-  
ка за проміжними результатами дає координаторові  
можливість вплинути на дії учасників з метою підви-  
щення їхньої усвідомленості й результативності.

У ході дослідження ми спробували систематизу-  
вати ознаки ділової гри:

моделювання процесу праці (діяльності) керівни-  
ків і фахівців підприємств і управлінських рішень;

розподіл ролей між учасниками гри;

відмінності рольових цілей при виробленні рішень;

взаємодія учасників, що виконують ті або інші ролі;

наявність загальної мети у всього ігрового колективу;

колективне вироблення рішень учасниками гри;

реалізація в процесі гри ланцюжка рішень;

наявність альтернативних рішень;

наявність керування емоційного напруження;

наявність розгалуженої системи індивідуального  
або групового оцінювання діяльності учасників гри.

Як свідчать результати нашого дослідження,  
ділова гра дозволяє:

виявити найцінніші ідеї, пропозиції студентів із будь-  
яких питань і проблем, з урахуванням думки кожного;

вибрати найцікавіший досвід у різних сферах ді-  
яльності майбутніх соціальних педагогів, узагальнити  
його та використати в подальшій роботі;

застосувати до кожного конкретного колекти-  
ву інноваційні форми діяльності, що з'являються в  
молодіжному русі;

знайти союзників, партнерів для організації сусп-  
ільно значимої та іншої діяльності колективу;

виявити важливі проблеми в діяльності студент-  
ського колективу, визначити шляхи вирішення;

проводити навчання активу, підготовку й прове-  
дення різних справ;

гра викличе зацікавленість, утрачену учнями під  
час заняття.

Крім цього, гра може виконувати такі функції: вона  
може піднести ту або іншу модель діяльності, служи-  
ти засобом драматизації або стимулом практичної  
діяльності; вона може спростувати або ускладнювати  
діяльність, може легко викликати або приймати опір.  
Отже, ми маємо справу із психологічними установ-  
ками. У свою чергу, гра є засобом, а не самоціллю, і  
вона "не вичерпує" усього курсу навчання.

Ділова гра повинна відповідати таким критеріям:  
доступність для студентів;

подання спеціальних знань, умінь і навичок;

корисність, цікавість, ефективність;

відповідність програмі курсу;

свідомість, сукупність за змістом.

Невід'ємною властивістю ділової гри є прив'язка  
у гри подій до певних моментів часу.

Усі ігри, що використовуються в навчальному  
процесі, можна згрупувати таким чином:

індивідуальні – найпростіші ігри. Кожний грає  
за себе й на себе. Студенти в групі не поєднуються.  
Скільки в групі студентів, стільки може бути й гравців;  
групові – студенти діляться на окремі групи (4, 5,  
6 чоловік у групі);

колективні – найскладніші й тривалі ігри. Може грати  
група, кілька груп. Тоді ігри нагадують реальне життя.

Нині в літературі описується багато ігор, що засто-  
суються у навчальному процесі: пізнавальні, навчально-  
ділові, навчально-рольові, навчально-імітаційні, імітаційно-  
моделюючі, дидактично-імітаційні, дидактичні, навчальні,  
ситуаційні, ситуаційно-рольові, орієнтаційно-рольові, проб-  
лемно-цільові, операційні, інноваційні тощо.

За своїм призначенням ділові ігри можуть бути  
навчальні, дослідницькі, а також атестаційні.

Відповідно до мети використання ділові ігри мо-  
жуть виконувати різні функції: навчальні, виробничі,  
дослідницькі.

Навчальні ділові ігри застосовуються при на-  
вчанні учнів у школах та студентів в інших навчаль-  
них закладах, а також при навчанні й відборі ке-  
рівників. Тут відпрацьовуються прийоми й методи,  
навички й уміння з практичного використання теор-  
етичних знань. Навчальні ділові ігри дозволяють  
активізувати навчальний процес і прискорити фор-  
мування у студентів комплексу теоретичних знань,  
умінь і навичок.

Ділові ігри, що застосовуються в навчальних ці-  
лях, досить різноманітні. Їх можна класифікувати за  
п'ятьма ознаками [8]:

1) характером ситуацій, що моделюються:

гра із суперником (боротьба сторін, конкуренція);

гра із природою;

гра-тренажер;

2) характером ігрового процесу (ігри із взаємоді-  
єю учасників і без взаємодії):

відносини між граючими групами носять харак-  
тер протиборства. Дія однієї групи прямо або побічно  
впливає на дію іншої. При цьому контакт між групами  
не обов'язковий;

розігрується взаємодія між групами (контакт за допомогою різних засобів зв'язку є обов'язковим елементом гри);

гра-змагання; групи між собою не пов'язані, грають незалежно одна від одної і, починаючи з однієї і тієї ж ситуації, досягають різних результатів;

