

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ КОМЕРЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ВЗАЄМОДІЇ

У статті обґрунтовано сутність, можливості, структуру дидактичної гри, виявлено основні функції дидактичної гри; акцентовано увагу на рольових та ділових іграх; здійснено аналіз вимог до проведення рольових і ділових ігор з метою підготовки майбутніх фахівців комерційної діяльності до професійної взаємодії. Висвітлено результати впровадження рольових та ділових ігор у навчальний процес ВНЗ, що свідчить про їх ефективність у формуванні в студентів культури професійної взаємодії.

Ключові слова: дидактична гра, рольова гра, ділова гра, професійна взаємодія.

Сьогодні Україна – важлива торговельно-економічна зона Європи, і, безперечно, цей фактор слід вважати головним, коли мова йде про необхідність підготовки фахівців з комерційної діяльності, від взаємодії яких з людьми значною мірою залежать їх думки й судження про нашу державу. Професійна діяльність фахівця з комерції передбачає організацію процесів, пов'язаних з купівлею-продажем, обміном та просуванням товарів від виробників до споживачів з метою задоволення запиту покупців та отримання максимального прибутку комерційним підприємством. У цьому контексті перед вищими навчальними закладами постає відповідальне завдання – забезпечити високопрофесійну підготовку фахівців комерційної діяльності, здатних зробити можливим прорив держави та зайняття нею гідного місця у світовому соціально-економічному просторі, царині багатоманітних професійних та культурних зв'язків.

Пріоритетним виступає завдання навчання іноземної мови як засобу професійної комунікації. Зовнішнє коло цього значення пов'язане з результатом оволодіння іноземною мовою, а внутрішнє зумовлює всебічний розвиток особистості. Оволодіння іноземною мовою як засобом спілкування потребує вміння знаходити ефективні шляхи та засоби вирішення завдань, які виникають у процесі спілкування, та вміння орієнтуватися в певних ситуаціях тощо. Викладачі постають перед необхідністю пошуку таких методів та засобів навчання, які б сприяли вирішенню цих завдань і підвищенню рівня мовної компетентності студентів вищих навчальних закладів.

Психолого-педагогічні особливості та навчальні можливості дидактичної гри, позитивне ставлення до них студентів зумовлюють необхідність включити ігри в поєднанні з іншими методами в навчальний процес у вищому закладі освіти.

Феномен “взаємодія” був предметом досліджень Ю. Бабанського, А. Бодальова, В. Давидова, Д. Ельконіна, В. Загвязинського, Х. Лійметса, В. Ляудіса, В. Семенова та ін. Питання підготовки майбутніх спеціалістів до професійної взаємодії як передумови їх успішної професійної діяльності та осо-

бистісно-професійного розвитку розглядали В. Биков, І. Булах, Л. Долинська, Г. Костюк, В. Семиченко, В. Сластьонін та ін.

Дослідження проблеми застосування дидактичної гри у вищому навчальному закладі стосуються переважно ділових (І. Макаренко, М. Касьяненко, М. Крюков, Я. Гінзбург, Н. Коряк, А. Вербицький та ін.) або рольових ігор (Т. Олійник, Л. Грицюк, В. Нотман, С. Карпова, Л. Петрушина та ін.). Теоретичні аспекти проблеми дидактичної гри вивчали А. Капська, І. Носаченко, В. Семенов, П. Підкасистий, Н. Ахметов, Ж. Хайдаров, Л. Терлецька, А. Деркач, С. Щербак, А. Тюков, Є. Смірнов, І. Носаченко, П. Щербань та ін.

Проведені теоретичні та експериментальні дослідження проблеми використання гри загалом, дидактичної гри в навчальному процесі свідчать про її велике значення для розвитку особистості та значну роль у її навчанні. При цьому необхідно визнати, що використання дидактичної гри при навчанні студентів – майбутніх фахівців комерційної діяльності залишається проблемою, що потребує подальшого глибшого вивчення.

Метою статті є висвітлення можливостей дидактичних ігор як засобу підготовки майбутніх фахівців комерційної діяльності до професійної взаємодії.

Для досягнення мети поставлено такі завдання: обґрунтувати сутність, можливості дидактичної гри; розкрити функції, структуру дидактичної гри; здійснити аналіз вимог до проведення дидактичних ігор з метою підготовки майбутніх фахівців до професійної взаємодії.

Щодо вирішення першого завдання, то вважаємо за необхідне розкрити сутність понять “гра”, “дидактична гра”.

За твердженням С. Гончаренка, гра – “форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, станів” [2, с. 73].

