

*Куниця Л.І., Чередніченко Г.А., Шапран Л.Ю.  
Національний університет харчових технологій*

## **ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ**

Наукова проблема: роль і місце ділової гри як засобу розвитку творчих здібностей студентів у навчальному процесі вищого навчального закладу освіти. Наукова проблема тісно пов'язана з практичним завданням активізації навчальної діяльності студентів університету. Визначенню ролі та значення ділової гри присвячено ряд досліджень та публікацій. Оскільки гра – явище досить багатогранне та багатофункціональне, різні автори зверталися до різних функцій гри в навчальному процесі. Л.С. Виготський вважає гру коренем будь-якої творчості. А.А.Окунев відмічає, що гра дозволяє включити в роботу весь колектив, стимулює творчу діяльність. Гру як метод розвитку творчої активності розглядає Ю.П.Азаров. Ж.Піаже підкреслював, що гра, як найефективніший метод розвитку творчих здібностей, має бути спрямована перед усім на розвиток творчого мислення. За О.О.Вербицьким гра мобілізує резерви розумової діяльності, так як з однієї сторони, посилює пізнавально-оцінювальне сприймання інформації, а з іншої – заповнює прогалини в наявній інформації за рахунок комплексного "бачення" мікропроблем, які виникають в процесі гри.

Великі творчі можливості гри визначаються головним чином тим, що вона виросла на основі практичної діяльності людей. З одного боку гра відображає прогрес суспільства, являючи собою засіб передачі накопиченого досвіду від покоління до покоління, з іншого – надає можливість особистості впливати на оточуюче середовище. Ось чому роль гри у формуванні особистості і, особливо, творчої індивідуальності дуже важлива [16].

Ігровий метод навчання передбачає обов'язкову взаємодію викладача і студентів, в ході якої він організовує діяльність студентів щодо об'єкту навчання, викликає у нього необхідні почуття, а у результаті цього реалізується процес засвоєння студентами змісту навчання та розвиток їх здібностей. При цьому досягнення мети передбачає діяльність викладача і студентів з використанням наявних засобів. На нашу думку, досягненню мети багато у чому сприяє наявність почуттів у роботі викладача, що викликають відповідні почуття студентів.

Наведені міркування дають підстави показати графічну структуру ігрового методу навчання (рис. 1.1.).

Центральною ланкою у структурі ігрового методу навчання, на нашу думку, є почуття педагога, які, викликаючи відповідні почуття у його вихованців, забезпечують швидке досягнення поставленої мети. В.О.Сухомлинський зазначав, що "інтелектуальні почуття – це родючий ґрунт, на який падають зерна знань і з якого виростає розум" [14, Т.1, с.94].

