

Виконання зазначених функцій потребує певної організації й координації дій науково-педагогічних працівників та адміністративних структур ВНЗ, що в цілому регулюється механізмом системи управління.

Література

1. Гальперин П. Я. Обучение и умственное развитие // Материалы IV Всесоюзного съезда общества психологов / П. Я. Гальперин. – Тбилиси, 1971. – С. 78-79.
2. Госс О. В. Подготовка будущего учителя к социально-педагогической деятельности: дис.... канд. пед. наук: 13.00.08 / О. В. Госс. – Волгоград, 1996. – 238 с.
3. Інформаційний збірник Міністерства освіти України. – К.: Вид-во «Освіта», 1994. – № 5-6.
4. Каинова Э. Б. Методология и методика научного исследования в педагогике: курс лекций: метод. пособие [для работников системы проф. образования] / Э. Б. Каинова. – Н. Новгород: Изд-во ТАЛАМ, 2002. – 103 с.
5. Кузнецова А. Г. Системный подход в отечественной педагогике 60-80-х годов XX века / А. Г. Кузнецова. – Хабаровск: ХГПУ, 2000. – 250 с.
6. Лактіонова Г. М. Теоретико-методологічні основи соціально-педагогічної роботи з жіночою молоддю в умовах великого міста: автореф. дис.... д-ра пед. наук: 13.00.05 / Г. М. Лактіонова; Ін-т педагогіки АПН України. – К., 1999.- 35 с.
7. Ланге К. А. Организация управления научными исследованиями / К. А. Ланге. – Л., 1971. – 248 с.
8. Мельник Е. В. Содержание коммуникативной компетентности педагога // Психология и школа. – 2004. – № 4. – С.36-42.
9. Пригожин А. И. Современная социология организации / А. И. Пригожин. – М.: Интерфакс, 1995. – 235 с.

УДК 378(082)

Катеруша О. В.

*Кандидат пед. наук, старший викладач
КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана»*

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ ДІЛОВОЇ ГРИ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

У статті розкрито психолого-педагогічні принципи, що дають уявлення про складові частини, логіку і внутрішні зв'язки ділової гри. Кожен принцип доповнює і розвиває інші, а разом узяті вони складають концепцію ділової гри як форми активного навчання.

Ключові слова: ділова гра, психолого-педагогічні принципи, діалог.

В статье раскрыты психолого-педагогические принципы, которые дают представление о составляющих частях, логике и внутренних связях деловой игры. Каждый принцип дополняет и развивает другие, а вместе взятые они создают концепцию деловой игры как формы активного обучения.

Ключевые слова: деловая игра, психолого-педагогические принципы, диалог.

The article deals with the psychological and pedagogical principles, which illustrate the constituent parts, the logic and internal relationships of the business game. Each principle is to complement and develop others, and together they create the concept of gaming as a form of active learning.

Keywords: business game, the psychological and pedagogical principles of dialogue.

У сучасній науці відсутні однозначні погляди щодо побудови ділових ігор. У колі наукових пошуків одних учених перебувають принципи побудови ділової гри, інших – її ознаки. Видається актуальним виділення й характеристика вихідних положень побудови ділової гри.

Розуміння поняття «принцип» стосовно ділової гри є інструментарієм, яким можна користуватися незалежно від її призначення і специфіки об'єкта ігрового моделювання. Аналіз літератури щодо особливостей побудови ділових ігор дозволяє дійти висновку, що в багатьох розробників відсутні будь-які принципи для побудови гри, в інших – принципи виходять за межі педагогічної науки, існують думки також про те, що задекларовані положення насправді не є принципами побудови гри.

В. Єфимов, Г. Пельман, В. Чахоян [1, с. 8] не виділяють принципів побудови ділової (імітаційної) гри, але наголошують на тому, що двоплановість є її характеристикою, яка проявляється в ігровій діяльності і в діяльності щодо гри. У першому випадку діяльність пов'язана з діями учасників гри, у другому – діяльність пов'язана з обговоренням дій учасників гри як виконавців ролей, ігрових дій, досліджуваної проблеми під час гри, до чи після неї. Діяльність щодо гри найбільш є важливою з огляду на те, що ігрова діяльність є емпіричною базою діяльності учасників гри і керівників гри, не заступаючи цих рамок.

В. Комаров з-поміж загальних принципів побудови ділової гри виокремлює таке:

- наочність імітаційної ігрової моделі;
- відкритість, розширення і розвиток моделі;
- автономність тем і фрагментів;
- широке використання технічних засобів і комп'ютерних програм;
- можливість добору і систематизації можливість сбора и систематизации спостереження з проблеми;
- збалансованість ігрової діяльності процесу і діяльності щодо гри.

