

ДІЛОВА ГРА ЯК ГУМАНІСТИЧНИЙ АСПЕКТ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

У статті розглянуто ділову гру як інноваційну педагогічну технологію, як форму та метод побудови навчального процесу, що імітує професійну діяльність, інтенсифікує навчання, активізує, спонукає майбутнього фахівця до оволодіння та розвитку культури професійного мислення.

Ключові слова: ділова гра, гуманістичний аспект, професійна освіта, особистість.

Виховання всебічно освіченої людини, максимальний розвиток її особистості, що ґрунтується на врахуванні її інтересів, здібностей та індивідуальних потреб, є пріоритетними завданнями навчання в умовах демократизації та гуманізації освіти. З огляду на складні соціально-економічні та політичні перетворення, що відбуваються в суспільстві, виникає необхідність перегляду існуючих технологій навчання та пошук і вироблення нових підходів до розробки останніх. Сучасність ставить перед вищою освітою вимоги формування сильної особистості випускника, майбутнього фахівця, здатного жити і працювати у світі, що неперервно змінюється, сміливо розробляти власну стратегію мислення та поведінки, здійснювати оптимальний вибір, приймати рішення і нести при цьому відповідальність, самостійно засвоювати знання, набувати необхідних умінь та навичок. Гуманізація освіти завдяки своїм цільовим функціям виступає умовою і фактором гармонійного розвитку особистості, збагачення її творчого потенціалу, розкриття і реалізації здібностей. Вона являє собою процес, спрямований на розвиток особистості як суб'єкта творчої діяльності. Тому гуманізація освіти розглядається як важливий соціально-педагогічний принцип, що відображає сучасні тенденції розвитку та функціонування системи професійної освіти.¹

Питання гуманізації освіти не втрачає своєї актуальності. Воно завжди було й залишається в полі зору науковців та дослідників, виступаючи предметом ґрунтовних досліджень філософів, педагогів, психологів, починаючи від стародавніх часів до сучасності (Конфуцій, Сократ, М. Квінтіліан, Т. Кампанелла, Ф. Рабе, Я. Коменський [8], І. Песталоцці, К. Ушинський [11], К. Роджерс, М. Монтесорі [9], А. Макаренко [10], В. Сухомлинський, Л. Виготський, В. Давидов [1], Д. Ельконін, Л. Заков, Ш. Амонашвілі, В. Буряк, С. Гончаренко, М. Красовицький, М. Лазарев, Ю. Мальований, В. Моляко, Л. Мун, А. Сущенко, А. Підласий, І. Підласий [2], С. Підмазін, І. Прокопенко, О. Савченко, Г. Токань, І. Якиманська [3] та ін.). Серед українських дослідників питанням гуманізації вищої освіти займалися Г. Балл, Р. Беланова, С. Гончаренко, І. Зязюн, П. Кононенко, О. Пехота, В. Рибалко, М. Романенко [4], О. Романський, Г. Селевко [5]. Досліджуючи різні аспекти гуманістичної освіти, науковці єдині в одному: еволюція людини та її розвиток – це поступ гуманізму, що є безальтернативним шляхом розвитку вищої освіти. Сутність гуманізації освіти сформульована в ряді положень, що дістали підтвердження в дослідженнях багатьох учених. Зупинимося детальніше на цих положеннях: освіта являє собою процес становлення