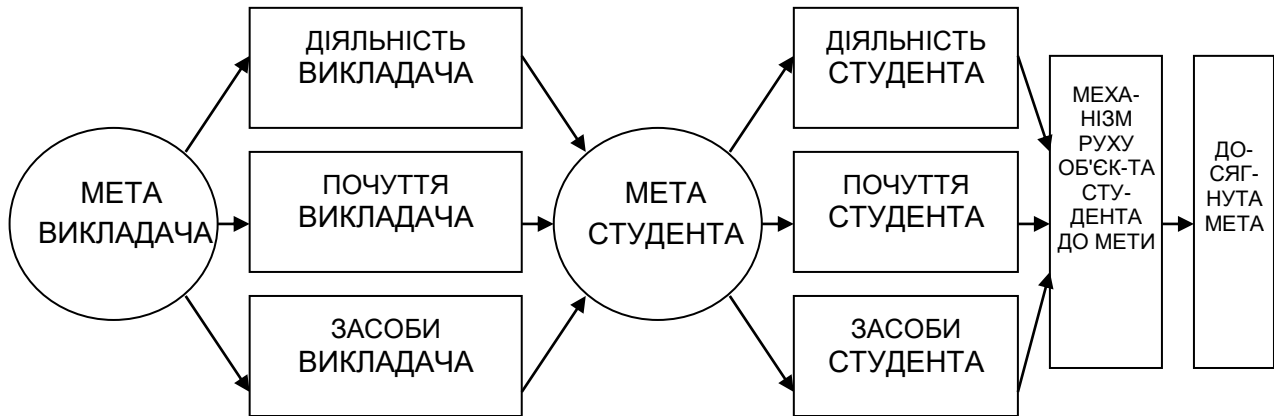


Рис. 1.1. Структура ігрового методу навчання

На відміну від традиційних методів навчання, гра надає передусім розвивальний ефект, який часто домінує над навчальним. Використання ігор допомагає підвищити мотивацію до вивчення навчального предмету, активізувати інтерес, уяву, творчий пошук, експериментування.

Гра – це непрямий засіб впливу на особистість, тому що в ній вона не відчуває себе об'єктом впливу, а процес виховання перетворюється на самовиховання. Л.Г.Тимошевська пояснює механізм впливу ігрової діяльності на розвиток особистості. Ми поділяємо її думку, що в ході гри в особистості виникає три види цілей:

- одержати задоволення від гри;
- необхідність виконання ігрового завдання, узгоджуючи свої дії з сюжетом або правилами гри;
- виникнення інтересу, впевненості в тому, що для виконання ігрового завдання треба докласти максимум зусиль.

Цю триетапну мотивацію гри можна вразити схемою "хочу-необхідно-можу", яка пояснює механізм впливу гри на особистість. Враховуючи цю схему, педагоги повинні викликати інтерес до гри, стимулювати бажання грати, допомагати студентам дотримуватися правил та виконувати ігрові завдання, прагнути за допомогою ігрової діяльності розвивати творчі здібності студентів, сприяти формуванню адекватної самооцінки і почуття [11].

На жаль, у педагогічній діяльності гра не завжди використовується як рівноправний засіб виховання та розвитку студентів. Ми погоджуємося з

Б.Г.Ананьєвим, який писав, що багато спеціалістів з дитячої психології перетворили гру у вікову форму предметної діяльності, характерну лише для дошкільного віку дитини. Але гра як особлива форма діяльності має свою історію розвитку, що охоплює усі періоди людського життя. У підлітковому, юнацькому, середньому, навіть у літньому віці існують різноманітні її прояви [2].

Практика використання ігрової діяльності доводить достовірність висновків Т.Є.Конникової, що незалежно від віку люди прагнуть грати, щоб виявити свої особистісні якості, досягти благородної мети. Під час гри вони почувають себе впевнено: володіють способами, прийомами спілкування, вміють скреслювати мету, узгоджувати дії, передбачати результат, знаходити спільну думку в її оцінюванні [7].

Чимало науковців визначають місце гри у навчальному процесі. Зокрема М.В.Кларін пояснює, що слід відрізнити дидактичну гру від ігрових прийомів навчання. Останні виступають як засіб збудження, стимулювання у різних видах діяльності (трудовій, навчальній тощо), основний педагогічно важливий результат якої досягається неігровими засобами.

Вершиною еволюції ігрової діяльності є сюжетна або рольова гра ("уявна ситуація" за термінологією Л.С.Виготського) [8, с.5].

Специфіка рольової гри в тому, що умови і способи розвитку ситуації, яка моделюється, є відносно нестандартними. Ці ігри дають простір для творчої уяви, дозволяють гравцеві розвивати ситуацію залежно від особистісних можливостей, від наявного досвіду, від якостей виконавця ролі. Рольова гра сприяє актуалізації цих якостей, стимулює гармонійний розвиток особистості.

Процес рольової гри збуджує до орієнтації у загальному смислі людської діяльності, у тому що всі предметні дії, включені у людські стосунки, так чи інакше спрямовані на інших людей, які оцінюють їх як значні чи незначні.

Рольові ігри та ситуації дозволяють сформувати такі творчі вміння:

- вміння створювати проблему і знаходити шляхи її вирішення;
- вміння зрозуміти, прийняти і виконати певну роль;
- вміння орієнтуватися в ролях партнерів по спілкуванню;
- вміння висловити свої судження;
- вміння приводити і відстоювати свої принципи.

