

**Цвєтова А. В.**

## **Психолого-педагогічні засади проблеми технологій ігрового моделювання**

**Анотація.** У статті обґрунтовано основні наукові підходи до проблеми технологій ігрового моделювання, подано характеристику різновидів ігор, на основі яких реалізується технологія ігрового моделювання. Висвітлено роль ігрового моделювання у підготовці студентів до майбутньої професійно-педагогічної діяльності. Обґрунтовано необхідність впровадження у навчальний процес інтерактивних технологій, акцентується увага на технологіях ігрового моделювання при організації навчально-виховного процесу у закладі вищої освіти.

**Ключові слова:** гра, педагогічна гра, моделювання, технологія ігрового моделювання, дидактична гра, рольова гра, ділова гра.

### **А.В. Цветова. Психолого-педагогические основы проблемы технологии игрового моделирования.**

**Аннотация.** В статье обоснованы основные научные подходы к проблеме технологии игрового моделирования, представлена характеристика разновидностей игр, на основе которых реализуется технология игрового моделирования. Освещена роль игрового моделирования в подготовке студентов к профессионально-педагогической деятельности. Аргументирована необходимость внедрения в учебный процесс интерактивных технологий, акцентировано внимание на технологиях игрового моделирования при организации учебно-воспитательного процесса в высшем учебном заведении.

**Ключевые слова:** игра, педагогическая игра, моделирование, технология игрового моделирования, дидактическая игра, ролевая игра, деловая игра.

### **A. Tsvetova. Psychological and pedagogical principles of the problem of technologies of game simulation**

**Abstract.** In the article, are presented main scientific approaches to the problems of game modeling, the characteristics of the game are presented, on the basis of the implementation of the game modeling. The role of the game model in the preparation of students until May of professional and pedagogical activity was assigned. The necessity of introduction of interactive technologies into the educational process is substantiated, attention is focused on the

technologies of gaming modeling while organizing the educational process in the institution of higher education.

**Keywords:** game, educational game, simulation, game simulation technology, didactic game, role-playing game, business game.

**Постановка проблеми.** Ускладнення задач, що стоять перед сучасною вищою школою, підвищення ролі творчого характеру педагогічної праці висувають усе більш високі вимоги до підготовки майбутнього вчителя. Формування у вузі не просто кваліфікованого педагога, а розвиток творчої особистості спеціаліста, неможливо без внесення змін у навчально-виховний процес, які б створювали студенту можливості для саморозвитку, самоствердження, самореалізації. У зв'язку з цим виникає гостра потреба у впровадженні в навчальний процес інтерактивних технологій, серед яких останнім часом у педагогічній практиці особливе місце посідають технології ігрового моделювання, які володіють унікальною особливістю відтворювати, матеріалізувати і об'єктивізувати різні аспекти майбутньої професійної діяльності студентів в тій або іншій моделі, імітувати їх якості, властивості, психологічні стани, що необхідно майбутнім педагогам для успішного виконання професійних функцій.

**Стан розробленості проблеми.** Проблема використання ігрових технологій у всі часи привертала увагу як науковців, так і педагогів-практиків. Методологічні основи теорії ігрової діяльності були сформульовані Л. Виготським, Б. Ельконіним, О. Леонтьєвим, С. Рубінштейном, А. Столовичем та ін. Теоретичні й методичні положення, в яких розкриваються можливості ігрових технологій, були предметом дослідження А. Добровича, О Ковальова, В. Лозової, А. Макаренка, Л. Петровської, С.Шмакова, Т. Яценко та ін. Проблеми розкриття сутності, змісту, принципів та видів ігрових технологій присвячені праці А. Бадаєва, Л. Загребова, Є. Литиненко, Л. Панфілова та ін. Впровадження ігрових технологій в практику навчання розглянуто в дослідженнях О. Вербицького, В. Маршева, А. Смолкіна, П. Щербаня та ін. Проте зазначені дослідження не вичерпують усіх питань використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки майбутнього вчителя. До них відноситься і технологія ігрового моделювання, що визначає актуальність проблеми.

**Мета статті** полягає у обґрунтуванні психолого-педагогічних засад технологій ігрового моделювання, розкритті особливостей різновидів ігор, на основі яких реалізується ігрове моделювання.

