

УДК 377.8

Л. В. МАЛАДИКА

ДІЛОВІ ІГРИ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНИХ ДИСЦИПЛІН МАЙБУТНІМИ ФАХІВЦЯМИ ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ

Розглянуто особливості професійної підготовки майбутніх фахівців з надзвичайних ситуацій та підвищення якості їх підготовки на основі використання інтерактивних технологій. Вказано сучасні інтерактивні технології навчання, що найбільше використовуються у вузах і сприяють реалізації модернізації освіти та підготовці конкурентоспроможних майбутніх фахівців. Описано можливість формування і вдосконалення культури професійного спілкування методами інтерактивного навчання, зокрема ділової гри. Розглянуто види ділових ігор як активних методів навчання. Описано етапи ділових ігор та особливості їх застосування.

Ключові слова: активні методи навчання, ділова гра, імітація, моделювання, інтерактивне навчання, професійна підготовка.

Л. В. МАЛАДЫКА

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННЫХ ДИСЦИПЛИН БУДУЩИМИ СПЕЦИАЛИСТАМИ ПОЖАРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Рассмотрены особенности профессиональной подготовки будущих специалистов по чрезвычайным ситуациям и повышение качества их подготовки на основе использования интерактивных технологий. Указаны современные интерактивные технологии обучения, которые более широко используются в высших учебных заведениях и способствуют реализации модернизации образования и подготовке конкурентоспособных будущих специалистов. Описана возможность формирования и совершенствования культуры профессионального общения методами интерактивного обучения, а именно деловой игры. Рассмотрены виды деловых игр как активных методов обучения. Описаны этапы деловых игр и особенности их использования.

Ключевые слова: активные методы обучения, деловая игра, имитация, моделирование, интерактивное обучение, профессиональная подготовка.

L.W. MALADYKA

BUSINESS GAMES IN PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE FIRE SAFETY SPECIALISTS

Special features of professional training of future specialists in extraordinary (emergency) situations, increasing its quality with the use of interactive technologies have been considered in this article. The paper presents a research of modern interactive educational technologies, most widely used at higher educational institutions, promoting modernization of education as well as training of competitive future specialists. The article grounds possibility of formation and development of the culture of professional communication by interactive methods of learning, and business games, in particular. The research deals with kinds of business games as active methods of learning, their structural levels and features of use.

Keywords: active methods of learning, business games, imitation, modelling, interactive learning, professional training.

Світові тенденції гуманізації, інтеграції та глобалізації суспільства визначають нові пріоритети розвитку освітньої галузі. Завдання, які стоять сьогодні перед сучасною освітою визначають нову якість освіти, зорієнтовану на інтелектуальний і творчий розвиток, формування компетентної особистості, здатної до інноваційної діяльності, що визначається не тільки обсягом отриманих знань, а й здатністю до їх творчого використання, самостійної діяльності, навчання і самовдосконалення упродовж життя.

Підготовка майбутніх фахівців Державної служби України з надзвичайних ситуацій (ДСУНС) потребує сформованості міцних знань, які б дозволяли їм якісно виконувати службові обов'язки під час майбутньої професійної діяльності. Досягти підвищення якості навчання в сучасних умовах можливо шляхом застосування передових методик викладання [1, с. 54].

Під активізацією навчального процесу розуміємо цілеспрямовану діяльність викладача, скеровану на розробку й використання такого змісту, форм, методів, засобів навчання, які сприяють підвищенню інтересу, активності, творчої самостійності у засвоєнні знань, формуванні вмінь і навичок, використання їх на практиці тощо.

Важливим чинником підвищення рівня засвоєння знань є ідея активного впровадження в навчальний процес інтерактивних технологій. Інтерактивне навчання ґрунтується на педагогічній взаємодії з високим рівнем інтенсивності спілкування учасників, їхньої комунікації, обміну діяльностями, зміною та різноманітністю їх видів, форм і прийомів, цілеспрямованою рефлексією учасниками своєї діяльності та взаємодії, що відбулася [2, с. 21]. Це – різновид взаємонавчання, де і курсант, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами, які чітко розуміють, чим вони займаються, активно аналізують те, що знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання у вузі передбачає моделювання життєвих та виробничих ситуацій. При активному навчальному процесі всі учасники вступають в діалог, беруть активну участь у пізнавальному процесі, виконуючи при цьому творчі, пошукові, проблемні завдання в групі й ін.

