

Бобкова Інна Аркадіївна 

викладач фармацевтичних дисциплін,
Житомирський базовий фармацевтичний фаховий коледж,
м. Житомир, Україна

bobkova.inna@pharm.zt.ua

Бур'янова Вікторія Вікторівна 

викладач фармацевтичних дисциплін,
Житомирський базовий фармацевтичний фаховий коледж,
м. Житомир, Україна

burianova.viktoriia@pharm.zt.ua

Гончарук Світлана Володимирівна 

викладач хімічних дисциплін,
Житомирський базовий фармацевтичний фаховий коледж,
м. Житомир, Україна

honcharuk.svitlana@pharm.zt.ua

Умінська Катерина Анатоліївна 

кандидат фармацевтичних наук, викладач фармацевтичних дисциплін,
Житомирський базовий фармацевтичний фаховий коледж,
м. Житомир, Україна

uminska.kateryna@pharm.zt.ua

НАВЧАЛЬНА ГРА ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ У ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

Анотація. У статті подані визначення «навчальна гра», описані її основні різновиди. Проаналізовано функції та правила проведення ігор. Розглянуто основні компоненти та переваги навчальних ігор.

Ключові слова: навчальна гра, ігрова діяльність, роль, учасник гри.

Annotation. The article defines «educational game» and describes its main varieties. The functions and rules of games are analyzed. The main components and advantages of educational games are considered.

Key words: educational game, gaming activity, role, game participant.

Вступ. Соціально-психологічні й педагогічні функції гри є провідною ланкою в процесі формування особистості. Ігри мають свої особливості: колективний характер діяльності (безпосередні виконавці, глядачі); актуальність змісту; педагогічний підхід до розподілу ролей (доручення ролей і лідерам, і студентам, які потребують корекції своїх недоліків); гра у більшості випадків залежить від творчості та імпровізації учасників. Навчальна гра є унікальним механізмом накопичення та передачі людиною набутого досвіду. Основною метою навчальних ігор є формування вміння майбутніх фахівців поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Лише при достатньому інтересі студентів до професійних навичок і вмінь та при докладанні певних зусиль, тобто при поєднанні теоретичних знань, отриманих на лекціях і семінарах, з вирішенням конкретних виробничих завдань і з'ясуванням виробничих ситуацій, студенти можуть оволодіти необхідними професійними вміннями.

Метою статті є висвітлення інноваційних форм навчально-виховної роботи навчального закладу на прикладі ігрових технологій навчання.

Результати досліджень. Гра - форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах виконання предметних дій, у предметах науки й культури. Гра ділова - форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерних для певного виду практики [4]. Сучасні науковці та педагоги-практики такі як, наприклад, А. Вербицький, Л. Вишнякова, Р. Жуков, Д. Ельконін, Ю. Кравченко, В. Комаров, В. Платов, В. Рибальський, вважають, що навчально-педагогічні ігри є одним з

методів активного навчання здобувачів освіти. Відмінність ігрової технології від традиційної університетської освіти та її освітніх можливостей полягає у відтворенні основних закономірностей професійної діяльності та рухів професійного мислення, які динамічно породжуються та вирішуються спільними зусиллями її учасників. Звідси суть професіоналізації фахівця вчений вбачає у накладанні власної особистості на об'єктивно задані предметні відношення та їх відображення і перетворення у здатності і можливості виконання професійної діяльності, що зумовлює необхідність розробки ігрової моделі як процесу діяльності на імітаційній основі .

Ігрова діяльність виконує наступні функції: мотиваційну (пробудження інтересу здобувачів освіти); комунікативну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх фахівців); самореалізаційну (кожен учасник гри усвідомлює свої здібності); розвивальну (увага, вольовий розвиток здібностей та інших психологічних якостей), розважальну (відчуття щастя), діагностичну (виявлення можливих відхилень у знаннях, уміннях і навичках, поведінці), корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості учасників ігрового процесу) [1].