**Виклад основного матеріалу.** Провідною тенденцією розвитку освіти є її безперервне оновлення, яке здійснюється на основі впровадження у педагогічний процес новітніх технологій навчання, які б

розвивали у майбутнього фахівця творчі здібності, потребу і здатність бути суб'єктом власної навчально-пізнавальної діяльності, орієнтували його на самовизначення, самоактуалізацію, саморозвиток та передбачали ставлення до студента як до особистості, самосвідомого і відповідального суб'єкта власного розвитку, суб'єкта взаємодії. Поміж новітніх педагогічних технологій широкого розповсюдження набули технології ігрового моделювання, які включають велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

*Гра*, поряд з працею і навчанням, – один з провідних типів діяльності людини, дивовижний феномен людського існування. У короткому психологічному словнику гра трактується як «форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій» [2, с. 106]. У грі як в особливому виді суспільної практики відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної і соціальної дійсності, а також інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості.

Соціальний смисл гри, як зазначає Б.Ельконін, полягає у тому, щоб вийти із суб'єктивного світу окремої особистості в оточуючий світ інших людей, знайти зв'язки власного внутрішнього «Я» з іншими [11]. З цього приводу А. Столович пише: "Не викликає сумніву, що гра – це та школа, в якій кожна людина вчиться сприймати умовності, вчиться в умовному бачити безумовне, в безумовному – умовне..." [6, с.65].

Гра завжди відбувається немовби у двох часових вимірах: у теперішньому і майбутньому. З одного боку, вона дарує радість, сприяє задоволенню актуальних невідкладних проблем, а з іншого, – завжди спрямована у майбутнє, оскільки в ній формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, потрібні особистості для виконання соціальних, професійних функцій у майбутньому.

Сучасне уявлення про педагогічну гру як комплексного засобу формування творчої особистості майбутнього вчителя представлено в дослідженні Г. Селевко. *Педагогічна гра*, на думку автора, «це доцільно організована педагогічна підсистема, ядром якої є навчання професії через спеціально підібрані педагогічні ситуації на основі змісту навчального матеріалу» [6, с.51]. В основу навчально-педагогічних ігор, покладено загально-ігрові елементи: психолого-педагогічну проблему; наявність ролей; ситуацій, в яких відбуваються їх реалізація; дії, якими реалізується роль; різноманітні ігрові предмети. Поряд з цим, стверджує автор, навчально-педагогічна гра має й специфічні властивості. Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона володіє істотною ознакою – чітко поставленою метою навчання і

відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді. Окрім того, вона характеризується:

- описом психолого-педагогічних ситуацій та об'єкта ігрового імітаційного моделювання;
- моделюванням умов, наближених до реальних, що імітують професійно-педагогічну діяльність;
- поетапним розвитком гри, внаслідок чого виконання завдань попереднього етапу впливає на перебіг наступного;
- наявністю складних і конфліктних ситуацій;
- обов'язковою спільною діяльністю учасників гри;
- контролем за ігровою діяльністю;
- заздалегідь розробленими критеріями оцінювання;
- правилами, які регулюють процес гри.

Слід зазначити, що педагогічна гра володіє унікальною особливістю відтворювати реальну професійну діяльність в тій або іншій моделі, яка являє собою уявну систему, що замінює реальну гру і стає джерелом педагогічної інформації. На основі моделі здійснюється моделювання ігрових ситуацій, яке ґрунтується на її застосуванні як засобу педагогічної дії. Є. Лодатко, називаючи педагогічну гру «педагогічним моделюванням», зазначає, що «педагогічне моделювання – це дослідження педагогічних об'єктів (явищ) за допомогою моделювання понятійних, процесуальних, структурно-змістових і концептуальних характеристик й окремих «сторін» навчально-виховного процесу в межах точно визначеного соціокультурного простору на загальноосвітньому, професійно орієнтованому або іншому рівнях» [3, с. 7].

Суть моделювання, стверджує Л. Остапенко, полягає в заміщенні реального об'єкта іншим, спеціально для цього створеним. Моделювання як процес побудови чи вивчення чогось зумовлює мету (для чого здійснюється моделювання?), об'єкт (де, в яких межах здійснюється моделювання?), предмет (що моделюється?). Звідси, об'єктом педагогічного моделювання за будь-яких умов є навчально-виховний процес, який реалізується чи планується у певному соціокультурному просторі чи якійсь його локалізації. Такий простір, не маючи ні концептуальної, ні функціональної однорідності, надає можливість співіснування в ньому різних освітніх систем і рівнів, зорієнтованих на окремі соціальні групи суспільства. Зокрема, такими рівнями можуть вважатися дошкільний, загальноосвітній, професійно орієнтований тощо.