Формування таких творчих вмінь потребує ретельної підготовчої роботи, системи методично правильно розроблених рольових вправ, основною і кінцевою метою яких є активне, творче, спонтанне використання іноземної мови у процесі навчання, кожен вид цих вправ повинен містити завдання на вироблення як рецептивних так і продуктивних умінь, оскільки для діалогічного мовлення характерні вміння зрозуміти співбесідника і виразити власні думки.

Починати роботу по підготовці до вирішення складних комунікативних завдань,

які ставлять перед студентами рольові ігри і ситуації, слід з тренувальних вправ, які виробляють вміння у вживанні формул ввічливості, привітання, прощання, знайомства, побажання, вираження вдячності, прохання, згоди, незгоди, поради, заперечення та інші; вміння у вживанні формул, необхідних для того, щоб продовжити і перервати бесіду, перепитати та інші, тобто вправи по моделюванню діалогічної мови. Спочатку необхідно навчити студентів виражати свої думки на рівні фрази, а потім вирішувати комунікативні завдання [1].

Існують різні модифікації рольової гри: сюжетно-рольові ігри, ділові, організаційно-діяльнісні, ситуативно-рольові (ігровий тренінг) та інші. Так Н.М.Михайлова розглядає орієнтаційно-рольові ігри і наводить схему моделі таких ігор на основі аналізу рольових ігор, яка складається із смислових блоків: соціологічного, ігротехнічного, ігрової взаємодії, колективного аналізу, блоків педагогічного конструювання гри і педагогічного управління соціальною орієнтацією у грі. На основі створеної моделі нею були запропоновані варіанти проведення орієнтаційно-рольових ігор з метою забезпечення можливостей пізнання учнями деяких особливостей суспільних відносин шляхом включення їх у ігрові ситуації та формування у них моральної поведінки. Назва гри, орієнтаційно-рольова, підкреслює її функціональну сторону (соціальна орієнтація) і спосіб реалізації функції (рольова взаємодія) [10].

Сюжетно-рольові ігри найчастіше розподіляються на рольові, ігри-драматизації та режисерські. Основними компонентами рольової гри є тема, зміст, уявна ситуація, сюжет, роль.

У психолого-педагогічній літературі наведена велика кількість різноманітних класифікацій ігор. Так, наприклад, класифікацію ділових ігор знаходимо у працях А.А.Балаєва, С.А.Габрусевича, Г.А.Зоріна, В.Р.Прауде, А.М.Смолкіна та інших.

А.А.Балаєв виділяє п'ять модифікацій ділової гри: імітаційні ігри, операційні ігри, виконання ролей, метод інсценування, психодрама і соціодрама [3].

А.М.Смолкін поділяє ділові ігри за призначенням; характером ситуацій, що моделюються; за способом передавання та обробки інформації; за характером ігрового процесу тощо [13].

В.Р.Прауде, досліджуючи проблеми використання ділових ігор у навчальному процесі, розробив найбільш повну, на нашу думку, класифікацію ділових ігор та запропонував напрямки їх використання. Він поділяє ділові ігри на п'ять груп:

- 1) за характером ситуацій, що моделюються: гра з суперником, гра з природою, гра-тренування;
- 2) за характером ігрового процесу: гра-протидія, гра-взаємодія, гра-змагання;
- 3) за способом передавання та обробки інформації: ігри з використанням звичайних засобів зв'язку і звичайних носіїв інформації, ігри з використанням

автоматизованих навчальних приладів (запрограмовані ігри);

4) за динамікою процесів, що моделюються: ігри з обмеженою кількістю ходів, ігри з необмеженою кількістю ходів, ігри, що розвиваються самостійно;

5) з врахуванням часу моделювання: ігри з масштабом часу, ігри без масштабу часу [12].