Дидактична гра належить одночасно до двох сфер людської діяльності – гри й навчання. В. Семенов зараховує дидактичну гру в системі ігрової діяльності до “інструментальних ігор” (поряд з дослідницькими та організаційно-діяльними). Як стверджує науковець, “вона включає в себе продуктивний компонент – навчання і є засобом для розв’язання його завдань; належить до класу ігор за правилами. Проте для деяких дидактичних ігор обов’язковим є дотримання лише частини правил, бо вони (ігри) передбачають більш або менш виражені елементи рольової поведінки” [6, с. 92].

Дидактична гра надає можливість наблизити освітні знання до практичних умінь, випробувати себе в ролі фахівця комерційної діяльності, бути відповідальним за прийняття рішення, пережити певну емоційну напругу. Вона сприяє організації словесної діяльності студентів з метою виокремлення основних ознак майстерності слова; виробленню навичок перевтілення відповідно до ролі, яка виконується; донесенню до слухачів такого підтексту, який відповідав би певному змісту мовлення і конкретній ситуації; виявленню й розвитку внутрішнього бачення, з’ясуванню його впливу на характер словесної дії мовця; формуванню в студентів уміння правильно визначати та передавати слухачам власне ставлення до того, про що йдеться. Її особливістю є відтворення предметного й соціального змісту професійної діяльності, що досягається завдяки ігровому імітаційному моделюванню та вирішенню професійно-орієнтованих ситуацій у разі доцільно-

го поєднання індивідуальної й групової ігрової діяльності учасників. Водночас вона надає можливість студентам самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані з виконанням взятих на себе обов'язків. Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції. Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри полягає в тому, що нові знання отримують завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії.

Доцільними стали висновки В. Платонова, який встановив, що дидактична гра надає можливість засвоювати інформацію на 70% більше, ніж під час лекції (для порівняння: 20% матеріалу студент може відтворити після лекції, 90% – після ділової гри) [4, с. 3]. Тобто в умовах гри мета запам'ятати чи відтворити досягається легше, ніж у трудовій або навчальній обов'язковій діяльності. Відтак, гра дає можливість скоротити час на вивчення деяких дисциплін на 30–50%, що в умовах пошуку резервів часу є особливо актуальним.

Аналіз психолого-педагогічної літератури дав нам змогу виявити основні функції дидактичної гри: *соціокультурну* (виступає ефективним засобом соціалізації, засвоєння цінностей цього середовища); *комунікативна* (надає можливість моделювати ситуації та обирати різні шляхи їх вирішення: одноосібні, групові, колегіальні; вводить людину у світ складних професійних відносин); *самореалізації* (передбачає досягнення особистісного успіху, конкуренції, перемоги, що створює ситуації самовираження, самореалізації); *діагностичну* (передбачає, що студент в умовах гри може пересвідчитись у рівні свого інтелекту, творчості, вмінні спілкуватись, у рівні володіння професійними знаннями та вміннями); *корекційну* (передбачає через програвання умовних ситуацій у подальшому коригувати реальну діяльність); *розважальну* (сприяє урізноманітненню навчального процесу, викликає позитивні емоції, створює сприятливу атмосферу для спілкування із однокурсниками та викладачем).

У структурі дидактичної гри представлені як відносно самостійні елементи обидва види діяльності – гра й навчання. В. Семенов називає третім основним елементом структури дидактичної гри – ігрову модель, на основі якої тільки й може здійснюватися реальна ігрова взаємодія студентів між собою та з педагогом у процесі гри. Оскільки автор вважає ігрову модель ланкою, що поєднує автора дидактичної гри та її учасників, правомірно розглядати її з двох позицій. З одного боку, це форма втілення авторського задуму. Ігрова модель відображає наукові висновки про закономірності ігрової діяльності й навчання; педагогічні умови ефективного застосування цієї моделі під час засвоєння певної частини змісту освіти; характер взаємодії її учасників. Тому ігрова модель є результатом проєктивної діяльності, що В. Семенов відображає в схемі: автор → аналіз цілей і завдань навчання → співвідношення змісту й закономірностей навчання та гри → проєктування → ігрова модель.

З іншого боку, у реальному ході дидактичної гри її модель стає вже вихідним елементом структури діяльності учасників, проєктом здійснення цієї діяльності. Вона є ядром, стрижнем, який організує дидактичну гру, що автор відображає на схемі: суб'єкт дидактичної гри → ігрова модель → навчальна ігрова діяльність → співвідношення цілей і завдань ігрової діяльності й навчання → виділення та досягнення цілей навчання [6, с. 95].

А. Капська зазначає: “Використання у професійній підготовці дидактичних ігор – це по суті своєрідна репетиція і перевірка того, як студенти вміють користуватися словом у заданій професійній ситуації” [3, с. 71].

