

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ: ТЕОРІЯ ТА ПРАКТИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДІЛОВИХ (РОЛЬОВИХ) ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

INTERACTIVE LEARNING METHODS: THE THEORY AND PRACTICE OF IMPLEMENTATION THE ROLE-PLAYING GAMES INTO EDUCATIONAL PROCESS OF MILITARY EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Інтегративні підходи до навчання не є абсолютно новими для української школи, вони реалізувалися і були поширеними в дидактиці української школи у 20-ті роки ХХ століття в теорії розвивального навчання.

Дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка влітається в ігру і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності, колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда загалом об'єднані виконанням одного завдання й орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат.

Інтерактивні методи в освітньому процесі вищого військового навчального закладу – форма навчання, в процесі якого курсант і викладач перебувають у режимі бесіди, діалогу між собою. Це співпраця, взаємонавчання: викладач – курсант, курсант – курсант, коли викладач і курсант – рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання.

Ділова гра нині в освітньому процесі ВВНЗ – це імітація реальної професійної діяльності військового. Методи групової роботи та тренінгових процедур, які використовуються в ігровому (рольовому) навчанні, складаються з: інформування, діагностики, групової дискусії, методу розігрування ролей, індивідуальної і групової рефлексії, ведення щоденникових записів, аналізу випадків, відеороликів. У процесі підготовки майбутніх офіцерів Збройних сил України, відповідно до стандартів навчання військових країн-членів НАТО, найдоцільніше використовувати демонстраційну та сюжетно-рольову ігру. Демонстраційна рольова ігра – це розігрування в групі ситуації, в якій демонструють цільову поведінку. Має ту перевагу, що перша об'рунтована або необ'рунтована критика, що стосується не техніки, а суті тренуваної навички, дістається викладачу, а не учаснику групи.

Сюжетно-рольова ігра призначається для формування та закріплення лідерської поведінки в рамках внутрішньогрупової взаємодії, навичок управління груповими процесами.

Ключові слова: ділові та рольові ігри, інтерактивні методи навчання, вищі військово-навчальні заклади, освітній процес, імітація

реальної професійної діяльності, військовослужбовці.

Integrative approaches to education are not absolutely new for Ukrainian school, they were realized and distributed in didactics of Ukrainian school in the 1920s within the theory of developing education.

Didactic game is an active learning activity of simulation modelling of systems, phenomena and processes learned. Learning activity is the main activity of a didactic game, which is closely connected with the game and acquires the features of common (collective) game learning activity, purposeful learning activity when each participant and team as a whole, are united in fulfillment of one task and orient their behavior for a positive successful result.

Interactive methods within educational process of a higher military educational institution – a form of learning, where both cadet and the teacher are in the mode of conversation or dialog. It is a collaboration, mutual learning: teacher – cadet, cadet – cadet, while teacher and cadet are equal, equal subjects of learning.

Today's role-playing game in educational process of high military schools is an imitation of the real professional activity of a serviceman. Practicing group work methods and training procedures used in game (role) training consist of the following: informing, diagnostics, group discussion, method of role playing, individual and group reflection, journaling, case analysis, videos. According to military standards of NATO countries during cadets' training the most efficient way of using role-playing games is to use a demonstration and story-role playing game.

A demo role-playing game is a play of situations in which you show the target behavior within a group. It has the advantage that the first substantiated or unjustified criticism, which is not about the technique but the essence of the trained skill, goes to the teacher, not to the group member.

A story role-playing game. Designed for formation and consolidation of leadership behavior within intra-group interaction, skills for group management.

Key words: role-playing games, interactive learning methods, high military educational institution, educational process, simulation of real-to-life professional activity, servicemen.

УДК 35.071.1

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2019.21.3-18>

Прохоров О.А.,

канд. пед. наук, доцент, полковник,
заступник начальника
з навчальної роботи
Військового інституту
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка

Рижиков В.С.,

докт. пед. наук, професор,
головний науковий співробітник
Науково-дослідного управління
військово-гуманітарних досліджень
Науково-дослідного центру
Військового інституту
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка

Постановка проблеми в загальному вигляді.