Предметом педагогічного моделювання є виділені окремі «сторони» навчально-виховного процесу або окремі його характеристики. На думку науковця, серед характеристик, що можуть бути предметом моделювання, найбільш важливими й інформативними вважаються понятійні, процесуальні, структурно-змістові та концептуальні [4].

Сенс моделювання гри, на думку В. Ясвіна, полягає в можливості отримання інформації про явища, що відбуваються в реальній дійсності, шляхом перенесення на нього певних знань, отриманих при вивченні відповідної моделі. Ігрове моделювання розглядається як моделювання реальних ситуацій, в яких відображені ті чи інші аспекти людської діяльності, в якій беруть участь люди (за термінологією ігрового моделювання «гравці»), що виконують різноманітні ролі[12].

Гра як модель об'єктивної реальності робить більш зрозумілою її структуру і розкриває важливі причинно-наслідкові зв'язки між її елементами. Аналіз праць науковців (О. Вербицький, А. Добрович, Л. Петровська, Г. Селевко, П. Щербань, Т. Яценко та ін ) засвідчує складну структуру гри. Зокрема, Г. Селевко передбачає повноцінне функціонування розгорнутої структури гри у складі таких елементів: ролі, взяті на себе гравцями; дії як засіб реалізації цих ролей; заміщення реальних речей ігровими, умовними; відносини між гравцями; зміст – область дійсності, умовно відтвореної в грі.

Окрім того, в структуру гри, також органічно входять цілепокладання; планування, реалізація мети, аналіз результатів, в яких особистість реалізує себе, як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору і елементами змагальності, задоволенням потреби в самоствердженні і самореалізації [6].

Потенційні можливості моделювання детермінують створення у професійній освіті технологій ігрового моделювання, які М. Фоміних розуміються як «педагогічно доцільне застосування гри у навчально-виховному процесі вишу, яка спрямована на розв'язання завдань теоретичного і практичного навчання, виховання та розвитку студентів і використовується з метою оптимізації професійної підготовки майбутнього вчителя»[8, с. 18]. Ігрове моделювання, зауважує науковець, спираючись на важливі методичні правила (партнерський стиль ігрової взаємодії та просторово-часові обмеження сфери спілкування між учасниками ігрового навчання), мають великі можливості для формування усвідомленої мети і раціональної організації навчальних дій [там само].

У зв'язку з тим, що гра, її природа пов'язані з такими явищами як «постановка в ситуацію» і «постановка в роль» (К.С.Станіславський), вона притаманна всім без виключення видам людської діяльності. Тому технологія ігрового моделювання базується на діяльнісному підході, що забезпечує студенту позицію суб'єкта власної пізнавальної діяльності і створює умови для його активної позиції, стимулювання творчих здібностей, формування пізнавального інтересу. Ігрова діяльність – це відтворення студентами в умовній формі і з навчальною метою реальної професійно-педагогічної діяльності.

У психолого-педагогічній літературі пропонуються різні підходи до осмислення сутності і особливостей ігрової діяльності, виражається через професійно зорієнтований зміст ігрових форм навчання, диференційоване використання ігрових занять з урахуванням рівня підготовленості студентів, забезпечення ініціативності, самостійності та творчості студентів, розвиток професійної мотивації, налагодження партнерської взаємодії та співробітництва учасників ігрових занять на основі суб'єкт-суб'єктної взаємодії [1].

Виходячи з того, що «... ігрова діяльність є діяльність невимушено вільна і творча, яка охоплює всі основні духовні здібності в їх цілісності і єдності – почуття, образне мислення, емоції, інтелект, волю, уяву...» [9, с.65]. вона характеризується такими рисами як: «процедурне» задоволення (вільна розвиваюча діяльність, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату); «поле творчості» (творчий, значною мірою імпровізаційний характер гри); «емоційна напруга» (чуттєва природа гри, пов'язана з емоційним характером діяльності, що викликано суперництвом, змагальністю, конкуренцією, атракцією); наявність прямих або непрямих правил, які розкривають зміст гри, логіку, послідовність її розвитку [9, с. 56].