Зазначимо, що місце використання дидактичної гри в навчальному процесі при вивченні кожної теми залежить від: дидактичної мети навчального заняття; мети дидактичної гри (ігри, спрямовані на повторення раніше вивченого матеріалу та на засвоєння нового матеріалу, застосовуються на початковому етапі; ігри, спрямовані на закріплення засвоєного матеріалу та на формування вмінь практичного застосування знань, використовуються на подальших етапах вивчення кожної теми); від виду діяльності учасників (репродуктивні ігри використовуються на початковому етапі, частково-пошукові та творчі – на подальших етапах вивчення теми); від способу керівництва (керовані ігри доцільніше використовувати на початковому етапі, частково-керовані та самостійні – на подальших етапах вивчення теми).

Серед розмаїття дидактичних ігор акцентуємо увагу на рольових та ділових іграх.

Рольові ігри передбачають тільки наявність заданої комунікативної ситуації, яку її учасники не обговорюють, а грають [1, с. 31], тобто це “імпровізоване розігрування заданої ситуації” [5, с. 78]. Рольові ігри забезпечують розвиток уміння слухати, обробляти й застосовувати отриману інформацію, сприймати й розуміти суб’єкта комунікації, його емоційний та психологічний стан і мотиви поведінки, удосконалення вмінь щодо кодування й декодування невербальної поведінки, що досить важливо для майбутніх фахівців комерційної діяльності, навчають бути толерантним, знімати бар’єри спілкування. Надають можливість кожному з учасників гри осмислити власний комунікативний досвід, індивідуальні особливості, зокрема ті, що слугують джерелом бар’єрів професійної взаємодії, розкрити альтернативи поведінки в запропонованих ситуаціях, “намірити” їх на себе та апробувати їх на практиці.

Рольові ігри в курсах дисциплін у вищій школі – це тренувальний інтерактивний вид навчальної діяльності, призначений для розвитку, вдосконалення та закріплення практичних умінь і навичок студентів як суто професійного характеру, так і пов’язаних зі спілкуванням (у тому числі іншомовним) з приводу професійних або інших питань. Розвиток, вдосконалення та закріплення практичних умінь і навичок досягаються за рахунок їх інтенсивного тренування в умовах, які досить точно моделюють умови вирішення професійних завдань/умови професійного та іншого спілкування. Названі розвиток, вдосконалення та закріплення реалізуються через розігрування студентами відповідних змодельованих ролей у відповідних змодельованих ситуаціях. Таке розігрування здійснюється з метою вирішення (через спілкування) проблеми, яка виникла як наслідок змодельованої ситуації й базується на певному особистісному конфлікті. Для вирішення проблеми необхідним є заповнення співрозмовниками в ході спілкування своїх інформаційних прогалін через обмін інформацією. При цьому в рольовій грі тільки один або частина співрозмовників/учасників-гравців виступають в ролі фахівця (ців), інші ж розігрують ролі нефаківців, які спілкуються з фахівцями з приводу питань, які для останніх є професійними.

Такі особливості рольових ігор роблять їх придатними для використання в навчанні студентів, чия професійна діяльність обов'язково буде вимагати роботи з особистісними конфліктами нефахівців для професійної допомоги цим особам.

До переваг рольових ігор можна зарахувати таке:

– *активізацію та інтенсифікацію навчальної діяльності студентів* (проведення рольової гри можливе тільки за умови високої активності осіб, які беруть у ній участь. Навчання в умовах відтворення реальної дійсності, особливо професійної, – так зване *експерієнційне навчання (experiential learning)*, тобто навчання через практичний досвід, – суттєво полегшує засвоєння, тим самим інтенсифікуючи його (Y. Freeman, D. Freeman [7], M. Jerald, R. Clark [8]);

– *підвищення навчальної мотивації студентів, перетворення її на процесуальну мотивацію* (процесуальна мотивація є найбільш ефективною у навчанні. Це мотивація “безпосередньої дії”, тому що вона пов'язана із задоволенням від самого процесу діяльності);

– *інтегрально-комунікаційний характер рольових ігор* (для рольових ігор професійного спрямування можливою є така інтеграція всіх чотирьох видів мовленнєвої діяльності (говоріння, аудіювання/слухання, читання та письма), при якому один вид органічно (внаслідок самої логіки проведення гри) переходить в інший і всі чотири з них є рівномірно задіяними в тих фрагментах навчального процесу, в центрі яких стоїть та чи інша професійно орієнтована рольова гра).

Ділова гра – це діалог на професійному рівні, у якому стикаються різні думки, позиції, наявна взаємна критика гіпотез, їх обґрунтування й утвердження, що зумовлює появу нових знань та уявлень [3, с. 71]. Ділова гра може бути визначеною як засіб моделювання умов професійної діяльності через пошук нових шляхів виконання цієї діяльності та прийняття рішень щодо того, які із цих шляхів є оптимальними. Таким чином, використання ділових ігор привносить професійну реальність у студентську аудиторію, перетворюючи абстрактне вивчення навчальної дисципліни на її засвоєння через практику (досвід) змодельованої професійної діяльності. У цьому разі доречно говорити не про засвоєння, а про привласнення знань, умінь та навичок (привласнення, на відміну від засвоєння (простого запам'ятовування), – це перетворення знань на власні переконання особистості в результаті їх глибокого усвідомлення).