Ігрові ситуації в освітньому процесі військового навчального закладу допомагають розвинути пізнавально-творчу активність курсантів і найбільше, на відміну від інших видів навчання, наближені до реальної професійної діяльності військового.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Загальновідомо, що інтерактивна взаємодія виключає домінування як одного учасника

навчального процесу над іншими, так і однієї думки над іншими. Важливим є й те, що в умовах інтерактивного навчання учні вчаться бути демократичними, ефективно спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення.

Такі підходи до навчання не є абсолютно новими для української школи, наприклад, вони реалізувалися і були поширеними в дидактиці української школи в 20-ті роки ХХ століття;

елементи інтерактивного навчання також наявні в методиці навчання В. Сухомлинського, методиках учителів-новаторів 70–80-х рр. – Ш. Амонашвілі, В. Шаталова, Є. Ільїна, С. Лисенкової та інших, у теорії розвивального навчання.

В основу статті покладено погляди теорії творчості таких науковців і педагогів: Ю. Бабанського, Л. Виготського, О. Савченко, І. Підкасистого, І. Підласого, О. Пометун, Л. Пироженко та інших.

Мета статті – розкрити теоретичні основи видів та випадків, ситуацій рольових ігор як інтерактивних форм навчання, навести послідовність дій щодо проведення рольового ігрового навчання у військових навчальних закладах.

Виклад основного матеріалу. Класифікуючи навчальні ігри, Ю. Бабанський до методів стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності зараховує ділові та рольові ігри, дискусії та диспути, студентські наукові конференції.

Трактуючи сутність гри на основі технології проблемного навчання, Ю. Бабанський [1] зазначає, що дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності [1, с. 155]. На думку П. Підкасистого, дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда загалом об'єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат [7, с. 169].

Л. Виготський [2] вважав вихідним, визначальним у грі те, що людина, граючи, створює собі явну ситуацію замість реальної і діє в ній, вико-

нуючи певну роль згідно з тим припустимим значенням, яке вона при цьому надає навколишнім предметам.

Інтерактивні методи в освітньому процесі вищого військового навчального закладу (далі – ВВНЗ): це форма навчання, у процесі якого курсант і викладач перебувають у режимі бесіди, діалогу між собою. Це співпраця, взаємонавчання: викладач – курсант, курсант – курсант (Див. рис. 1). При цьому викладач і курсант – рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання. Інтерактивна взаємодія виключає домінування одного учасника навчального процесу над іншим, однієї думки – над іншою. Під час такого спілкування курсанти вчать бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, ухвалювати об'ґрунтовані рішення.

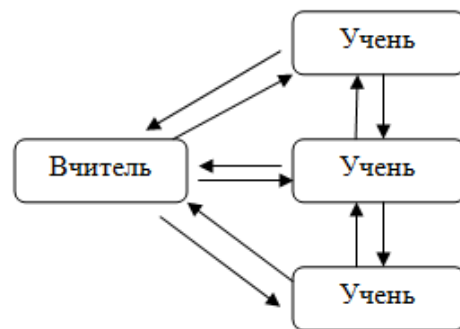


Рис. 1. Схема взаємодії викладача (вчителя) і курсанта (учня)

У науковій літературі є різноманітні класифікації інтерактивних методів навчання. Skorиставшись науковими й практичними напрацюваннями дослідниці О. Пометун [5; 6], яка розробила класифікацію інтерактивних методів навчання за фор-