3) способами передачі й переробки інформації:

ігри із застосуванням звичайних засобів та звичайних носіїв інформації – тестів, логічних схем, матриць і под., у тому числі ігри на макетах і діючих об'єктах;

ігри із застосуванням ЕОМ (машинні ігри) і без їхнього застосування (ручні ігри);

ігри із застосуванням автоматизованих навчальних пристроїв (запрограмовані ігри);

4) динамікою процесів, що моделюються:

ігри з обмеженою кількістю ходів;

ігри з необмеженою кількістю ходів;

розвивальні ігри без зазначення або із зазначенням масштабу часу (наприклад, протягом однієї навчальної години програється ціла чверть навчання учнів, а протягом чотирьох таких занять – рік);

5) тематичною спрямованістю розв'язуваних проблем:

ігри тематичні, орієнтовані на прийняття рішень із зазначених проблем, що вкладаються в рамки однієї досліджуваної теми (дисципліни) або циклу тем із загального курсу;

ігри функціональні, у яких імітується реалізація ділових функцій або процедур керування;

ігри комплексні, моделююче керування окремим об'єктом або процесом у цілому, котрі вирішують різні взаємозалежні проблеми, що вимагають від учасників застосування знань із широкого кола досліджуваних дисциплін та різнобічних професійних умінь.

Учасники навчальної ділової гри повинні постійно відчувати важливість розв'язуваної проблеми й розуміти, що подібні проблеми їм доведеться вирішувати в житті.

Перед тим як створити ділову гру, необхідно визначити мету, критерії оцінки, які закладені в гру. Організатору необхідно знати, які саме ситуації будуть відтворюватися в грі, вирішити, якими засобами будуть реалізовуватися всі елементи моделі системи: об'єкт керування, зворотний зв'язок (система оцінювання діяльності учасників гри), структура ділової гри. Потрібно визначити, якими технічними рішеннями будуть забезпечені всі ознаки ділової гри.

Виходячи із цього, ми можемо виділити такі етапи в конструюванні ділової гри:

розробка задуму ділової гри;

вибір та обґрунтування об'єкта ігрового моделювання;

розробка структури ділової гри й ігрового комплексу;

розробка системи оцінювання діяльності учасників гри;

розробка технічного забезпечення, методичної документації й методики проведення гри;

визначення критеріїв оцінки ефективності ділової гри.

Програма впровадження ділової гри включає:

адаптацію гри до особливостей того колективу, для якого вона призначена;

розподіл ролей у навчальному колективі й навчання студентів роботи з методичною документацією гри, прийомів заповнення документації;

пробне програвання ділової гри;

проведення ділової гри.

Ділова гра складається з декількох етапів.

Підготовчий етап: мета даного етапу – підготувати учнів до гри. Для проведення гри необхідні певні знання та навички, які студенти одержують на заняттях з педагогіки. Необхідний довідковий, ілюстративний і статистичний матеріал, що може знадобитися в даній грі.

Можна дати учням тести й визначити рівень підготовленості до гри, провести репетиції майбутньої ділової гри (спрощений варіант гри), що налаштовує учасників на активну діяльність, знімає "психологічний бар'єр упередженості проти нового методу навчання, необхідно пояснити й продемонструвати принципи оцінювання діяльності учасників у грі. Під час репетиції учасники на простому завданні усвідомлюють особливості прийнятої в даній грі системи оцінювання, формують первинну стратегію своєї поведінки як гравця" [2], у них з'являється можливість зрозуміти один одного.

Підготовчий етап за часом повинен бути відділений від інших, щоб дати можливість студентам отримати консультації з виниклих у них питань.

Черговим етапом є вступна частина, під час якої комплектуються ігрові групи, розподіляються ролі між учасниками.

Якщо на підготовчому етапі репетиції не було, то її доцільно провести на цьому етапі.

Черговий етап – ділова гра.

З огляду на те, що ділова гра є засобом колективного вироблення рішень, у структурі гри передбачаються такі етапи:

аналіз стану об'єкта ігрового моделювання;

вироблення часток (локальних, проміжних) рішень того або іншого завдання. Цей етап може включати в себе як аналітичні розрахунки (у тому числі й на ЕОМ), так і неформальні, евристичні процедури;

аналіз (обговорення) вироблених часткових рішень;

вироблення та прийняття узагальненого (погодженого) рішення;

аналіз обговорення узагальненого рішення.