психічних властивостей і функцій особистості, зумовлений взаємодією людини з оточуючим світом, ставлення до якого передається через відносини з іншими людьми; освітній процес має задовольняти особистісні потреби суб'єкта навчання за рахунок сформованих і готових до подальшого розвитку його психічних функцій; однією з основних тенденцій розвитку та функціонування системи освіти є орієнтація на розвиток вільної і творчої особистості на фоні загальнонаукового, соціального та професійного становлення; навчальний процес має бути спрямований на оволодіння фундаментальними та професійними знаннями з урахуванням суб'єктивних потреб особистості та об'єктивних умов, пов'язаних з фізичними та матеріальними можливостями останньої; активізація розвитку особистості має здійснюватися за рахунок спонукання її до активної діяльності, що повинна мати різнобічний характер та бути значущою; процес загального і професійного розвитку особистості буде оптимальним, якщо він зумовлений єдністю діяльнісного та особистісного підходів; педагогічний процес має передбачати зміну ролей і функцій його учасників у напрямі рівноправних позицій співпраці тих, хто навчає, та тих, хто навчається, тобто ґрунтуватися на суб'єкт-суб'єктних відносинах; саморозвиток та самореалізація особистості залежать від творчого спрямування освітнього процесу, що передбачає безпосередню мотивацію навчальної та інших видів діяльності на досягнення кінцевого результату; підходи до навчання мають бути орієнтовані на адаптацію особистості до зміни ролі знань залежно від ситуації, на розвиток умінь вести дискусію, аргументувати свої рішення та вміння враховувати аргументи опонента. Ділова гра як форма і метод навчання, що моделює предметні та соціальні аспекти змісту професійної діяльності, виступає однією з інноваційних педагогічних технологій, які зумовлені реалізацією гуманістичних принципів освіти. Питанням розробки, впровадження, аналізу ефективності ділових ігор присвячені праці А. Вербицького, В. Коваленко, І. Носаченко [6], П. Олійника. Вагомий досвід використання ділових ігор у підвищенні кваліфікації управлінських кадрів знайшов відображення в дослідженнях вітчизняних та зарубіжних науковців (М. Бірштейн, В. Галушко, Ю. Героніmus, Р. Грап, К. Грей, М. Крюков та інші). Однак, незважаючи на різнобічність висвітлення багатьох питань, теоретичну та прикладну значущість проведених досліджень, на наш погляд, дослідження проблеми ролі та місця ділової гри у процесі гуманізації професійної освіти висвітлено не повною мірою.

Мета статті – аналіз місця і ролі ділової гри як активного методу навчання в розкритті і підтвердженні гуманістичних тенденцій професійної освіти.

Спираючись на власний досвід проведення ділових ігор у коледжі електрифікації Дніпропетровського державного аграрного університету, ми переконані в необхідності використання їх у навчальному процесі для формування адекватного уявлення про майбутню професійну діяльність шляхом свідомого, цілеспрямованого засвоєння студентами навчального матеріалу та вміння використовувати його для вирішення конкретних завдань електротехніки та енергетичного виробництва [7]. Використання ділової гри в системі активних методів навчання використовується не тільки з метою поглиблення теоретичних знань з фундаментальних та професійно орієнтованих дисциплін, а й для вирішення актуальних завдань гуманізації навчання, гуманізації особистості і відносин. Ділова гра як форма діяльності в умовно створених ситуаціях спрямована не тільки на відтворення й засвоєння суспільного та соціального досвіду, а й на форму-

вання таких соціально значущих здібностей особистості, як здатність до співпраці та взаємодії, уміння працювати в команді, уміння користуватися засобами комунікації та інформаційними системами, здатність оптимально вирішувати конфлікти, уміння ефективно навчатися в професійній сфері, здатність до дослідницької діяльності. Зазвичай ділова гра проводиться після вивчення основних розділів навчальної дисципліни або після завершення курсу в цілому. Методика проведення ігрового навчального заняття має враховувати основні вимоги до ділових ігор. Вони вивчені та описані в науково-методичній літературі. Ділові ігри мають містити такі елементи, як конкретний об'єкт ігрового моделювання, модель процесу діяльності, наявність спільної мети у всього ігрового колективу, тісна взаємодія учасників, які виконують ту чи іншу роль, колективне прийняття та опрацювання рішень учасниками гри, неоднозначність варіантів у прийнятті рішень, наявність керованого емоціонального напруження, наявність системи індивідуальних і групових методів оцінювання для учасників гри. Темою ділової гри на заняттях з фізики може бути: будь-яке фізичне явище або з практики планування та управління виробництвом, якщо є об'єктивна можливість неоднозначних підходів до нього; розділи курсу, що потребують від аудиторії пізнання як самих фізичних процесів чи господарських ситуацій, так і моделей поведінки спеціалістів. Слід зазначити, що ділова гра повинна бути результатом глибокого аналізу функціонування реальних об'єктів і формалізації ряду їх функцій. Проведення ділової гри передбачає визначення її мети і призначення, завдань, що мають вирішуватися за її допомогою, навичок, яких повинні набути студенти в процесі проведення гри, з'ясування її місця в курсі фізичних дисциплін та зв'язок з іншими навчальними предметами; розробку ідеї ділової гри, визначення кола проблемних ситуацій, що закладені в ній; вибір і обґрунтування об'єкта ігрового моделювання; формування інформаційної бази, необхідної для проведення гри; розробку структури ділової гри, визначення правил гри; коригування та оцінювання ефективності ділової гри. Розглянемо детальніше основні моменти ігрового заняття та продемонструємо їх на прикладі.