Принципами організації ігрового процесу є:

- занурення учасників гри у проблематику модельованої системи;
- поступальність входження учасників в експериментальну ситуацію;
- «рівномірність» навчального навантаження;
- змагальність груп;
- реалістичність ігрових ситуацій.

Слід відзначити, що при створенні гри спочатку слід сформулювати цілі гри, потім сформувати діяльність щодо гри, а потім сконструювати ігрову діяльність. Конститууючись на розгляді поняття «принципу» очевидно, що серед перерахованих В. Комаровим принципів такими можна назвати лише наочність імітаційної ігрової моделі і збалансованість ігрової діяльності щодо гри. Інші не можна вважати принципами за змістовими характеристиками.

Наприклад, змагальність не є основним принципом, можна цим принципом нівелювати. Окрім того, надзвичайний акцент на змагальності між ігровими групами може призвести до того, що прагнення до перемоги буде переважати над змістом гри.

Змагання повинно мати такий характер, який описано в О. Гулиги: «існують два типи ігрової поведінки – змагання й наслідування (іноді вони поєднуються і взаємодоповнюють один одного)» [2, с. 23].

У роботі М. Крюкова і Л. Крюкової «Принципи відображення економічної дійсності в ділових іграх» [3] називаються принципами побудови ділової гри – образність, іманентне подолання одностайно прийнятих правил, діалог. Використання таких принципів ускладнюється їх психологічністю.

П. Підкасистий і Ж. Хайдаров називають такі принципи, які по суті є якостями самого феномену гри. Вони називають у якості принципів такі: активність, відкритість і доступність гри, її динамічність, наочність і віртуальність, емоційність, розігрування, виконання ролей, колективність, моделювання, зворотній зв'язок, проблемність, самотійність і самотійність у грі, необхідність і випадковість, спонтанність. Закласти в ігру все перераховане є достатньо складною задачею.

Ю. Красовський у роботі «Світ ділової гри» [4] робить акцент на управлінні грою, на її режисуру. І у зв'язку з цим акцентом автор наводить принципи рефлексивно-ціннісного управління керівником процесом ділової гри. Учені описують як єдність: вихідних (виконання завдань ведучого), другорядних (організація роботи в командах ігроків) цілей; об'єктивного і суб'єктивного, прихованого і явного; програмованого і спонтанного, умовного й реального тощо. Проте ці принципи не можна задати конструктивно, вони відносяться до області творчості ведення гри викладачем як витвір дидактичного мистецтва.

С. Невркович зазначає, що в навчальній діловій грі дотримуються таких принципів: формування цілі гри і розробка її сценарію; визначення ролей учасників і проведення з ними інструктажу; спрямування й організація гри здійснюється керівником або організатором; проведення аналізу після гри й розробка висновків, що відносяться до досягнення мети [5, с. 26].

Перераховані моменти швидше можна назвати загальними рекомендаціями при складанні ділових ігор, а не принципами, оскільки вони не є інструментом, користуючись яким можна отримати оптимальну ділову гру.

О. Вербицький виокремлює ряд психолого-педагогічних принципів, які необхідно враховувати при конструюванні ділової гри і створювати умови для їх реалізації у грі:

- принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва;
- принцип ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності;
- принцип сумісної діяльності;
- принцип діалогічного спілкування;

– принцип проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності [6].

Наведені принципи застосовують розробники ділових ігор (Н. Борисова, Л. Вишнякова, О. Ларіонова, І. Люлевич, В. Кругликов та інші). Окреслені принципи є інструментом, без якого не обійтись при роботі.

Принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва полягає в тому, що при розробці гри необхідно створити імітаційну модель виробництва або його фрагмент, наприклад, побудова будь-якого об'єкта, проведення зборів тощо. Реалізація цього принципу дозволяє створити фонд для розгортання гри.

Принцип ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності виходить із першого принципу. Створюється ігрова модель сфери діяльності кожного спеціаліста. Розробник гри повинен поставити мету, побудувати комунікативну структуру дій і взаємовідношень учасників гри, сформулювати її правила тощо.

Здійснюючи аналіз ситуації людина формулює для себе задачу, що становить модель або схему дій спеціаліста, яка імітується в грі. Заладаючи таку модель у гру, розробник реалізує *принцип проблемності змісту імітаційної моделі і процесів її розгортання ігрової діяльності*. У грі повинна бути система навчальних завдань у формі описів конкретних виробничих ситуацій.

У процесі гри її учасники повинні проаналізувати проблемну ситуацію, розробити засоби і способи рішення. На даному етапі гри закладається принцип проблемності.

Проблема з'являється тоді, коли усвідомлюється недостатність знань для задоволення пізнавальної потреби, що виникла. Проблема зазвичай виражається у формі питання чи задачі теоретичного або практичного характеру, розв'язання якої створює цілісне уявлення про об'єкт вивчення.

