

государственный педагогический институт им. Г.С. Сковороды. – Х., 1991.-18с.

3. Роменець В.А., Маноха І.П. Історія психології ХХ століття: Навчальний посібник. – К.: Либідь, 2003. – 992 с.
4. Фопель К. Эффективный воркшоп. Динамическое обучение: Пер. с нем. – М.: Генезис, 2003. – 368 с.

*К.Г.Вишневська*

### **ІМІТАЦІЙНО-РОЛЬОВЕ НАВЧАННЯ ЯК ПРОЦЕС ПІДВИЩЕННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ СТУДЕНТІВ ЕКОНОМІЧНОЇ ВИЩОЇ ШКОЛИ**

*В данной статье поданы разные подходы к понятию имитационное обучение, деловые и ролевые игры. Автор дает и практическую часть которую можно использовать на занятиях.*

*The article deals the problems of communication culture? It shows factors which influence on the level of skill.*

Останнім часом увага не тільки теоретиків, але й педагогів-практиків приваблює імітаційно-рольове навчання в різноманітних типах освітніх установ, це обумовлено складним процесом перебудови економічних відносин, потребою використання сучасних технологій у виробництві з метою підвищення його ефективності. Вільне входження суб'єкта в реальне життя в умовах ринкових відносин стало складнішим, а тому сьогодні, тим більше в майбутньому, економічній освіті надається важлива увага. Вимоги до професійної компетентності майбутніх фахівців, їхньої підготовки до самостійного життя, зростають і однією складовою цього є культура спілкування. Формування культури спілкування, на наш погляд можливо при використанні імітаційних методів навчання.

Так, Л.В.Кондрашова, І.Г.Вієвська, Л.О.Савченко під імітаційно-рольовим навчанням розуміють педагогічну діяльність, що дозволяє скрізь систему взаємопов'язаних понять імітацій та гри, принципів і способів активних дій забезпечити процес становлення особистості, самоствердження і саморозвитку учнів.

В психології перша спроба створити теорію гри належить К.Гроссу. Він вказав, що гра є попередження до діяльності. К.Бюлер поставив в центрі теорії гри поняття функціонального задоволення. К.Кофка доповнив цю концепцію, відмітивши, що задоволення від функції приносить не просто діяльність сама по собі, а діяльність, яка протікає у відповідності із бажанням граючого. На протилежній позиції стояв Ф.Бойтендайте, вважаючи, що гра - тренування молодого організму для майбутньої діяльності, прояв надміру життєвої енергії, властивого молодій істоті. У вітчизняній психології найбільш повне дослідження гри проведене Д.Б.Ельконіним, який вбачає в ній, у першу чергу, механізм соціалізації, спосіб соціальної адаптації. І.Гофмана цікавить мимовільне самовираження, яким люди в процесі гри видають себе, звичайно ненавмисне, невербальне і театральне.

У педагогічній літературі гра розглядається як імітація діяльності в штучно створених ситуаціях, моделюючих навчально-виховний процес, забезпечуючи виробітку і закріплення вмінь та навичок школярів [1,11].

Ігрове навчання - це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якого студенти під керівництвом вчителя, являючись учасниками імітаційно-рольової ситуації, проявляючи ініціативу, самостійність та змагальність, оволодівають знаннями, вміннями і навичками, виробляють творчий стиль діяльності.

Позитивне відношення до імітаційно-рольової діяльності сприяє становленню самоповаги, пізнання особистих цінностей учнями. Беручи активну участь в цьому виді діяльності, студенти отримують можливість висловити свою думку, відстояти її, визначити самостійно способи виконання імітаційно-ігрових ролей, намітити шляхи досягнення цілей, рішення навчальних проблем.

В психолого-педагогічній літературі розглядається різні підходи до поняття імітація. Деякі вчені спираються на думку, що імітація є метод, інші, що імітація є форма.