У науково-педагогічній і методичній літературі подано багато визначень поняття "ділова гра", але єдиного підходу до цієї дефініції немає. О.О.Вербицький відзначає, що в самому широкому значенні "ділова гра" може бути визначена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами – за допомогою мов моделювання, імітації та зв'язків, включаючи природну мову [5]. Як бачимо, у цьому визначенні не показаний-практичний бік діяльності учасників гри.

О.В.Козлова і М.Л.Разу, визначаючи поняття "ділова гра", виділяють таку її якість, як прийняття рішень. Вони пишуть, що ділова гра – це імітаційний управлінський процес, тобто процес вироблення й прийняття рішення для конкретної ситуації в умовах поетапного, багатоступеневого уточнення необхідних чинників, аналізу інформації, що додатково надходить і виробляється в ході гри [9, С. 8].

Дотримуючись цієї ж точки зору, І.М.Сироежин зазначає, що ділову гру потрібно розуміти як живу модель, що відтворює процеси прийняття рішень і взаємодії учасників системи управління [15].

Зазначимо, що у наведених визначеннях поняття "ділова гра" не вказана її характерна риса – виявлення особистісного в змаганні її учасників, адже саме цей дух характерний тим, що створює особливу атмосферу, яка активізує навчання, а результати самовираження визначаються саме під час розбору занять [4].

Таким чином, ділова гра є одним із засобів моделювання професійної діяльності в навчальному процесі, суть якого полягає у відтворенні цієї діяльності в спеціально створених умовах, що відображають реальну обстановку.

О.О.Вербицький називає таку діяльність квазіпрофесійною, вона є перехідною від навчальної до професійної. У діловій грі моделюється предметний (імітація конкретних умов і динаміки виробництва й моделювання професійної діяльності фахівців) і соціальний зміст (формування фахівця) майбутньої діяльності. Кожний учасник засвоює абстрактні, знайомі за формою знання в реальних процесах підготовки й прийняття рішень, регуляції ігрових і навчальних дій. Приймаючи норми стосунків у колективі майбутніх виробничників, підкоряючись їм, узгоджуючи особисті інтереси з інтересами інших учасників, кожний студент знаходиться в активній соціальній позиції і формується як професіонал і член нашого суспільства [6, С. 38].

Для студента, учасника гри предметний бік його майбутньої професійної

діяльності і її соціальний бік мають велике значення. Разом з тим нерідко трапляється, що майбутній фахівець, пройшовши теоретичну підготовку і виробничу практику, яка в основному має пасивний характер, має вельми туманне уявлення про цілісну професійну діяльність. У результаті за період навчання у вузі майбутній фахівець так і не встигає поєднати теоретичні знання з практичною діяльністю. У цьому значенні можна сказати, що навчальна ділова гра, як імітація того середовища, в якій доведеться працювати студентам, майбутнім фахівцям, може стати важливим засобом скорочення процесу адаптації випускників вузу до нових умов роботи та прискорити їх професійне становлення.

Отже, ділова гра являє собою функціонування системи (прототипу), що вивчається на основі ігрової діяльності гравців, які виконують ролі (характер яких визначається темою та цілями гри), у процесі якої засвоюються знання, уміння, навички, досвід професійної діяльності, формуються професійні мотиви та професійно значущі якості особистості. Вона моделює природні ситуації, з якими зіткнеться молодий фахівець на практиці, і тим самим готує його до реальної цілісної професійної діяльності.

