

ФУНКЦІОНАЛЬНИЙ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК РОЛЬОВИХ, ДИДАКТИЧНИХ ТА ДІЛОВИХ ІГОР

FUNCTIONAL RELATIONSHIP OF ROLE-PLAYING, DIDACTIC AND BUSINESS GAMES

У статті проаналізовано типологію педагогічних ігор. З'ясовано, що погляди педагогів щодо назв ігор досить різноманітні, ігри визначаються ними як: навчальні, педагогічні, рольові, дидактичні, ділові тощо. Привертає увагу той факт, що немає єдиного підходу до характеристики головних ознак названих ігор. Окрім того, іноді схарактеризовані ознаки однієї гри аж ніяк не відрізняються від ознак іншої.

На нашу думку, проблема полягає в тому, що організатори ігор іноді не враховують мету, сценарій, завдання, функції ігор, будь-яку з них можуть називати рольовою або діловою грою; елемент гри або педагогічну ситуацію визначають як рольову або ділову гру; зазвичай організаторами й учасниками першочергово сприймається спочатку слово «гра», уже потім «ділова», «рольова», що призводить до сприйняття гри як розваги.

З'ясовано, що місце та роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання часто залежать від розуміння організаторами гри функцій та класифікації педагогічних ігор. Саме тому в низці статей, присвячених проблемі організації та проведення ігор, зокрема й ділових, ми звертаємо увагу організаторів гри на важливість попередньої підготовки.

Проведені нами аналіз науково-методичної літератури й експериментальне дослідження з даної проблеми дозволяють стверджувати, що ділові ігри ніколи не виконують розважальну функцію. Нами дано визначення поняття «ділова педагогічна гра», яку ми трактуємо як: імітаційне моделювання процесів педагогічної діяльності й ігрове моделювання професійної діяльності задіяних у ній суб'єктів, що здійснюється в умовних ситуаціях, пов'язане з управлінням навчально-виховним процесом. Варто зазначити, що більшість ігор стосовно ділових виступають як частина до цілого.

Також у статті ми здійснюємо аналіз особливостей рольових, дидактичних та ділових ігор; звертаємо увагу на їхні переваги та недоліки; розкриваємо їхній зв'язок на функціональному рівні.

Ключові слова: гра, рольова гра, ділова гра, дидактична гра, ігрова педагогічна технологія, технологія, педагогічна технологія.

The article analyzes the typology of pedagogical games. It has been found out that the views of educators on the names of games are quite diverse and are defined by them as: educational, pedagogical, role-playing, didactic, business, etc. It is noteworthy that there is no single approach to characterizing the main features of the mentioned games. In addition, the characteristics of one game are not sometimes different from the characteristics of another.

In our opinion, the problem is that game organizers sometimes can call any of them a role-playing or business game, regardless of the purpose, scenario, tasks or functions of games; an element of the game or pedagogical situation is defined as a role or business game; as a rule, the organizers and participants first perceive the word «game», and only then the words “business” or “role-playing”, which leads to the perception of the game as entertainment.

It has been found out that the place and role of game technology in the educational process, the combination of elements of the game and learning in many cases depend on the understanding of the organizers of the game functions and classifications of pedagogical games. That is why, in a number of articles on the organization and conduct of games, including business ones, we draw the attention of game organizers to the importance of previous training.

Our analysis of scientific and methodological literature and experimental research on this issue suggests that business games never perform an entertaining function. We have defined the concept of business pedagogical game, which we interpret as: simulation of the processes of pedagogical reality and game modeling of professional activities of the subjects involved in it, which is carried out in conditional situations and is related to the management of the educational process. It should be noted that most games act as part of the whole in relation to business games.

In addition, we analyze in the article the features of role-playing, didactic and business games; we pay attention to their advantages and disadvantages and reveal their connection at the functional level.

Key words: game, role play, business game, didactic game, game pedagogical technology, technology, pedagogical technology.