Так, О.Набока розглядає імітацію, як способи проведення занять, де навчально-пізнавальна та виховна діяльність спирається на імітацію професійної діяльності,

пізнавальну активність, соціальні процеси. Від традиційних ця група методів відрізняється орієнтованістю на проблему, а також інтенсифікацією логіко-пізнавальної діяльності студентів. Тобто вона розглядає імітаційні методи навчання.

Імітаційні методи навчання поділяються в свою чергу на ігрові та неігрові. Специфіка ігрових методів полягає в їх опорі на ігрову функціональну основу, тобто на ігрові елементи, зв'язки, відношення. Загальна класифікація ігор належить П.Підкасистому, який поділяє ігри на природні (ігри тварин і дітей) і штучні, які поділяються на результативні (імітаційні, спортивні і абстрактні).

Серед ігор багато дослідників виділяють ділові, організаційно-діяльнісні та інноваційні. Останній розподіл найбільш повно розкриває формуючу, розвивальну та виховну функції ігор, що занадто важливо при формування комунікативної культури студентів економічних вузів.

Ю.Ганичев, О.Єльнікова, Т.Хайруліна та інші вважають, що гра це форма навчання. Кожна гра призначена для розвитку творчого мислення, формування практичних умінь та навичок, відпрацювання індивідуального стилю спілкування та поведінки при колективному розв'язанні задач. Усі ігри вони поділяють на три групи: організаційно-діяльнісні, організаційно-миследіяльнісні та інноваційні. Вони розрізняються між собою, як запевняють автори кінцевим продуктом. Організаційно-діяльнісні ігри спрямовані на здобуття нових знань і базуються на новому матеріалі. Організаційно-миследіяльнісні відпрацьовують розумові операції, вчать проектуванню культури комунікацій. Інноваційні ігри розвивають творчі процеси, винахідливість, фантазію, алгоритм винаходу.

За змістом та цільовими установками ігри поділяються на рольові, навчальні, (дидактичні) та імітаційно-моделюючі.

До рольових навчальних ігор можна віднести гру-драматизацію в поєднанні з емоційною рефлексією, гру-змагання, гру з постановкою та дослідженням проблеми, ділову гру.

У науково-педагогічній і методичній літературі існує багато визначень ділових ігор, але єдиного підходу до визначення понять ділової гри дотепер не склалося. У

загальному значенні ділова гра трактується як знайома модель професійної діяльності, контекст якої задається засобами за допомогою моделювання, імітації. Трохи інший підхід до визначення гри у О.В.Козлова, М.Л.Разу. Гру вони розуміють як управлінський процес, тобто процес вироблення й ухвалення рішення для конкретної ситуації в ході гри. І.М.Сироежин пропонує розглядати ділову гру, як модель, що відтворює процеси прийняття рішень і взаємодії учасників системи керування.

У приведених визначеннях називаються специфічні особливості ділової гри, що не вичерпують всіх ознак і характеристик. Основною ознакою ділової гри, є моделювання учасниками професійної діяльності і максимально наближено до реальної професійної діяльності. Так, Е.О.Хруцький визначив суть ділової гри в тім, що це - метод імітації (наслідування, зображення, відображення), прийняття управлінських рішень у різних ситуаціях шляхом гри (програвання) по заданим або виробленим самими учасниками гри правилами. О.Л.Лифшиць визначає ділову гру як імітацію господарської або іншої діяльності (підприємства, організації, колективу) у навчальних, виробничих або дослідницьких цілях, виконувану групою осіб на моделі об'єкта. Г.Н.Тітова трактує ділову гру як галузь імітаційного моделювання. Далі додаються наступні ознаки ділових ігор по В.І.Рибальському: існування проблеми або об'єкта керування; наявність системи стимулювання або мотивів, що спонукають учасників гри діяти, „як у житті”. О.О.Вербіцький, Е.О.Хруцький, О.Л.Лифшиць, Л.В.Кондрашова затверджують, що ділова гра активізує творчі особливості і дозволяє бачити те, що не укладається в рамки раніше засвоєних знань.