Говорячи про особливості ігрової діяльності як психолого-педагогічного феномену, слід зазначити, що вона включає в себе такі компоненти: мотиваційний, цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольний-оцінний, результативний. У процесі гри у студента виникає мотив, суть якого полягає у тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль, тобто, успішно відтворити діяльність, до якої ця роль його зобов'язує, задовольнивши таким чином потреби в самоствердженні і самореалізації. Відповідно до мотиву формулюється мета – пізнати систему дій, потрібну для успішного виконання цієї ролі. Мета стає безпосереднім змістом свідомості студента. Під час розгляду конкретних ситуацій, студенти поступово відхиляють певні традиційні підходи до розв'язання психолого-педагогічних задач і ситуацій, замінюючи їх новою системою методів і прийомів навчальної роботи. Таким чином вони вчаться робити те, чого не вміли раніше.

Важливою характеристикою ігрової діяльності є її поліфункціональність. На думку С. Шмакова [9, с.62-63.] до її функцій належать зокрема:

1. Функція соціалізації. Гра – є сильний засіб включення студента в систему суспільних відносин, засвоєння ним багатств культури., формування його як особистості.

2. Функція самореалізації студента у грі. Гра дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити проект зняття конкретних життєвих утруднень у практиці студента, з іншого – виявити недоліки досвіду.

3. Функція міжнаціональної комунікації. Гра дозволяє студенту засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей, оскільки ігри бувають національні, інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські.

4. Комунікативна функція гри яскраво ілюструє той факт, що гра – діяльність комунікативна, яка дозволяє особистості увійти до реального контексту складних людських комунікацій.

5. Діагностична функція гри спрямована на діагностування різних прояв студента (інтелектуальних, творчих, емоційних та ін.). У той же час гра – «поле самовираження», в якому студент перевіряє свої сили, можливості у вільних діях і самостверджує себе.

6. Терапевтична функція полягає у використанні гри як засобу подолання різних труднощів, що виникають у студента в поведінці, спілкуванні, навчанні. Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які студент отримує у рольовій діяльності.

7. Розважальна функція, є однією з основних її функцій, яка пов'язана із створенням комфортного середовища, сприятливої атмосфери, душевної радості як захисних механізмів

8. Функція корекції передбачає внесення позитивних змін, доповнень до структури особистісних показників студента. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо кожен учасник гри, засвоївши її правила і сюжет, добре знає не лише свою роль, але і ролі своїх партнерів, якщо мета і процес гри ї об'єднує. Корекція гри допомагає тим, хто має відхилення у поведінці, впоратися з переживаннями, які заважають нормальному самопочуттю та спілкуванню.

Поліфункціональність ігрової діяльності дає змогу використовувати технології ігрового моделювання як засіб розв'язання багатьох педагогічних завдань, спрямованих на цілісний розвиток особистості студента.

Поєднання елементів гри і учіння багато в чому залежить від розуміння класифікаційної характеристики педагогічних ігор. Але єдиної класифікації ігор, яка б дозволила швидко зорієнтуватися у виборі відповідного до заняття виду гри, не має. Складність класифікації ігор, покладених в основу технологій ігрового моделювання, у тому, що вони відрізняються одна від одної не тільки формальною моделлю, набором правил, але, перш за все, цілями. Ігри з однаковими правилами та інформаційною базою можуть бути вельми різними, оскільки використовуються з різною метою. З огляду на це, потрібно правильно підбирати вид гри для реалізації конкретних завдань в професійній підготовці студента

Посилаючись на думку П. Щербаня, можна стверджувати, що серед навчально-педагогічних ігор у науковій літературі виділяються як

домінуючі такі види гри: дидактична, рольова, ділова. [10, с.68-73], кожна з яких має свої характерологічні особливості.

Дидактична гра – це різновид гри з правилами, спеціально розробленими у відповідності до мети навчання, в якій основним видом діяльності є учбова, яка вплітається в ігрову і налає їй певної специфіки і яка має яскраво виражену педагогічну спрямованість. Дидактичні ігри передбачають конкретизацію ігровими засобами змісту навчального матеріалу, внесення нової інформації, наочне моделювання різних форм групової діяльності, відтворення процедури творчо-пошукової роботи. Дидактичні ігри передбачають конкретизацію ігровими засобами змісту навчального матеріалу, внесення нової інформації, наочне моделювання різних форм групової діяльності, відтворення процедури творчо-пошукової роботи.