УДК 378.091.33:794.09

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/41/1.19>

Воровка М.І.,

докт. пед. наук,
доцент кафедри педагогіки
і педагогічної майстерності
Мелітопольського державного
педагогічного університету
імені Богдана Хмельницького

Онищенко О.І.,

докт. пед. наук,
професор кафедри соціальної роботи
Комунального закладу «Харківська
гуманітарно-педагогічна академія»
Харківської обласної ради

Постановка проблеми в загальному вигляді.

У сучасній педагогічній лексиці вкорінилося поняття педагогічної технології. Г. Селевко проаналізував його тлумачення та використання і зробив висновок, що «педагогічна технологія функціонує як наука, що досліджує найбільш раціональні шляхи навчання, як система способів, принципів, як реальний процес навчання». Він відзначив, що поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить широку групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На нашу думку, ігрова педагогічна

технологія – це послідовність дій педагога за зразком, розроблення, підготовка гри, залучення учнів до ігрової діяльності, здійснення самої гри, підбиття підсумків та результатів ігрової діяльності. Це визначення відповідає загальному розумінню технології як упорядкованої та структурованої сукупності дій, операцій і процедур, що забезпечують конкретно-вимірюваний результат в умовах, що постійно змінюються.

Ігрова технологія дає можливість моделювати конкретний аспект професійної діяльності, водночас можливе своєчасне коригування дій, що

здійснюються, щодо структури особистості, ціннісних відношень, інтеріоризації набутих знань і умінь із зовнішньої сфери у внутрішню структуру особистості [9]. Як відомо, людина засвоює інформацію швидше, якщо навчання інтерактивне, коли вона може водночас зі здобуттям інформації обговорити незрозумілі моменти, ставити запитання, закріплювати здобуті знання, формувати навички поведінки. Такий підхід залучає учасників до процесу, а сам процес навчання стає легшим і цікавішим [7].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У навчальному процесі досить часто використовуються ігрові технології. Про це свідчать дослідження Г. Воронки, М. Гуменюк, Т. Голуб, О. Кочерги, Н. Кудінової, І. Мамчур, М. Марко, Л. Полак, Т. Сорочан, Г. Селевко, І. Ткачівської, Г. Топчій, П. Щербаня й інших.

Типологія педагогічних ігор дуже об'ємна: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри драматизації.

За спектром цільових орієнтацій розрізняють дидактичні, виховні, розвивальні, такі, що соціалізують, (соціальні) ігри.

Дидактичні ігри: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; використання у практичній діяльності; формування вмінь та навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток загальних навчальних умінь та навичок; розвиток трудових навичок.

Виховні: виховання самостійності, волі; формування визначених підходів, позицій, моральних, естетичних та світоглядних настанов; виховання колективізму, товариськості, комунікативності, здатності до співробітництва.

Розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уяви, фантазії, уміння порівнювати, знаходити аналогії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальне рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності.

Такі, що соціалізують: долучення до норм та цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкування; психотерапія; до яких також ми відносимо форум-театр [6; 8, с. 54].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Погляди педагогів щодо назв ігор досить різноманітні, їх називають так: навчальні, педагогічні, рольові, дидактичні, ділові тощо. Привертає увагу той факт, що в більшості проаналізованих нами літературних джерел із теми дослідження немає єдиного підходу до характеристики головних ознак названих ігор. Іноді схарактеризовані ознаки однієї гри аж ніяк не відрізняються від ознак іншої.

Мета статті – визначити різницю між рольовими, діловими, дидактичними іграми, з'ясувати їхній зв'язок на функціональному рівні.

Виклад основного матеріалу. Гра – одна з найефективніших складових частин методів активного навчання. Вона допомагає розв'язувати різноманітні завдання, є формою навчання, водночас наповнена змістом. Гра використовується для узгодження та прийняття певних цінностей як у комунікативному плані, так і у плані визначення підходів, варіантів і технологій розв'язання професійних завдань.