Працівник пожежної охорони повинен володіти значним обсягом професійних знань, умінь і навичок. Складні умови професійної діяльності вимагають від фахівця цієї служби глибоких знань закономірностей і параметрів процесів горіння і гасіння твердих, рідких і газоподібних речовин і матеріалів, поведінки будівельних матеріалів і конструкцій в умовах високих температур, дії небезпечних факторів пожежі на живі організми, функціонування пожежної служби тощо.

Такі жорсткі вимоги до професійної компетентності майбутніх фахівців пожежної безпеки вимагають пошуку нових підходів до організації їх фахової підготовки. Необхідне обґрунтування ефективних шляхів, засобів і методів активізації пізнавальної діяльності, розвитку творчого мислення та самостійності.

Вважаємо, що впровадження інтерактивних технологій під час вивчення професійно-орієнтованих дисциплін у вищому навчальному закладі ДСУНС дозволить здійснити викладання навчального матеріалу на якісно новому рівні. Серед інтерактивних технологій виокремлюємо ділову гру.

Актуальність дослідження у сфері створення та впровадження ігрових форм навчання підтверджується тим, що більш як 40 країн світу ще в 1984 р. об'єднались в Асоціацію методів активного навчання «WACRA», яка дає можливість обмінюватись інформацією і досвідом досліджень щодо створення та впровадження методів активного навчання.

Мета статті – визначити основні функції та цілі організації і проведення ділових ігор в процесі вивчення професійно-орієнтованих дисциплін у вузі ДСУНС.

Ділова гра – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності і соціальних контактів, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структуруванню системи ділових стосунків учасників. Її конструктивні елементи – проектування реальності, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, вирішення сформульованих на початку гри проблем.

У контексті професійної діяльності ділову гру ми розуміємо як метод навчання, що забезпечує досягнення навчальної мети через відтворення професійної діяльності вогнеборців в умовах, що імітують реальні процеси і формують у курсантів практичні уміння та професійно-службове мислення.

Для досягнення поставлених навчальних цілей в діловій грі передбачають реалізацію п'яти психолого-педагогічних принципів:

- імітаційного моделювання;
- проблемності змісту імітаційної моделі;

- рольової взаємодії у сумісній діяльності;
- діалогічного спілкування;
- двоплановості ігрової навчальної діяльності [3, с. 10].

Імітаційне моделювання передбачає розробку імітаційної моделі майбутньої діяльності. Моделювання у грі – це створення макетів, які замінюють об'єкти реальної ситуації. Модель гри реалізується, приводиться в дію за допомогою її правил. Моделювання ситуації реалізується завдяки діям учасників гри. Моделювання реальних умов діяльності людини у всьому різноманітті службових, соціальних та особистісних зв'язків є основою методів активного навчання.

Проблемність змісту гри передбачає, що у предметний матеріал гри закладають навчальні проблеми, побудовані у вигляді системи ігрових завдань, які містять певний тип протиріч, що неодмінно потребують вирішення в ході гри.

Сумісна діяльність в ході гри базується на імітації фахових функцій через рольову взаємодію. Такий підхід вимагає від розробника вибору і характеристики ролей, визначення їх повноважень, інтересів і засобів діяльності. При цьому виявляються і моделюються найбільш характерні види професійної взаємодії осіб. Інтерактивність навчання набуває важливого значення, що зумовлено необхідністю практичного вирішення проблеми активності учасників процесу: провідна роль у вирішенні цієї проблеми, окрім дидактичних засобів навчання, належить використанню ефективних форм педагогічного спілкування, які спрямовані на створення комфортної, стимулюючої атмосфери.

Діалогічне спілкування в процесі ділової гри є необхідною умовою співпереживання і вирішення проблемної ситуації. У цьому принципі закладено необхідну умову досягнення навчальних цілей. Тільки діалог, дискусія з максимальною участю всіх учасників здатні породити справді творчу роботу. Всебічне колективне обговорення навчального матеріалу дозволяє досягнути осмислення професійно значущих процесів та діяльності.