Ділова гра “Електричні явища”

1. Мета і призначення гри.

Ділова гра “Електричні явища” є підсумковим заняттям при вивченні теми “Електричний струм” з курсу фізики. Її мета – демонстрація тісного зв'язку теоретичних знань з майбутньою професією; формування у студентів експериментальних умінь, а також навичок працювати в команді в умовах надзвичайних ситуацій. У грі моделюються організаційні та виробничі процеси – розподіл на рятівні групи з метою швидкого реагування, чітка та злагоджена дія кожної групи поміж собою та своїм структурним складом, виконання завдань, наближених до реальних.

2. Загальна постановка завдання.

Внаслідок стихійного лиха пошкоджено лінії електромережі у спорудах та системи обігріву. Необхідно якнайшвидше провести ремонтні роботи, усунути пошкодження та відновити звичайний режим роботи з урахування виникнення подібних ситуацій у майбутньому.

3. Підготовка до гри.

З метою покращення особистої підготовки всі студенти академічної групи отримали за два тижні сценарій проведення гри, щоб познайомитися з ним, роз-

робити план дій, розподілити ролі серед учасників, з'ясувати правила, мету та порядок проведення. Шляхом анкетування та тестового контролю визначається наявний рівень знань, умінь та навичок з обраної теми. Спираючись на ігровий комплекс, учасники отримують відповідні завдання. Студенти за власним бажанням розділилися на три групи: перша група – “Світло”, друга група – “Тепло”, третя група – “Повітря”. Потім кожна група виокремила зі свого складу три бригади – інженерів, теоретиків, електротехніків. Завдання першої бригади зводилося до розробки проекту електричного кола, друга бригада мала виконати необхідні теоретичні розрахунки і завдання третьої бригади полягало у монтажу електричного кола та перевірці його роботи.

Хід роботи:

Підготовчий етап (10–15 хв):

1. На окремому столі розкладається необхідне обладнання для гри – електричні лампочки на підставках, джерела струму, лабораторні вимикачі, реостати, електродвигуни, амперметри, резистори, вольтметри, з'єднувальні провідники; комплект завдань на картках для бригад та індивідуальних завдань; комп'ютер.

2. Викладач нагадує студентам правила поведінки при роботі з лабораторним обладнанням, інструктує щодо правил поведінки на час гри, уточнює склад трьох груп та їх складових – бригад, демонструє зразок виконаного завдання та зачитує вимоги до оформлення робіт.

3. Серед незадіяних студентів викладач обирає 2–3 осіб, які допомагають йому при перевірці роботи бригад та груп у цілому; інші ж незадіяні студенти стежать за загальною роботою та фіксують порушення або недоліки за умови їх наявності.

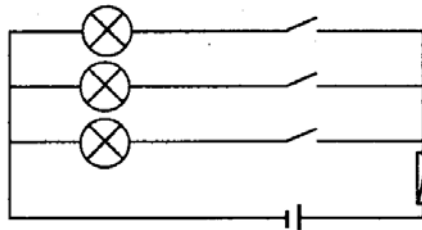
Оперативний етап (40–45 хв):

1. Кожна група відповідно до своєї назви отримує відповідне завдання, яке розподіляється між її бригадами.