Рольова гра – імітаційна форма активного навчання, що потребує менших витрат часу на її розроблення та впровадження, однак під час розв'язання психолого-педагогічних завдань вона надзвичайно ефективна. Головна мета застосування цієї форми – розвиток в учнівства та студентства аналітичних здібностей, прищеплення вмінь ухвалювати правильні рішення в різних психолого-педагогічних ситуаціях, зокрема й у пов'язаних із керівництвом навчально-виховним процесом. У процесі рольової гри розкривається особистість майбутнього педагога, виявляються його здібності та перспективи майбутньої педагогічної діяльності.

Дидактична гра – творча форма навчання, виховання й розвитку особистості. Дидактичні ігри мають також велике значення для морально-професійної підготовки майбутнього вчительства, сприяють розвитку цілеспрямованості, витримки, самостійності, виробленню вміння діяти відповідно до норм педагогічної культури. У терміні «дидактична гра» наголошується на її педагогічній спрямованості, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентства й учнівства [10, с. 34].

Ділову гру визначають як форму відтворення предметного та соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівців та фахівчинь, моделювання тих систем відношень, які характерні для цієї діяльності, моделювання професійних проблем, реальних суперечностей і труднощів, з якими стикаються в типових професійних проблемних ситуаціях.

Ділові ігри спрямовані на підготовку до професійної діяльності в різних галузях – економіки, управління, психології, медицини, педагогіки. Напевне, саме із цієї причини існують різні визначення цієї ігрової технології. Багато авторів і авторок підкреслюють, що сутність ділової гри полягає у творчій діяльності її учасників та учасниць, яким необхідно віднайти проблему та способи її розв'язання. Непередбачуваність ділової гри робить її специфічним засобом пізнавальної діяльності.

Ділова педагогічна гра, на нашу думку, – імітаційне моделювання процесів педагогічної діяльності й ігрове моделювання професійної діяльності задіяних у ній суб'єктів, що здійснюється