Двоплановість ігрової навчальної діяльності полягає у наступному. Розрізняють педагогічні цілі ділової гри – такі, що полягають у формуванні професійної компетентності, та ігрові цілі – такі, що роблять навчальний процес ігровим. Тільки при збалансованості педагогічних цілей гра розвиває особистість майбутнього фахівця, тобто власне є діловою грою.

Основа ділової гри – створення імітаційної й ігрової моделей. Отже, імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників, що передає соціальний контекст професійної діяльності майбутніх фахівців. Ділова гра – ефективний метод навчання, однак свою роль вона може відігравати тільки в тоді, коли тема гри, проблеми, які в ній вирішуються, тісно пов'язані з цілями і завданнями, що відповідають фахівцям певного профілю [4].

Сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності. Метою ділової гри є формування уяви майбутніх фахівців про професійну діяльність і її динаміку, а завданнями – підвищення інтересу до майбутньої професії, стимулювання до якісного оволодіння професійними знаннями і вміннями, розвиток професійної і соціальної компетентності тощо. Предметним змістом гри є імітація конкретних умов, а також діяльності й стосунків залучених до цього фахівців. Основний засіб включення партнерів до спільної діяльності й одночасно засобом створення й вирішення ігрових проблемних ситуацій – це двостороннє й багатостороннє спілкування, що забезпечує можливість вироблення індивідуальних і групових рішень, досягнення проміжних й кінцевих результатів гри.

Ділова гра є комплексною, багатофункціональною дією, у межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів діяльності: аналіз і пошук вирішення проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної взаємодії. Цей метод розкриває особистісний потенціал: кожен учасник може продіагностувати свої можливості поодиноці, а також і в спільній діяльності з іншими учасниками [5, с. 102].

У процесі гри створюються умови для розкриття особистості, адже учасники входять у роль і беруть на себе певні обов'язки. Роль спонукає до імпровізації з максимальним використанням наданих можливостей, знань. Ефективність гри залежить від творчого підходу

до своєї ролі, свободи в ігрових діях. Саме ділова гра розкриває потребу особистості в реалізації своїх можливостей. Ролі і функції гравців повинні адекватно відображати «посадову картину» того фрагмента професійної діяльності, що моделюється в грі. Відповідно правила гри відображають характеристики реальних процесів і явищ, що мають місце у прототипах дійсності, що моделюється.

Опираючись на загальну типологію, нині найважливішими ознаками ділових ігор вважають: цільове призначення гри, широту тематичних меж, імітувальні контекстно-орієнтовані області, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікацій між учасниками, ступінь відкритості гри, інструментарій гри, комплексність моделі, що використовується, форму її проведення тощо.

Враховуючи специфіку професійної діяльності майбутніх фахівців пожежної безпеки визначаємо основні функції та цілі організації та проведення ділових ігор під час вивчення професійно-орієнтованих дисциплін (табл. 1).

Організація та проведення ділової гри це дуже тривалий і трудомісткий процес. Можна визначити загальні умови організації та проведення ділової гри в процесі підготовки майбутніх фахівців [6, с. 154]:

- кожна ділова гра повинна переслідувати певну мету (вибір мети є суттєвим етапом при підготовці проведення ділової гри і обов'язково має зацікавити учасників);
- тема гри повинна бути вагомою, представляти значний практичний і навчальний інтерес;
- повинен бути динамічний процес відтворення реальності (під час ділової гри учасники мають ставитись до завдання як до реальної проблеми);
- ділові ігри мають бути систематичними та попередньо плануватись (учасники повинні мати час для ознайомлення з темою гри та підготовки до неї);
- варто враховувати безперервність ділових ігор (під час ділової гри учасників нічого не повинно відволікати);
- необхідно визначити достатню кількість вправ для закріплення того чи іншого вміння, бо зайві вправи призводять до зниження активності, уваги, а отже, і до погіршення якості роботи (під час виконання поставленого завдання учасників в жодному разі не можна перевантажувати);
- не можна перетворювати гру на самоціль (суттєвим є розуміння ходу дій, вчинків гри, вміння їх аналізувати, узагальнювати, робити правильні висновки тощо);
- для досягнення успіху ділової гри потрібна хороша підготовка її учасників, готовність змагатися, гласність, висока керованість.