Основними компонентом гри виступає саме роль та її сприйняття здобувачами освіти. Прийняття ролі відбувається на когнітивному, емоційному і поведінковому рівнях. Вони досягаються шляхом призначення зовнішніх характеристик і норм поведінки, а також завдань, властивих ролі та її виконанню. Ігрові методи багатогранні, кожен з них певним чином сприяє розвитку певної навички [5].

З огляду на це ігри поділяються на вправи, ігри-дискусії, ігри-сценарії, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри тощо.

До технологій ігор-вправ належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню та перевірці якості отриманих знань, набуттю здобувачами освіти практичних навичок; ігрові вправи можуть бути частиною домашніх і групових занять [2].

Ігрові дискусії передбачають мозковий штурм із спірних питань, обмін думками та ідеями між кількома учасниками. Основна мета цього методу – виявити розбіжності в трактуванні питань і встановити істину під час дружньої суперечки. Цей метод навчання дає можливість підібрати оптимальне рішення після аналізу суті явища чи процесу. Досягнення поставлених цілей визначає розвиток знань в ігрових ситуаціях. Основою такого підходу є проблемна ситуація. Вона стимулює пізнавальні інтереси здобувачів освіти, спрямовує їхню психологічну діяльність. Крім того, ігрові ситуації формують уміння аналізувати, робити висновки та приймати рішення в нестандартних ситуаціях, а також сприяють зміцненню емоційно-психічного стану всіх учасників, стимулюють внутрішню мотивацію до навчання, знімають напругу.

Рольова гра дозволяє відтворити будь-яку ситуацію у відповідних «ролях» і спонукає студентів розумово переорієнтуватися. У процесі рольової гри виявляється інтелект здобувача освіти; під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічні бар'єри спілкування. На зміну стосункам «викладач-студент» приходять стосунки «гравець-гравець», коли учасники надають допомогу та підтримку один одному, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу та оволодінню здобувачами певного виду діяльності. Викладач, який проводить гру, повинен пояснити її головну мету, розкрити структуру, дати рекомендації кожному виконавцю ролей, передбачити її результат. Рольові ігри — це ігри, в яких група учасників грає заздалегідь визначені ролі за сценарієм, щоб опанувати певні поведінкові чи емоційні аспекти життєвої ситуації.

Рольові ігри є способом моделювання психологічних ситуацій і формування певних психологічних та соціальних навичок. Вони проводяться в малих групах (3-5 учасників). Учасники отримують завдання на картці (на дошці, папері тощо), розподіляються за ролями, розігрують сценарій і презентують (показують) його всій групі. Перевагою такого підходу є те, що кожен учасник може уявити себе в запропонованій ситуації, більш реалістично відчувати ті чи інші стани, відчувати наслідки тих чи інших дій і прийняти рішення. Аудиторне навчання з

використанням рольових ігор проходить жваво та емоційно, учні мають високу мотивацію та хорошу психологічну атмосферу.

Ділова навчальна гра являє собою навчально-практичне заняття, що моделює діяльність фахівців, що вирішують складні завдання та приймають рішення. Ділові ігри належать до інтерактивних видів діяльності, які допомагають студентам набути практичних навичок, досвіду та знань. Через ділові ігри можна змоделювати прийняття професійних рішень у різноманітних ситуаціях, які проводяться за заздалегідь визначеними правилами за наявності конфліктних ситуацій чи інформаційної невизначеності. Ділові ігри належать до групових вправ, в яких розробляється серія рішень у штучно створених умовах, що імітують виробничі ситуації / процеси / діяльність.