Рольова гра – це імітаційне моделювання конкретних умов і динаміки професійної діяльності, яка передбачає: розгортання предметного (в предметний матеріал гри вкладаються навчально-виховні проблеми у вигляді системи ігрових завдань зміст і характер яких повинні мати професійно-педагогічну спрямованість і відображати специфіку майбутньої педагогічної діяльності) і умовного (обставини умовної практики в навчальному закладі і умовної взаємодії студентів з позиції ролі) характеру гри; проблемність змісту і процесу гри в пізнавальній діяльності студентів, що означає включення у предметний матеріал навчально-виховних проблем у вигляді системи ігрових творчих завдань; комплексність, систематичність і послідовність в проведенні ігрових занять при постійному ускладненні сюжетів і завдань.

Навчальна ділова гра розглядається як змодельована та педагогічно організована навчально-пізнавальна діяльність спеціаліста, яка не моделюється, а відтворюється в подробицях, «копіюється» з максимальним наближенням до дійсності. Моделюються тільки обставини, в яких працює студент, що дає йому можливість звільнитися від обмежень, які накладає на дійсність зовнішнє середовище. Імітуючи конкретні умови навчально-виховного процесу і професійної діяльності, зайнятих в ньому людей, ділова гра, регламентує поведінку студентів у певній ситуації, що забезпечує формування соціального та професійного досвіду особистості.

Незалежно від виду гри, покладеної в основу технології ігрового моделювання, в ній реалізуються наступні цілі: навчальні (розширення кругозору, активізація пізнавальної діяльності, формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності, розвиток та застосування їх на практиці); виховальні (виховання самостійності, колективізму, товарищескості, комунікативності, формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних норм та цінностей суспільства, світоглядних



установок; розвивальні (розвиток пам'яті, мислення, мовлення, умінь порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії, творчих здібностей, рефлексії, мотивації навчальної діяльності); соціальні (залучення до норм суспільних цінностей, адаптація до умов середовища, навчання спілкуванню).

**Висновок.** Виходячи з вищевикладеного, зазначимо, що поняття «технологія ігрового моделювання» може розглядатися як процес відображення реальності або фантастичної реальності у грі. В модельованих ситуаціях ігрова діяльність виступає системоутворюючим початком педагогічного процесу, головною метою якого стає створення умов, що дозволяють формувати у студентів не тільки комплекс професійних знань і умінь, але і навички соціальної поведінки, особистісно значущі професійні якості: професійні здібності, творче мислення, спостережливість, уважність, кмітливість, здатність до зняття напруженості, закомплексованості, підвищення адекватності самооцінки, незалежність, рефлексія, потреба в саморегуляції. Поряд з інтеріоризацією (перетворенням зовнішніх впливів у внутрішній план особистості) важливого значення набуває персоналізація, прагнення до самоактуалізації, індивідуального саморозвитку та самореалізації.

Звертаючись до технологій ігрового моделювання в навчальному процесі сучасна дидактика справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії учасників, продуктивних форм їхнього спілкування з властивими їм елементами безпосередності й неудаваної цікавості.

### Список використаної літератури

1. Вербицкий А. А. Педагогические технологии контекстного обучения: [учеб. пособие] / А. А. Вербицкий. – М., 2010. – 55 с.
2. Краткий психологический словарь / Под. общ ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – М.: Политиздат, 1985. – 431 с.
3. Лодатко Є. О. Педагогічні моделі, педагогічне моделювання і педагогічні вимірювання / Є. О. Лодатко Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. – 2011. – №5. – С. 339-344.
4. Остапенко А. А. Моделирование многомерной педагогической реальности: теория и технологии / Остапенко А. А. – М.: Народное образование, 2005. – 384 с.
5. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Панфилова А. П. – М.: Академия, 2008. – 368 с.
6. Селевко Г. К. Социально-воспитательные технологии / Селевко Г. К. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – С. 122-137.
7. Столович А.Н. Искусство и игра / А.Н. Столович. – М.: Знание «Новое в жизни, науке, технике». Серия «Эстетика, 1987. – №61. – 64 с.

8. Фоминых М. В. Технология применения игрового моделирования в процессе развития педагогических способностей студентов профессионально-педагогического университета / Фоминых М. В. – М.:Смысл, 2010. – 59 с.

9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А Шмаков . – М. : Новая школа, 2004. – 240 с.

10. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник для студентів ВНЗ / Щербань П. М. – К. : Вища школа, 2004. – 206 с

11. Эльконин Б.Д. Психология игры / Б.Д Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304с.

12. Ясвин В. Я Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. Я. Ясвин – М.: Смысл, 2001. – 146 с.