Методика проведення ділових ігор має різнобічний характер, що залежить від специфіки тієї чи іншої дисципліни. Але у будь-якому разі ігри проводяться за певною моделлю, яка складається з таких основних етапів:

- підготовка ділової гри: вибір теми та розробка методичної документації;
- підготовка учасників гри, ознайомлення з правилами та рекомендаціями для гравців;
- проведення гри;
 - аналіз, обговорення та оцінка результатів гри.
- У підготовці ділової гри можна визначити наступні операції:
 - вибір теми й діагностика вихідної ситуації – темою гри може бути практично будь-який розділ навчального курсу; бажаним є те, щоб ігровий матеріал був орієнтований на формування навичок професійної діяльності;
 - діагностика рівня психологічної та навчальної підготовки курсантів;
 - визначення структури –гри структура визначається з урахуванням цілей, задач, теми, кількості учасників та рівня їх підготовки;
 - діагностика ігрових якостей учасників ділової гри – проведення занять в ігровій формі буде ефективнішим, якщо дії викладача звернені не до абстрактного, а до конкретного учасника або групи;
 - діагностика об'єктивних обставин – у цьому разі розглядається питання, де, як, коли та за яких умов, з якими предметами буде проходити гра, тобто оцінюючи її зовнішні атрибути (аудиторія, технічні засоби навчання, навчальне заняття за розкладом та ін.);

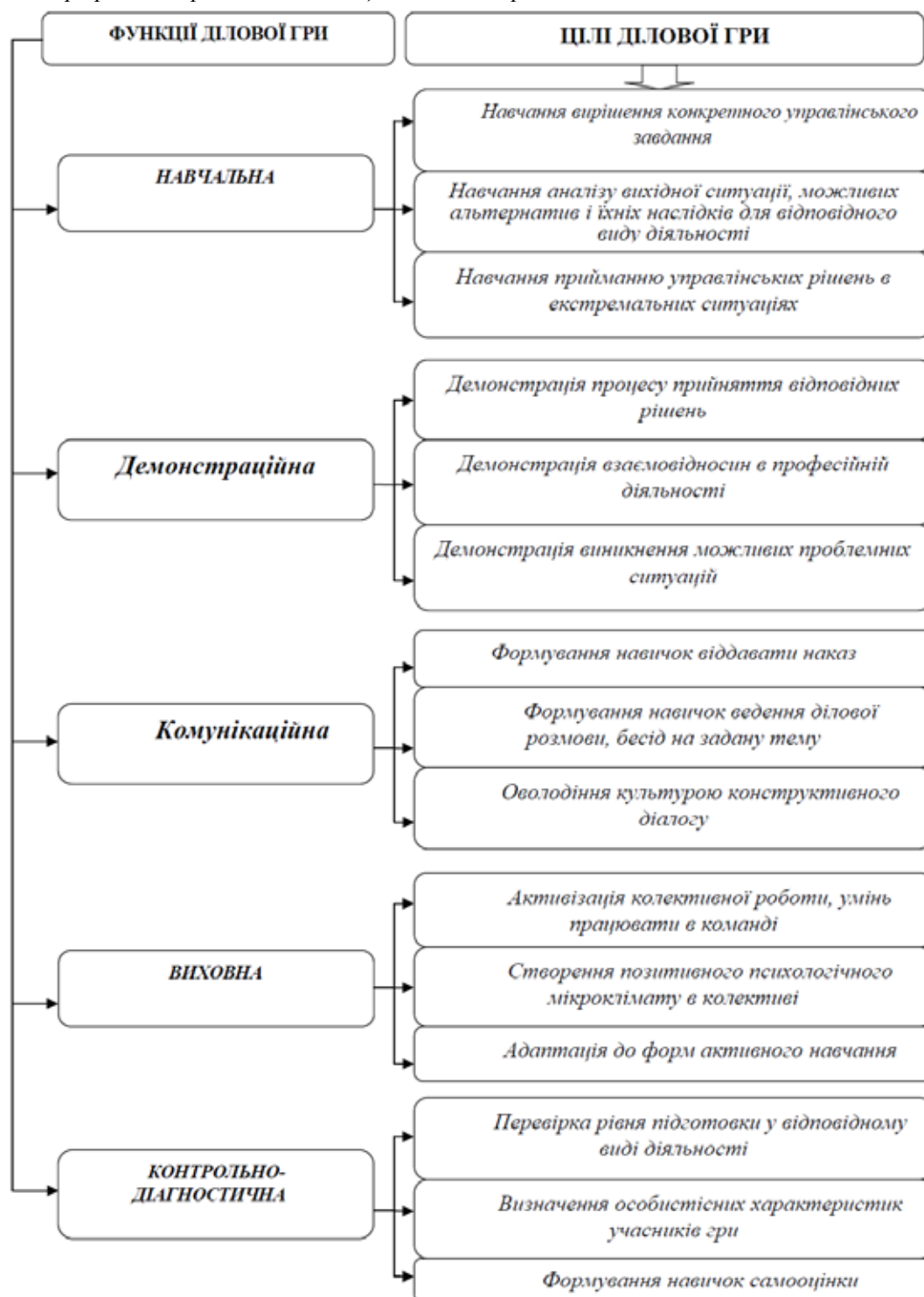
- виявлення можливих варіантів перебігу гри, вибір оптимального варіанту з урахуванням специфіки задіяного колективу;
- визначення завдань для самостійної роботи з метою поглиблення знань та умінь, отриманих у процесі гри.