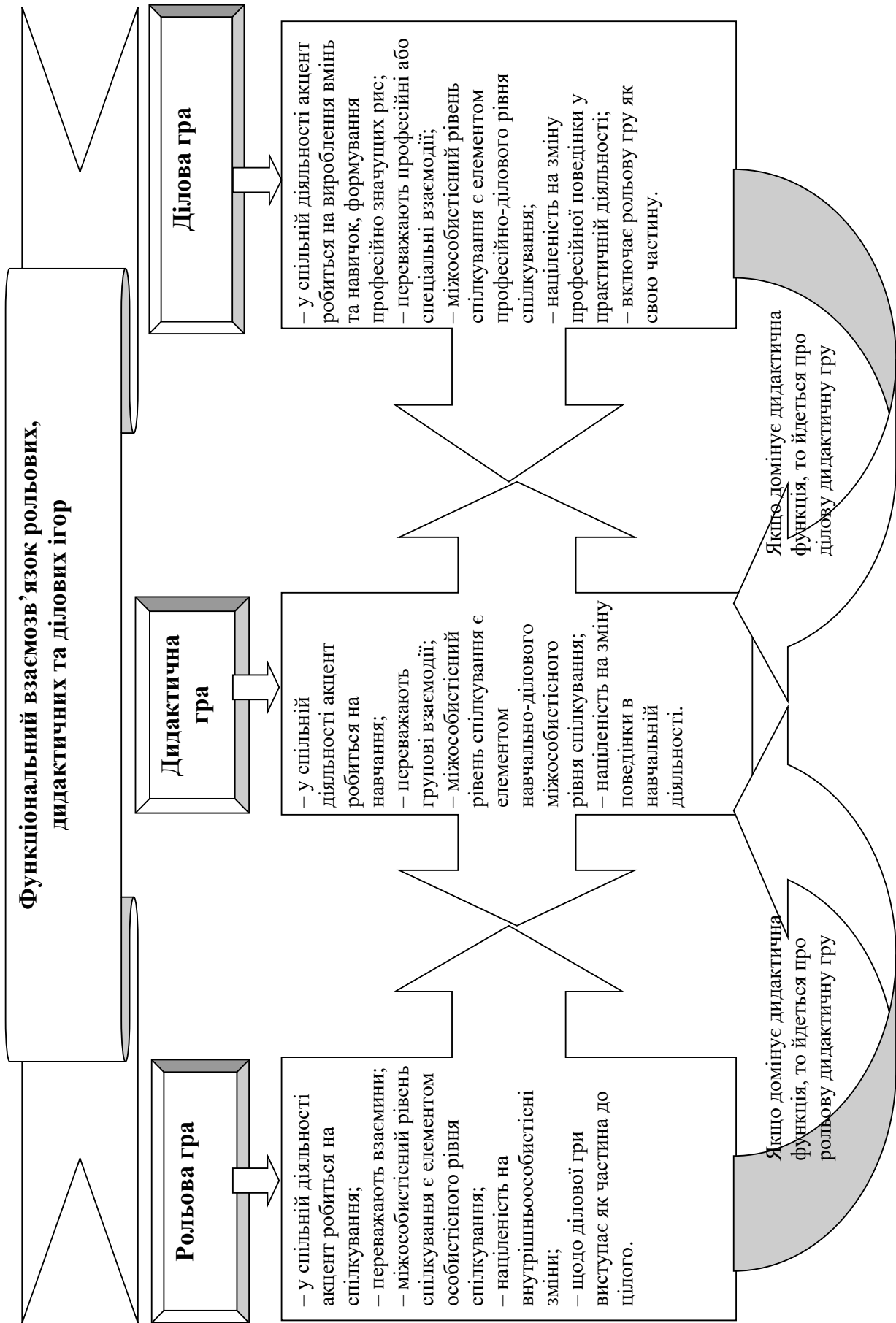


Рис. 1

в умовних ситуаціях і пов'язана з управлінням навчально-виховним процесом. Варто зазначити, що більшість ігор щодо ділових виступають як частина до цілого [2, с. 89].

У дослідженнях, поряд із позитивними оцінками застосування ігор для навчання, вказується на обмеження, які необхідно враховувати під час їх використання. Так, звертається увага на небезпеку хибних висновків, які може зробити студентство у грі, відсутність перенесення знань на реальний процес діяльності, оскільки гравцями та гравчинями під сумнів може ставитися правдоподібність ігрової ситуації. Також описуються невдачі у проведенні ділових ігор, як-от перетворення їх на конференції або семінари. Ці проблеми можуть виникати в разі, якщо задіяні у грі: погано ознайомлені із проблемою, що покладена в основу імітації; нездатні співвіднести бажану мету зі своїми можливостями; не беруть на себе відповідальність за ухвалені рішення, яка є в реальності.

На нашу думку, іноді проблема полягає в тому, що організатори (-ки):

- по-перше, не враховують мету, сценарій, завдання, функції ігор, будь-яку з них можуть називати рольовою або діловою грою;

- по-друге, іноді елемент гри або педагогічну ситуацію можуть називати рольовою або діловою грою;

- по-третє, зазвичай організаторами (-ками) і учасниками (-цями) першочергово сприймається спочатку слово «гра», уже потім «ділова», «рольова» тощо. Тому для більшості гра залишається просто розвагою. І вже не має значення, як називати використовувану в навчальному процесі гру.

Саме тому в низці статей, присвячених проблемі організації та проведення ділових ігор, ми звертаємо увагу організаторів і організаторок гри на важливість попередньої підготовки. Окрім того, у своїх дослідженнях ми вказуємо на різницю між рольовими, дидактичними та діловими іграми на функціональному рівні [3–5].

Як зазначив Г. Селевко, місце та роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання в багатьох випадках залежать від розуміння організаторами й організаторками гри функцій та класифікацій педагогічних ігор [8, с. 3].