2. Так, група “Світло” отримує таке завдання –

– бригада інженерів: а) розробити схему електричного освітлення приміщення дитячого садка. Причому схема має задовольняти такі вимоги: дано три лампи, які вимикаються окремо, що при перегоранні однієї з них дасть змогу працювати іншим; використати акумулятор; забезпечити спрацювання автоматичного відключення при короткому замиканні; б) розроблену схему електричного кола представити в електронному вигляді;

Схема 1



– бригада теоретиків: а) згідно з вищезазначеною схемою розрахувати силу, напругу, потужність, що споживає одна лампа (три лампи). Напруга джерела струму 4,5 В, опір однієї лампи 9 Ом; б) навести розрахунки поряд зі схемою.

Розрахунки теоретиків:

1. $U = U_1 = U_2 = U_3 = 4,5 \text{ В}$.

2. $I_1 = I_2 = I_3 = \frac{U}{I}$.

3. $I = I_1 + I_2 + I_3$.

4. $P_1 = I_1 U$.

5. $P = I \times U$.

Обчислення:

1. $I_1 = I_2 = I_3 = \frac{U}{I} = 0,5A$.

2. $0,5A \times 3 = 1,5A$.

3. $P_1 = 0,5A \times 4,5V = 2,25 \text{ Вт}$.

4. $P = 1,5A \times 4,5V = 6,75 \text{ Вт}$.

Відповідь:

1. $I_1 = I_2 = I_3 = 0,5A$ $I_{\max} = 1,5A$.

2. $U = U_1 = U_2 = U_3 = 4,5 \text{ В}$.

3. $I = 1,5A$.

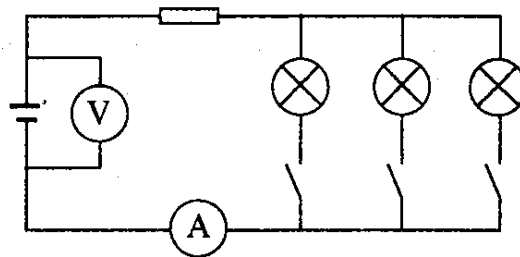
4. $P_1 = 2,25 \text{ Вт}$.

5. $P = 6,75 \text{ Вт}$.

– бригада електротехніків: а) з наявного лабораторного обладнання обрати необхідне та змонтувати за вищезазначеною схемою, підібрати необхідний запобіжник. Увімкнути у коло необхідні вимірювальні прилади, порівняти реальні показники з теоретичними розрахунками; б) продемонструвати роботу електричного кола.

Розв'язання:

Схема 2

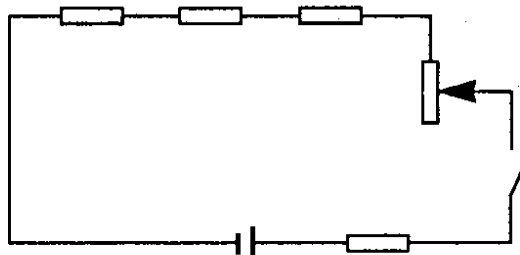


Потрібний запобіжник, розрахований на 1,5 А. Для вимірювання потужності потрібний амперметр та вольтметр.

Група “Тепло”: отримує таке завдання:

– бригада інженерів: а) розробити електричну схему обігріву приміщення. Враховуючи те, що роботи нагрівачів може бути регульована, причому при виході з ладу одного – інші вимикаються автоматично. Також потрібно передбачити вимикання електричного кола при короткому вимиканні. Увімкнути три лабораторні резистори; б) представити схему електричного кола в електронному вигляді;

Схема 3



– бригада теоретиків: а) згідно зі схемою розрахувати кількість теплоти, яку виділяють нагрівачі за 30 хв при опорі кожного резистора 3 Ом, напруга на затискачах гальванічного елемента 4,5 В (опір реостата дорівнює нулю); б) після виконання завдання визначити, на який струм треба розрахувати плавкий запобіжник, представити розрахунки поряд зі схемою 3.