На останніх етапах, так само, як і при виробленні локальних рішень, можуть бути використані формальні і неформальні методи. Зокрема, якщо для формування узагальненого рішення залучається апарат математичних методів аналізу експертних оцінок, то передбачається така послідовність дій:

оцінка ступеня узгодженості індивідуальних рішень;

отримання колективного (узагальненого рішення та оцінка ступеня його узгодженості);

виділення підгруп з "близькими" рішеннями (у випадку істотних розбіжностей у рішеннях);

оцінка й урахування компетентності учасників за результатами даної гри.

Останній етап у діловій грі – аналіз результатів, підбиття підсумків гри, які може аналізувати викладач, що керував грою, журі або самі учасники гри, якщо аналіз проводиться у вигляді вільної дискусії.

На цьому етапі під час обговорення й підбиття підсумків гри оголошуються переможці, з'ясовуються причини поразки та перемоги.

Для проведення гри необхідно:

визначити об'єкт або процес, що моделюється у грі (школа, дитячий садок, позашкільний заклад);

розробити проспект гри, у якому розкриваються концепція гри, її загальний зміст і умови застосування, підготувати словник педагогічних термінів і понять, що будуть використані в грі (для їхнього однозначного тлумачення);

підготувати сценарій (у ньому встановлюються й обґрунтовуються ролі, охарактеризовуються правила гри).

Ігрова обстановка відображає принципові рішення з форм взаємодії гравців у процесі гри (за допомогою ігрових предметів, усно, через ЕОМ тощо), очолює й направляє гру викладач або компетентний студент.

Для вирішення можливих конфліктних ситуацій і непорозумінь створюється група експертів. У проведенні гри встановлюється регламент, у якому вказуються порядок розігрування, час проведення, коефіцієнт часу (наприклад, рік може відтворюватися за 1 годину тощо).

Тривалість гри залежить від складності проблеми. Після закінчення гри підбиваються підсумки й аналізуються результати. До обов'язкових умов проведення ділових ігор належать:

уважність (учасникові гри треба думати тільки про гру, необхідно зосередитися на тому, що робиться в групі або підгрупі, тому що потім доводиться "доганяти" і відволікати увагу групи);

включеність (треба відразу включитися в гру й відволіктися від усього іншого);

причетність (усі учасники повинні працювати у грі спільно, бачачи один одного, і шанобливо ставитися до висловлень інших);

масштабність (учасники гри бачать проблему в цілому й шляхи її вирішення). У такій ситуації, як правило, з'являються нові ідеї, які можна адаптувати до практичних дій;

самовираження (кожний учасник гри намагається виразити себе, зробити свій особистий внесок у вирішення проблеми);

правдоподібність ситуації. Ігрова діяльність повинна бути значною мірою схожа на реальну.

При використанні активних методів навчання, зокрема ділових ігор, досить важливо викликати інтерес у студентів. Навчання повинно викликати потребу до пізнання й позитивного сприйняття навчального заняття. Успіх пізнання, як правило, викличе радість у людини. Захоплення грою мобілізує інтелектуальні сили майбутніх соціальних педагогів, а наявність цікавості, жарту, гумору полегшують виконання поставлених завдань.

Безсумнівно, що підготовка ділових ігор вимагає значного часу, є певна складність у їхньому проведенні, однак практична спрямованість істотно підвищує їхню ефективність у порівнянні зі звичайними традиційними методами навчання.

### Список використаної літератури

1. Арутюнов, Ю. С. О классификации методов активного обучения / Ю. С. Арутюнов, Н. В. Борисова, С. Г. Колесниченко // Межведомственная школа-семинар по активным методам обучения "Применение активных методов обучения в учебном процессе" : Тез. докл. – Рига, 1983. – С. 21–24.
2. Бирштейн, М. М. Деловые игры / М. М. Бирштейн, Я. М. Бельчиков – Рига, 1989.
3. Макаренко, И. Деловые игры / И. Макаренко // Воспитание школьников. – № 6. – 1996.
4. Организация работы школьных учебно-производственных кооперативов (методические рекомендации). – Орел, 1989.
5. Платов, В. Я. Деловые игры : разработка, организация, проведение : учебник. / В. Я. Платов – М. : Профиздат, 1991. – 192 с.
6. Хлебникова, Т. М. Ділова гра як метод активного навчання педагога : навчально-методичний посібник для викладачів, слухачів ІПО, директорів шкіл, керівників РУО. / Т. М. Хлебникова – Х. : Вид. група "Основа", 2005. – С. 7–11.
7. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр : учеб.-метод пособие для преподавателей сред. спец. заведений. / Е. А. Хруцкий – М. : Высш. шк., 1991. – 320 с.
8. Шамкий, С. Т. Пед соч., в 4 т. / С. Т. Шамкий – М. : Педагогика, 1952. – т.1. – С. 423.
9. Эльконин, Д. Б. Психология игры. / Д. Б. Эльконин – М. : Педагогика, 1987. – 304 с.