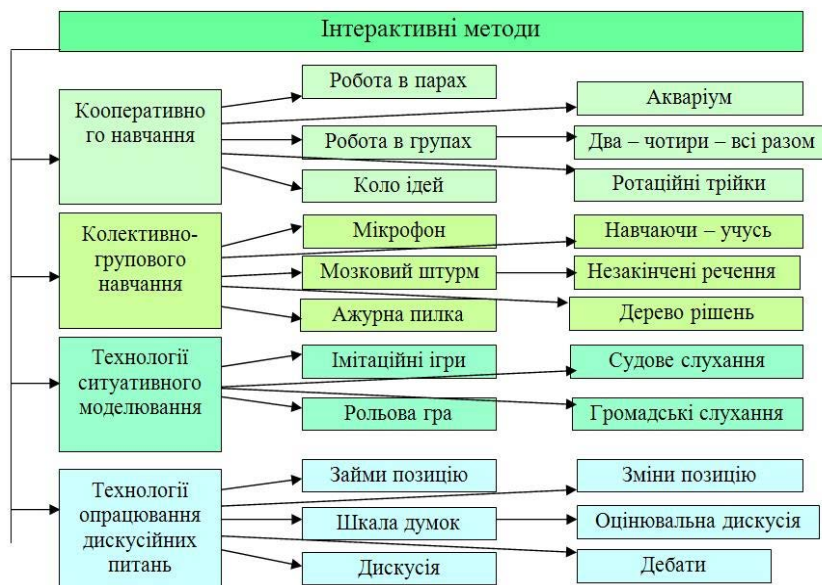


Рис. 2. Групи інтерактивних методів навчання (за О. Пометун)

мами навчання залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів, об'єднуємо їх у групи (Див. рис. 2).

Ділова гра нині в освітньому процесі ВВНЗ – це імітація реальної професійної діяльності військового.

Використання методів групової роботи та тренінгових процедур, які використовуються в ігровому (рольовому) навчанні, складаються з інформування, діагностики, групової дискусії, методу розігрування ролей, індивідуальної і групової рефлексії, ведення щоденникових записів, аналізу випадків, відеороликів [3].

Інформування. Здійснює ведучий із метою розвитку компетентності учасників у питаннях лідерства, управління, міжособистісної взаємодії, підготовки учасників до виконання вправ.

Діагностика. Використовується для отримання учасниками додаткових відомостей про себе, формування саморозуміння та контролю тренінгових процедур загалом.

Групова дискусія. Використовується з метою навчання конструктивного аналізу ситуацій, розвиває вміння слухати і сприймати, зменшує опір, допомагає процесу вироблення колективного рішення.

Метод розігрування ролей. Дає змогу відпрацювати і закріплювати лідерські моделі поведінки в навчальних ситуаціях.

Індивідуальна та групова рефлексія. Проводиться наприкінці заняття і спрямована на осмислення процесів і результатів спільної діяльності.

Ведення щоденникових записів. Використовується для записів з інформування, записів після саморефлексивних та інших вправ, а також фіксації результатів спостережень та виконання «домашньої роботи». Такий метод привчає майбутніх офіцерів до постійного фіксування діяльності підлеглих, що уможливорює об'єктивний аналіз професійних дій військовослужбовців, виявлення особистих недоліків у підлеглих і усунення в майбутньому ймовірних непрофесійних їхніх дій. Це надасть змогу підрозділу виконувати всі накази командування бездоганно на високому професійному рівні, що особливо важливо для військового підрозділу як складової частини системи бойових дій збройних сил загалом [4].

Аналіз випадків. Індивідуально, а потім і в групі аналізуються різні варіанти поведінки або реакції на задану ситуацію з погляду схеми тренованої навички в майбутнього офіцера як військового командира. Вибір учасників обговорюється й аналізується в навчальній групі курсантів.

Відеоролики. Групі демонструють заздалегідь підготовлені відеозаписи поведінки людини або групи людей у певних соціальних ситуаціях.

Для підготовки майбутніх офіцерів Збройних сил України (далі – ЗСУ) відповідно до стандар-

тів навчання військових країн-членів НАТО найдоцільніше використовувати демонстраційну та сюжетно-рольову гру [8].

Демонстраційна рольова гра. Викладач, який веде практичні заняття в групі, розігрує ситуацію, в якій демонструють цільову поведінку. (Цей спосіб має ту перевагу, що перша обґрунтована або необґрунтована критика, що стосується не техніки, а суті тренованої навички, дістається викладачу, а не учаснику групи).