Педагогічні цілі проведення ділової гри включають:

- закріплення системи знань у сфері конструювання ділової гри;
 - вироблення системних умінь щодо конструювання ділової гри;
 - обмін досвідом створення ділових ігор;
 - удосконалення навичок ухвалення колективних рішень;
 - розвиток комунікативних рішень;
 - наявність творчого мислення;
- виховання індивідуального стилю поведінки у процесі взаємодії з учасниками.

Таблиця 1

Основні функції та цілі організації та проведення ділових ігор під час вивчення професійно-орієнтованих дисциплін бакалаврами пожежної безпеки



Відзначимо такі особливості впровадження ділової гри в навчальний процес:

- наявність спеціально створених умов навчального середовища, в яких учасники не можуть не діяти, залишатися сторонніми глядачами, досягається використанням відповідних дидактичних матеріалів, методів та засобів навчання;
- активна діяльність курсантів, зумовлена бажанням отримати знання та забезпечена мобілізацією резервних здібностей і відповідною мотивацією;
- індивідуальний підхід до кожного учасника навчального процесу, що передбачає зацікавленість викладача розвитком особистісних рис курсантів;
- позитивний емоційний фон діяльності, що дає змогу перетворити навчання як важку наполегливу працю в процес, який викликає позитивне сприйняття.

Ділова гра належить до активних методів навчання, що забезпечують активну творчу діяльність курсанта, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення. Ділова гра як засіб навчання відрізняється від пасивних методів, оскільки має можливість продемонструвати в короткі терміни динаміку ситуаційних змін і багатоваріантність розв'язання поставлених задач. Результати, одержані під час ділової гри, можуть бути узагальнені, проаналізовані та співставлені, що значно підвищує рівень підготовки.

Застосування ділових ігор дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати в учасників гри колективізм та відчуття команди, отримати результати за обмежений час тощо. Моделюючи або імітуючи умови і динаміку відносин, ділова гра служить засобом інтенсифікації навчального процесу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Козяр М. М. Екстремально-професійна підготовка до діяльності у надзвичайних ситуаціях: / М. М. Козяр. – Львів: Сполом, 2004. – 374 с.
2. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. посібник / авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: АПН, 2002. – 135 с.
3. Курлянд З. Н. Педагогіка вищої школи: навч. посібник / З. Н. Курлянд. – К.: Знання, 2005. – 399 с.
4. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського університету. – 2005. – Вип. 19. – С. 241–246.
5. Беспалько В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В. П. Беспалько. – М.: Просвещение, 1995. – 208 с.
6. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А. А. Вербицкий – М.: Высшая. школа, 1991. – 207 с.