Ділові ігри можуть використовуватися для навчання, діагностики особистісних характеристик учасників, організації процесів прийняття рішень, а також з дослідницькою метою. Слід зазначити, що цей метод синтезує сильні сторони в експериментальних, аналітичних і професійних методах. Ділові ігри - форма і метод навчання, у якій моделюються предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності. Вони призначені для набуття та розвитку професійних навичок. У ділових іграх професійна діяльність студентів розвивається на імітаційній ігровій моделі, що відображає зміст, способи і динаміку розвитку професійної діяльності майбутніх фахівців. Такі ігри є засобом розвитку професійного творчого мислення, в процесі яких розвивається вміння аналізувати конкретні ситуації та вирішувати нові професійні завдання.

На відміну від інших традиційних методів навчання, ділові ігри більш повно відтворюють практичну діяльність, дозволяючи студентам виявляти проблеми та їх причини, розробляти варіанти вирішення цих проблем, оцінювати кожен варіант вирішення проблемної ситуації, приймати рішення та визначати механізми їх реалізації.

Переваги ділових ігор полягають у тому, що вони дозволяють:

- розглянути конкретні проблеми за значно скорочений час;

- допомогти учасникам набути навичок виявлення, аналізу та вирішення конкретних проблем;
- дати можливість групам спільно працювати над підготовкою та прийняттям рішень, орієнтуватися в нестандартних ситуаціях;
- дати можливість учасникам зосередити свою увагу на ключових аспектах проблеми, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки;
- розвивати взаєморозуміння між учасниками гри [3].

Висновки. Навчальні ігри мають багато назв і різновидів ділових, а їх методології та цілі варіюються від дидактичних та управлінських ігор, до рольових, проблемно-орієнтованих, організаційно – діяльнісних ігор та інших. Ігрові заняття дозволяють учасникам знаходити рішення складних проблем, застосовуючи спеціальні правила обговорення. Вони також стимулюють творчу активність учасників за допомогою спеціальних методів роботи (наприклад, методом «мозкового штурму»), а також за допомогою модераторської роботи психолога - ігротехніка, який забезпечує продуктивну комунікацію. Основними характеристиками навчальних ігор можна визначити моделювання, розподіл ролей та взаємодію учасників, наявність загальної мети, присутність елемента змагання та колективізм. Потрібно пам'ятати, що основним компонентом гри є саме роль та її прийняття учасником гри.

Список використаних джерел

1. Білоус О. С. Ділова гра як метод інтенсифікації навчальної діяльності / О. С. Білоус, К. В. Ізмайлова. *Педагогічне Криворіжжя : педагогічний альманах*. Кривий Ріг, 2018. Вип. 4. С. 47 - 49. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/3373> (дата звернення 05.02.2024).
2. Бур'янова В.В. Навчальна гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця. *Якість вищої освіти: сучасний стан та шляхи забезпечення: матер. Всеукр. наук.-метод. інтернет-конференції педагогічних працівників вищих навчальних закладів I-II р.а., 17-18 квітня 2017*. С. 71-75. URL:

<https://eprints.pharm.zt.ua/id/eprint/81/1/%D0%91%D1%83%D1%80%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf> (дата звернення 05.02.2024).

3. Гутиряк О., Павлішак О. Ділова гра як метод активного навчання майбутніх фахівців. *Молодь і ринок*. 2018. № 11 (166) URL: <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/151952> (дата звернення 05.02.2024).

4. Могильник А.І. Інтерактивні методи навчання в сучасній медичній освіті *Сучасна медична освіта: методологія, теорія, практика: матеріали Всеукр. навч.-наук. конф. з міжнар. участю, Полтава, 19 березня 2020 р.* С. 140 – 142. URL: http://repository.pdmu.edu.ua/bitstream/123456789/13618/1/Mogilnik_Interaktivni_metodi_navchannya.pdf (дата звернення 05.02.2024).

5. Тур О., Танко Н. Ділова навчальна гра як провідний метод формування комунікативної компетентності студентів ЗВО. *Витоки педагогічної майстерності*. 2019. № 23. С. 212-215. URL: <http://sources.pnpu.edu.ua/article/view/183280> (дата звернення 05.02.2024).