Сюжетно-рольова гра. Призначається для формування та закріплення лідерської поведінки в рамках внутрішньогрупової взаємодії, навичок управління груповими процесами. Навичка тренується і доводиться до автоматизму в спеціально підібраних рольових іграх з обов'язковим 2- або 3-кратним повторенням гри. Очевидний прогрес, який навіть без допомоги викладача учасники групи бачать у кожному новому дублі, створює додатковий мотивуючий фон. Щоб цей фон не порушити, перші рольові ігри мали бути простими (особливо це важливо на початку дидактичної гри – у процесі формування ритуалу гри): учасники перших рольових ігор обов'язково мають досягти успіху. Успіх у перших рольових іграх включає механізм наслідування і підтримує бажання тренуватися в інших учасників групи [4; 6].

Під час проведення рольової гри у ВВНЗ огляду літературних джерел та наш практичний досвід показують, що треба дотримуватись такої послідовності дій:

1. Вибір ситуації рольової гри. Викладач, він же керівник гри, описує ситуацію рольової гри за стандартною схемою, ситуація й окремі її компоненти обговорюються з групою. Ситуація має бути абсолютно зрозумілою всім членам групи, в іншому випадку – неминучі збої на етапі розігрування ситуації.

2. Вибір учасника рольової гри і партнера (партнерів) по рольовій грі. У кожній рольовій грі поведінка тренується лише в одного учасника. Саме стосовно його поведінки буде здійснюватися зворотний зв'язок. Решта учасників рольової гри виконує роль партнерів, тобто допомагають учаснику в тренуванні навичок. На перших етапах, поки це ще не зрозуміло учасникам, роль партнера може виконувати і викладач. Якщо партнер по ситуації починає змагатися з учасником, надмірно завищує рівень складності ситуації і заважає учаснику досягти успіху, то порушується основний принцип поведінкової терапії – принцип підкріплення.

3. Інструкція учаснику. Викладач керівник гри голосно, так, щоб це чули всі учасники групи, ще раз повторює інструкцію щодо цільової поведінки. Ця інструкція стосується конкретних компонентів тренованого навичку і принципово має бути посилюючою учаснику рольової гри. Інструкція партнеру (партнерам)

у загальному вигляді звучить так: «Поводься так, як тобі захочеться, абсолютно спонтанно, але намагайся не створювати надмірних труднощів для учасника. Твоє завдання – дати йому виконати його інструкцію на максимальному можливому для нього рівні складності». (Ця інструкція не обов'язково повинна бути почутою іншими учасниками групи.) Інструкція групі. Керівник гри ще раз повторює, які саме компоненти навички нині тренуються і за чим конкретно мають стежити члени групи. Іноді групі роздають спеціальні бланки спостереження за рольовою грою, які структурують зворотний зв'язок.

4. Рольова гра. Учасники (партнери) розігрують ситуацію рольової гри. Керівник гри може зупинити рольову гру, якщо хто-небудь грубо порушує інструкції або ситуація невірно зрозуміла учасникам рольової гри.

5. Зворотний зв'язок від учасника (учасник рольової гри говорить, що йому вдалося або не вдалося виконати). Цей етап дуже важливий, оскільки дає змогу учаснику групи самому зазначити можливі недоліки. Зворотний зв'язок від партнера (як він сприйняв поведінку учасника, що він відчував і які особливості поведінки учасника помітив).

Ситуації рольової гри можуть повторюватися два-три (або більшу кількість) рази, поки учасник не досягне ясного для нього самого і для учасників групи успіху.

Якщо складність ситуації виявилася дуже високою або дуже низькою для учасника, то опис ситуації й інструкцію партнеру можна скорегувати, міняючи змінні ситуації. Якщо ж виконати інструкцію і в цих умовах для учасника складно, то керівник гри може взяти участь як партнер у рольовій грі. Його задача в цьому разі так побудувати свою поведінку, щоб тренінг обов'язково призвів до позитивного результату в учасника.

Для полегшення трансферу вивчених навичок у реальне життя (виконання професійних обов'язків військовослужбовця) необхідно застосувати продемонстровану в «модельних» іграх навичку до реальної бойової професійної діяльності кожного курсанта. Для цього учасників просять пригадати ситуації із теорії та практики застосування бойового досвіду, в яких тренувана навичка була їм необхідна, і записати ці ситуації на стандартних бланках. Запропоновані учасниками варіанти альтернативної поведінки аналізуються й уточнюються групою і потім розігруються в рольовій грі за схемою, яка описувалася раніше.