Доречно звернути увагу на поліфункціональність ігор. Гра виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес); комунікативну (сприяє засвоєнню елементів культури спілкування); самореалізації (кожен учасник має можливість реалізувати власні можливості); розвивальну (сприяє розвитку уваги, пам'яті, мислення, уяви, творчих здібностей, умінь порівнювати та зіставляти, мотивації навчальної діяльності тощо); діагностичну (сприяє виявленню відхилень у поведінці, прогалин

у знаннях); корекційну (сприяє внесенню позитивних змін у структуру особистості) [1, с. 194]; дидактичну (спрямована на розширення кругозору, пізнавальну діяльність, формування вмій та навичок); виховну (сприяє вихованню самостійності, волі, співробітництва, колективізму, комунікативності, товариськості); таку, що соціалізує (використовується для залучення до норм та цінностей суспільства, адаптації до умов середовища).

У деяких роботах ідеться про те, що ігри, окрім вищезгаданих функцій, виконують ще й розважальну. Проведені нами аналіз науково-методичної літератури й експериментальне дослідження з даної проблеми дозволяють стверджувати, що ділові ігри ніколи не виконують розважальну функцію.

У процесі аналізу наявної інформації щодо ігор і експериментального дослідження ми визначили функціональний взаємозв'язок між рольовими, дидактичними та діловими іграми (див. рис. 1).

Висновки. Отже, коли визначаємося з формою гри та її рівнем для використання в підготовці до здійснення професійної діяльності майбутніми фахівцями, варто приділяти значну увагу, окрім визначення мети, розроблення сценарію, розподілу й усвідомленню ролей її учасниками й учасницями, визначення критеріїв оцінювання їхньої діяльності, організаторам ігор та їх розробникам варто визначитись із провідними функціями, що покладаються на дану гру. З огляду на те, що ігри є поліфункціональними, зазвичай можуть виконувати декілька функцій, від провідних із них залежить основний напрям діяльності під час гри, завдання, вправи, кінцевий результат.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Вітвицька С. Практикум з педагогіки вищої школи : навчальний посібник за модульно-рейтинговою системою навчання для студентів магістратури. Київ, 2005. 396 с.
2. Воронка М. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Тернопіль, 2007. 275 с.
3. Воронка М. Ділова гра як технологія активного навчання. *Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки*. Київ ; Запоріжжя, 2004. Вип. 31. С. 277–281.
4. Воронка М. Творчий підхід до проведення ділових ігор. *Науковий вісник Чернівецького університету. Серія «Педагогіка і психологія»*. Чернівці : Рута, 2001. Вип. 127. С. 30–34.
5. Воронка М. Умови та критерії оцінювання ефективності ділової гри. *Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту* : наукова монографія. Харків : ХДАДМ (ХХПІ), 2007. С. 15–18.
6. Онипченко О., Бурлуцька Т. Форум-театр як засіб формування усвідомленого батьківства. *Теоретичні, методичні і практичні проблеми соціальної педагогіки та соціальної роботи* : тези доповідей І Всеукраїнської науково-практичної конференції,

м. Івано-Франківськ, 26 травня 2016 р. Івано-Франківськ, 2016. С. 186–190.

7. Онипченко О., Федоряка М. Використання інтерактивних форм роботи в позакласній діяльності в загальноосвітніх закладах. *Шляхи і засоби формування педагогічної культури майбутніх педагогів у процесі навчання та в позааудиторній роботі* : тези доповідей Регіональної науково-практичної конференції, м. Харків, 4 квітня 2012 р. Харків, 2012. С. 213–214.

8. Селевко Г. Современные образовательные технологии : учебное пособие. Москва : Народное образование, 1998. 256 с.

9. Топчій Г. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Харків, 2011. С. 2.

10. Щербань П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навчальний посібник. Київ : Вища школа, 2004. 207 с.