#### **Використана література:**

1. Активизация учебной деятельности в преподавании иностранных языков на неязыковых факультетах: Сборник научных трудов. – Днепропетровск, 1983. – 200 с.
2. Ананьев Б.Г. Человек как предмет воспитания: Избранные психологические труды: В 2-х т. – Т. 2. / Под ред. А.А.Бодалева и др. – М.: Педагогика, 1980. – 288 с.
3. Балаев А.А. Активные методы обучения. – М.: Профиздат, 1986. – 95 с.
4. Барышникова Н.Г. Психологическая характеристика эффективности игровых форм и методов обучения при обучении взрослых иностранному языку // Труды / МГПИИЯ им. М. Тореца, 1990. – Вып. 368. – С. 103-112.
5. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 129-142.
6. Вербицкий А.А. Концепция знаково-контекстного обучения в вузе // Вопросы психологии. – 1987. – № 5. – С. 31-39.
7. Газман А.С. Проблема формирования личности школьника в игре // Педагогика и психология игры: Межвузовский сборник научных трудов. – Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1985. – С. 14-27.
8. Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В.Петрусинского. – М.: Прометей, 1991. – 219 с.
9. Козлова О.В., Разу М.Л. Деловые игры и их роль в повышении квалификации кадров. – М.: Знание, 1978. – 64 с.
10. Михайлова Н.Н. Игра как средство социальной ориентации старшеклассников: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13. 00. 01 / Моск. Гос. пед. ин-т. – М. Д986. –19 с.
11. Організація та методика ігрової діяльності: Метод, вказівки до вивчення курсу / Л. Г. Тимошевська (укладач). – Х., 1998. – 24 с.
12. Прауде В. Р. Применение деловых игр в учебном процессе: Учебное пособие. -Рига: ЛГУ им. П. Стучки, 1985. – 75 с.
13. Смолкин А.М. Методы активного обучения. – М.: Высш. шк., 1991. – 115 с.
14. Сухомлинський В. О. Вибрані твори: У 5-и т. – К.: Радянська школа, 1976. - Т. 1. - 654 с;

Т. 2. – 670 с. ; Т. 3. – 670 с.; Т. 4. – 638 с.

15. Сыроежин И.М. Очерки теории производственных организаций. – М.: Экономика, 1970. – 247 с.

16.Ткаченко А.И. Игра как средство формирования творческой индивидуальности младшего подростка: Автореф. ... дис. канд. пед. наук: 13.00.01. / Научн. исслед. ин-т общих проблем воспитания АПН СССР. – М., 1977. – 19 с.

#### *Аннотация*

*Авторы статьи осветили одну из важных проблем современного образования – роль и место деловой игры в процессе развития творческих способностей студентов высшего учебного заведения.*

**Куцевол О.**  
**Вінницький державний педагогічний університет**  
**імені М. Коцюбинського**

### **ІНТЕГРОВАНІ УРОКИ ЛІТЕРАТУРИ В КОНТЕКСТІ ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТИ УЧНІВ**

У практиці сучасної школи все більшої популярності набувають інтегровані уроки (ІУ), зосереджені на вивченні багатоаспектних об'єктів, інформацію про які подають різні навчальні дисципліни. Цей термін з'явився наприкінці 80-х рр., проте досі в наукових студіях спостерігається відсутність єдності в номінації – інколи такі уроки називають “міжпредметними”, “комплексними”, “суміщеними”, “інтегральними”, “бінарними”. На нашу думку, термін “інтегровані” (від лат. integer – повний, цільний) повніше відображає їхню сутність, оскільки тут “поєднуються блоки знань з різних предметів, що дає можливість висвітлити тему ґрунтовно, всебічно, використати нові резерви педагогічного впливу на школярів, нові можливості мотиваційного забезпечення навчального процесу” [2; 166]. Окремі аспекти інтегрованих контактів на уроках літератури розглядалися вченими-методистами Т.Бугайко, О.Бандурою, Н.Волошиною, Л.Мірошніченко, Є.Пасічником, К.Нартовим, С.Пультером та ін.

ІУ передбачає не механічне поєднання будь-якого матеріалу двох чи більше дисциплін. Інтеграція тематики уроків різних шкільних предметів можлива там, де вона необхідна як засіб освіти і виховання особистості, реалізації творчості та ініціативи, формування пізнавального інтересу школярів.

Дидактична мета ІУ: дати глибокі різнобічні знання про об'єкт вивчення, залучаючи відомості з різних навчальних дисциплін. Вона реалізується об'єднаними зусиллями викладачів різних предметів. За змістом вирізняються такі групи ІУ: гуманітарні, природничо-математичні, комплексні.

Найчастіше серед гуманітарних інтегрованих уроків зустрічається об'єднання