Дії викладачів як керівників гри. У більшості навчальних груп викладач на перших заняттях займає лідируючу позицію, ця позиція лідера може зберегтися до самого кінця роботи. Нічого страшного в цьому немає, і особливо зашкодити стандартному проведенню рольової навчальної гри це не може. Проте самому керівнику гри буде легше і приємніше працювати в групі, якщо він зуміє посту-

пово відійти «на другий план» і передати ініціативу (особливо під час групових обговорень) самій групі. Потрібно пам'ятати про те, що певною мірою в процесі роботи групи керівник гри (викладач) є зразком для наслідування всіх її членів. У жодному випадку не можна порушувати принципи, яких навчає сам керівник гри, у процесі роботи групи. Можна навіть одразу попросити групу саму стежити за дотриманням керівником гри правил і щоразу, коли ним або ким-небудь із членів групи ці правила порушуються, говорити про це.

Однорідні за своїм складом групи від самого початку більш схильні до згуртованості, психологічна атмосфера в них більш комфортна, такі групи практично є у військовому колективі. Курсанти почувають себе більш вільно і розкуто під час рольового навчання, тому варто постійно контролювати виклад, ситуативну обстановку заняття. За даними досліджень найбільшого значення набуває гомогенність тренінгової групи стосовно психологічних проблем учасників та їхнього віку.

З точки зору кількісного складу тренінгової групи для рольової гри вважається оптимальною кількість учасників від 7 до 15 осіб. Найоптимальнішою прийнято вважати групу з 12 учасників. Така кількість уможливіє вільну міжособистісну взаємодію, крім того, має організаційні переваги, оскільки дванадцять ділиться на два, три, чотири, що дає змогу створювати різні робочі підгрупи для вирішення завдань рольової гри [4].

Висновки. Результатом впровадження рольового навчання в процес професійної підготовки майбутніх офіцерів у ВВНЗ є високий рівень готовності курсантів до практичної діяльності, що дає змогу цілеспрямовано організувати використання в реальній практичній бойовій діяльності отримані знання, навички. Перспективами подальшого дослідження є детальне обґрунтування теоретико-практичних основ запровадження ігрового навчання в освітній процес ВВНЗ з урахуванням специфіки професійної діяльності військовослужбовця, яка пов'язана з ризиком для життя та здоров'я, високоморальним обов'язком офіцера.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения: общедидактический аспект. Москва : Педагогика, 1977. 254 с.
2. Выготский Л.С. Мышление и речь. Изд. 5-е, испр. Москва : Изд-во «Лабиринт», 1999. 352 с.
3. Горячева К.С. Методика впровадження дидактичних та рольових ігор в освітній процес військової освіти як практика прийняття рішень в умовах обстановки наближеної до бойової / Рижиков В.С., Горячева К.С. *Молодь і ринок*. 2018. № 8 (163). С. 32–38.
4. Інноваційні педагогічні технології та методики в освітньому процесі військових навчальних закладів провідних країн-членів НАТО і України : колективна моногр. / за заг. ред. д. пед. н. В.С. Рижиков; Військо-

вий інститут Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Київ : Науково-дослідний центр Військового інституту Київського національного університету імені Тараса Шевченка, 2018. 320 с.

5. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібник / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. За ред. О.І. Пометун. Київ : Видавництво А.С.К., 2004. 136 с.

6. Пометун О. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2007. 142 с.

7. Пидкасистый П.И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П.И. Пидкасистый, Л.М. Фридман, М.Г. Гарунов. Москва : Пед. общество России, 1999. 305 с.

8. Ryzhykov V. Leadership Abilities of a Military Manager, Professionalism of a Commander as the Guarantee of the Practice of Effective Activity of a Military Organization / I. Bakhov, V. Ryzhykov, O. Kolisnyk. *International Journal of Engineering & Technology*. 2018. Vol 7, No 4.38 : Special Issue 38. P. 45–49.