Проблема завжди виникає у процесі пізнання. Процес зародження проблеми є пізнавальною дією. Знаходячи рішення проблемної ситуації, учасники гри здобувають для себе нові знання. Таким чином відбувається процес пізнання.

При розв'язанні будь-якої проблемної задачі необхідно поступово виробляти в них пошукові вміння, що передбачають необхідність:

- урахувувати і співвідносити всі дані в умові задачі між собою і вимогою задачі, з'ясувати їх погодження і протиріччя;
- виявляти надлишкові і недостатні дані;
- співвідносити кроки пошуку рішення між собою і з питанням задачі;
- доводити кожний висновок;
- прагнути до вичерпних усіх можливих доказів і визначати їх достатність;
- прагнути до вичерпних усіх можливих висновків відповідно до питання задачі;
- перевіряти рішення і його відповідність вимозі задачі [8, с. 210].

Принцип сумісної діяльності виходить із принципу ігрового моделювання. Учасники гри вступають у взаємозв'язки вступають у спілкування і взаємодію з метою обговорення будь-яких питань. У результаті сумісної діяльності відбувається формування моральних якостей особистості (відповідальність, взаємодопомога, повага іншої думки тощо).

Сумісна діяльність неможлива без спілкування між собою, що визначає значущість *принципу діалогічного спілкування*, який є необхідною умовою рішення навчальних проблем і задач у грі, розвитку пізнавальної активності учня (студента) в навчанні і в майбутній професійній діяльності.

У ділову гру слід закладати принцип діалогічного навчання, що зумовить організоване спілкування, у процесі якого відтворюється і засвоюється соціальний досвід, який необхідно передати майбутньому поколінню [9, с. 6].

Основна лінія при організації діалогу зумовлена проблемним змістом ділової гри і рольовими позиціями учасників. В умовах суперечливих даних, інтересів і позицій, різної інформованості учасників гри слід знайти найбільш раціональне рішення, яке б задовольняло кожного. У діловій грі відбувається діалог, зіткнення різних думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування тощо [10, с. 69].

Навчальні процедури без живого спілкування, пошуку погоджених варіантів не будуть ігровими, навіть за умови використання ігрової форми проведення занять.

При конструюванні і застосуванні ділової гри необхідно знайти адекватне співвідношення умовної реальної діяльності, тобто врахувати *принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності*. Для учасника гри характерною є двоплановість поведінки: з одного боку, гравець входить у роль і живе в ній і її інтересами; з іншої – гравець не перестає усвідомлювати себе тією реальною особистістю, якою він сам насправді є. Під час гри відбувається одночасна реалізація практичної й умовної поведінки [6, с. 7].

Ділова гра допомагає учневі (студенту) не бути споживачем інформації, оскільки він націлений збирати інформацію, якої не вистачає, робити узагальнення, теоретизувати, готувати необхідні матеріали в процесі гри. Цьому сприяють описані вище психолого-педагогічні принципи, що дають уявлення про складові частини, логіку і внутрішні зв'язки ділової гри. Кожен принцип доповнює і розвиває інші, а разом узяті вони складають концепцію ділової гри як форми активного навчання.

Література

1. Ефимов В. М., Пельман Г. Л., Чахоян В. А. Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства.- М.: МГУ, 1982.
2. Гулыга А. В. Искусство в век науки.- М.: Наука, 1978.
3. Крюков М. М., Крюкова Л. И. Принципы отражения экономической действительности в деловых играх.- М.: Наука, 1988.
4. Красовский Ю. Д. Мир деловой игры: Опыт обучения хозяйственных руководителей.- М.: Экономика, 1989.

5. Неверкович С. Д. Игровые методы подготовки кадров: Учебное пособие/ Под ред. В. В. Давыдова.- М.: высшая школа, 1995.
6. Психолого- педагогические принципы деловой игры// Методические рекомендации по проведению активных методов обучения.- Саранск: Издательство Мордовского университета, 1997.
7. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии.- СПб. И др.: Питер, 2000.
8. Дидактика средней школы: Некоторые проблемы современной дидактики. Учеб. пособие для слушателей ФПК директоров общеобразовательных школ и в качестве учеб. пособие по спецкурсу для студентов пед. ин-тов/ Под ред. М. Н. Скаткина.- 2-е изд., перераб. и под.- М.: Просвещение, 1982.
9. Вербицкий А. А, Человек в контексте речи: формы и методы активного обучения.- М.: Знание, 1990.
10. Розин В. М, Методологический анализ деловой игры как игровой области научно-технической деятельности и знания// Вопросы философии.- 1986.-№ 6.
11. Вербицкий А. А, Игровые формы контекстного обучения.- М.: Знание, 1983.