Розрахунки:

$$1. \quad Q = A \quad A = IUt \Rightarrow I = \frac{U}{R} \Rightarrow A = \frac{U^2}{R} \Rightarrow Q = \frac{U^2}{R} t.$$

$$2. \quad R = R_1 = R_2 = R_3 = 3R_1.$$

$$3. \quad Q = \frac{(4,5\text{В}) \times 1800\text{с}}{3,30\ \Omega} = 4,050 \text{ Дж.}$$

$$4. \quad I_{\max} = \frac{U}{R} = \frac{U}{3R_1}.$$

$$5. \quad I_{\max} = 0,5\text{А.}$$

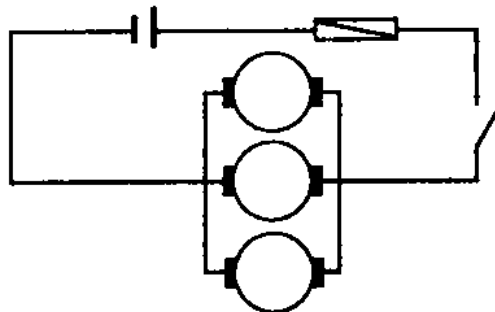
Треба взяти плавкий запобіжник, розрахований на силу струму 0,5А;

– бригада електротехніків: а) за схемою скласти електричне коло; б) виміряти I_{\max} та порівняти з теоретичними розрахунками; в) як буде змінюватися сила струму, кількість теплоти, якщо повзунок реостату рухати вправо, вліво?

Група “Повітря” отримує наступне завдання –

– бригада інженерів: а) розробити схему електричного кола з трьома однаковими електродвигунами, передбачити окреме включення кожного електродвигуна та автоматичне відключення при короткому замиканні; джерело струму – сухий елемент; б) представити схему електричного кола в електронному варіанті;

Схема 4



– бригада теоретиків: а) для вищезазначеної схеми розрахувати потужність одного двигуна та всіх трьох, при напрузі на затискачах 1,5 В, силі струму 1 А; б) порівняйте потужність одного і трьох двигунів та зробіть висновок; в) запропонуйте спосіб вимірювання потужності (перерахуйте прилади, які треба включити у коло); г) розрахунки представити поряд зі схемою.

Розрахунки:

$$1. \quad P = I \times U, \quad U = U_1 = U_2 = U_3 = 1,5 \text{ В.}$$

$$2. \quad I = I_1 + I_2 + I_3; \quad I_1 = I_2 = I_3 = 1: 3.$$

$$3. \quad I = I_1 \times 3 = 3(\text{А}).$$

$$4. \quad P = 3\text{А} \times 1,5\text{В} = 4,5 \text{ Вт.}$$

$$5. \quad P_1 = I_1 \times U \quad P_1 = I \times U: 3.$$

$$6. \quad P_1 = P: 3.$$

$$7. \quad P_1 = 4,5 \text{ Вт}: 3 = 1,5 \text{ Вт.}$$

ВИСНОВОК:

$P > P_1$ (при паралельному з'єднанні споживачів потужність додається). Для вимірювання потужності необхідно знати силу струму та напругу, для цього треба мати амперметр та вольтметр.

– бригада електротехніків: а) скласти електричне коло за вищезазначеною схемою; б) вказати необхідні прилади, провести вимірювання для визначення потужності; в) вказати необхідний запобіжник; г) продемонструвати роботу електричного кола.

Розв'язання:

а) електродвигуни, ключі, плавкий запобіжник, джерело струму, амперметр, вольтметр; б) запобіжник на 3 (А).

Заключний етап (20–25 хв):

1. Викладач підводить підсумки, кожна група здає виконане завдання.
2. Група спостерігачів вивчає процес гри, послідовність операцій і функцій її учасників; попередньо ознайомлюється з можливими методами розрахунків, що будуть використовуватися ігровими групами. Учасники групи спостерігачів стежать за дотриманням правил гри, контролюють нормативний час на виконання певних операцій, разом з викладачем розробляють систему стимулювання гри та систему оцінок. Основними засобами стимулювання є премії та штрафи. Система оцінок учасників визначається за такими критеріями: рівень знань навчального матеріалу з певної теми; наявність навичок виконання певних професійних функцій; узгодженість дій учасників.