Творче мислення є основою творчого процесу. Воно формується в діяльності. Але далеко не всяка навчальна діяльність стимулює творчість учнів та удосконалення їх творчого мислення. Ми в своїй дослідній роботі опираємося на те, що творча особистість не можлива без сформованої в неї такого особистісного утворення, як комунікативна культура.

І.Я.Лернер виділяє риси, які характеризують процесуальну сторону творчої діяльності:

- внутрішньосистемне та міжсистемне перенесення знань та вмій в нову ситуацію;
- бачення проблеми в традиційній ситуації, структури об'єкту, його нової функції на відміну від традиційного підходу до рішення навчальних задач;
- урахування альтернатив при рішенні проблеми;
- комбінування і перетворення раніше відомих способів діяльності при рішенні нової проблеми;
- на основі відомого, створення принципово нового підходу або способу рішення учбових проблем [2,77].

Підготовка студента до творчої діяльності - важливий момент у змісті роботи сучасної вищої школи і одна із складових формування комунікативної культури засобами імітаційно-рольової гри.

Навчальна робота, якщо вона будується на творчій основі, обов'язково вміщує в себе визначену інформацію для рішення навчальних задач. Опора тільки на інформаційний бік, предметне засвоєння навчального матеріалу явно недостатнє для підготовки майбутніх фахівців до творчої діяльності в умовах ринкової економіки.

Успіх в розвитку і закріпленні творчих здібностей студентів можливий, якщо при організації навчальної роботи їм буде забезпечена свобода вибору завдань та учбових ролей з урахуванням їх можливостей, індивідуальних особливостей, активність та нестандартність дій, ситуація успіху для кожної ділянки учбово-пізнавальної діяльності.

Однак для того, щоб студент став суб'єктом навчально-пізнавальної діяльності, необхідно, щоб навчальна робота надавала найширші можливості для самодіяльності та творчості. Причому, боротьба з рутинною навчального процесу передбачає зміну діяльності, поєднання її різноманітних видів, зміну позицій та ролей, що дозволяє кожному її учаснику досягти мети.

Ми пропонуємо такі ігрові ситуації:

1. Засідання ради директорів.
2. Звернення до правління акціонерного товариства.
3. Проведення загальних зборів підприємства.
4. Складання бюджету на наступний рік.

На заняттях зі студентами, ми використовували рольові та ділові ігри на тему: "Кадрова політика підприємства", „Бесіда керівника банкуз працівниками", „Розподіл доручень на наступний рік", „Два погляди на один факт".

Програвання ролей, пошук виходу із наданої комунікативно-ігрової ситуації, аналіз ходу гри та досягнутих результатів сприяє тому, що студенти усвідомлюють себе, власні дії, переживання, прийоми саморегуляції, нові утворення які виникають в їх пізнавально-комунікативному досвіді.

Імітаційно-ігрове навчання в вищій школі вміщує в себе можливості для рішення навчальних проблем, які не мають однозначного рішення. Неоднозначність навчальних ігрових ситуацій сприяє появі у студентів установи на відпочинок від готових рецептів, стереотипних питань і дій, на самостійність мислення, на пошук оригінальних рішень і способів виходу із імітаційно-ігрових ситуацій, які створюються в навчальному процесі.

Ігрові форми і методи дозволяють створити ситуації, включаючись в які, вони будуть оволодівати мистецтвом швидко та ефективно вирішувати учбово-пізнавальні задачі, оволодівати культурою спілкування, розвивати мислення.

#### Література

1. Кондрашова Л.В., Виевская М.Г., Савченко Л.А. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие. - Кривой Рог, 2001.-194 с.
2. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения \ \ Современная высшая школа. - 1982.-№ 3.

*О.В. Лисевич*

#### **ДО ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ СПІЛКУВАННЯ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ**

*В статье рассматривается проблема формирования культуры общения в диалогических учебных ситуациях.*

*This article reveals the problem of formation of communicative culture in dialogue studying situations.*

Розвиток вищої школи неможливий без усвідомлення особливої ролі культури та освіти, особистісно-творчої