3. Заслуховуються думки бажаючих виступити з приводу проведеної гри.

Висновки. Ділова гра сприяє не тільки формуванню спеціально орієнтованих знань, навичок і вмінь, а й розвитку особистості, здатної до самореалізації, саморозвитку, самовиховання, що є підтвердженням реальності гуманістичних тенденцій у навчальному процесі.

Список використаної літератури

1. Давыдов В.В. О понятии развивающего обучения / В.В. Давыдов // Педагогика. – 1995. – № 1. – С. 29–40.
2. Підласий І.П. Педагогічні інновації / І.П. Підласий, А.П. Підласий // Рідна школа. – 1998. – № 12. – С. 3–17.
3. Якиманская И.С. Разработка технологии личностно-ориентированного обучения / И.С. Якиманская // Вопросы психологии. – 1995. – № 2. – С. 31–42.
4. Романенко М.І. Гуманізація освіти: концептуальні проблеми та практичний досвід : наукова монографія / М.І. Романенко. – Дніпропетровськ : Промінь, 2001.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
6. Носаченко І.М. Диференційований підхід до навчання учнів за допомогою ігрових методів : науково-методич. збірник / І.М. Носаченко ; [відповід. ред. Н.Г. Ничкало]. – К. : НДІ педагогіки, 1992. – 174 с.
7. Фомкіна О.Г. Удосконалення методики навчання математики в економічному вузі: шляхи, форми і засоби, перспективи : наукова монографія / О.Г. Фомкіна. – Полтава : РВВ ПУСКУ, 2008.
8. Велика дидактика. Закони добре організованої школи / Я.А. Коменський // Коваленко Є.І. Історія зарубіжної педагогіки : хрестоматія : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Є.І. Коваленко, Н.І. Белкіна ; М-во освіти і науки України, Ніжин. держ. ун-т ім. М. Гоголя. – К. : Центр учбової літ-ри, 2006. – С. 155–185.

9. Метод наукової педагогіки та практика його в “Домах для дитини” / [пер. з італ. В. Щербаненка]. – К. : Держ. вид-во, 1921. – 154 с.
10. Спадщина А.С. Макаренка і педагогічні пріоритети сучасності: 1991–2008 рр. : до 120-річчя від дня народж. : біобібліогр. покажч. / [Акад. пед. наук України, Держ. наук.-пед. б-ка України ім. В.О. Сухомлинського, Ін-т пед. освіти і освіти дорослих, Полтав. держ. пед. ун-т ім. В.Г. Короленка]; упоряд.: І. О. Іванова, Т.В. Лога; вступ. ст. А.В. Ткаченка; наук. ред.: П.І. Рогова, А.М. Доркєну; бібліогр. ред. Л.О. Пономаренко; наук. консультант І. А. Зязюн; рецензенти: Л.О. Хомич, М.В. Гриньова. – К., 2008. – 154 с. – (Сер. “Видатні педагоги світу”; Вип. 4).
11. К.Д. Ушинский: наука и искусство воспитания / [сост. С.Ф. Егоров]. – М., 1994. – 208 с.

Стаття надійшла до редакції 13.02.2013.

Продайко М.Ю. Деловая игра как гуманистический аспект профессионального образования

В статье рассматривается деловая игра как инновационная педагогическая технология, как форма и метод построения учебного процесса, имитирующая профессиональную деятельность, интенсифицирующая обучение, активизирующая, побуждающая будущего специалиста к овладению и развитию культуры профессионального мышления.

Ключевые слова: деловая игра, гуманистический аспект, профессиональное образование, личность.

Prodayko M. Role play as a humanistic aspect of professional education

In the article the business game as an innovative educational technology as a form and method of construction educational process that simulates professional activities, intensifying training, promotes, encourages future specialist to mastering and creative thinking.

Key words: business game, humanistic aspect of professional education, personality.