Цілями проведення ділової гри є:

– формування у студентів професійно-спрямованих інтересів, розвиток пізнавальної професійної мотивації, цілісного уявлення про їх практичну професійну діяльність через досвід такої змодельованої діяльності, з наданням відповідної можливості створити емоційно-особистісне сприйняття цієї діяльності через її суто практичне (змодельоване) виконання;

– надання можливості студентам комплексного практичного виконання різноманітних дій, що входять до складу професійної діяльності, і завдяки цьому тренування таких дій в умовах змодельованої професійної практики;

– розвиток умінь працювати в команді, оскільки всі ділові ігри базуються на командній діяльності (це навчає колективної розумової та практичної роботи, створюючи вміння та навички соціальної взаємодії, вчить професійного спілкування та привчає до колективного прийняття рішень);

– привчання студентів приймати професійні рішення в умовах неповної інформації (що пов'язано з проблемним характером ділових ігор, для яких так

само, як для рольових ігор, характерна наявність інформаційних прогалин), а також при дефіциті часу (який завжди так чи інакше обмежується навчальним завданням);

– розвиток почуття професійної відповідальності, оскільки в діловій грі, як у реальній професійній діяльності, яку вона моделює, успіх діяльності всіх цілком залежить від діяльності кожного і, навпаки, успіх діяльності кожного залежить від діяльності всіх;

– навчання професійної комунікації (як рідною мовою, так і іноземною), що досягається завдяки тому, що проведення ділових ігор проходить як практично безперервна професійна комунікація гравців, тобто на дуже високому рівні комунікативності.

Для формування культури професійної взаємодії можна використовувати такі ігри: *рольові* (“Успішний підприємець”, “Налагодження контакту під час візиту на торгову точку”, “Реклама продукції”, “Ділова бесіда”, “З’ясування потреби” тощо), *ділові* (“Науково-практична конференція он-лайн”, “Конфлікт на промисловому підприємстві”, “Наукова рада”, “Оцінка якості товару”, “Розгнівані покупці”, “Просування товару на ринок” тощо).

Характер навчальної дисципліни та теми, яка вивчається, визначають використання того чи іншого виду гри залежно від: способу організації (рольова чи ділова); кількості учасників (індивідуальна, парна чи групова); мовленнєвої діяльності (монологічна, діалогічна чи групове обговорення); часу підготовки учасників (ігри попередньої підготовки; ігри, які обдумуються під час заняття; ігри-імпровізації чи ігри-експромти); засобу проведення (комунікативні, предметні, аудіотехнічні чи комп’ютерні).

Реалізація ігрових технологій передбачає етапність дій: інструкція для учасників, під час якої викладач починає гру зі вступного слова й організаційних вказівок, видає завдання для гри учасникам, розподіляє ролі та функції гравців, видає матеріали для проведення гри; власне проведення гри, де викладач бере участь лише як консультант або в разі потреби; аналіз результатів гри: аналіз та оцінювання змісту, мовний аналіз та оцінювання, аналіз участі й результатів учасників.

Експериментальне дослідження засвідчило суттєву ефективність ігрових технологій, а саме: зростає інтерес до заняття, проблем, що моделюються, самостійної пізнавальної діяльності; підвищується активність групи; студенти отримують та засвоюють значну кількість інформації з фрагментів конкретної професійної дійсності, що сприяє розумінню особистісної значущості набутих знань, умінь, сформованого особистісного досвіду і, як результат, підвищення рівня впевненості в собі; відбувається пошук оптимального варіанту вирішення професійних проблем, що гарантує успіх у розв’язанні аналогічної ситуації під час виробничої практики та в процесі самостійної професійної діяльності після закінчення університету; студенти вчаться швидко реагувати на ту чи іншу ситуацію, передбачати наслідки конкретних дій, як своїх, так і інших учасників гри, і, за необхідності, нейтралізувати небажані наслідки, швидко адаптуватися до зміни ситуації. Спостерігається високий рівень засвоєння інформації (через переживання); вироблення вмінь слухати й чути іншого; знання “пропускаються крізь себе”; деякі висновки студент формулює сам або колегіально, під час обговорення в групі; навчання відбувається шляхом обміну досвідом або пасивного

спостереження; наявні взаємодія, активізація мислення; спостерігається особистісне зростання; активність учасників; можливість аналізу власних дій, відчуття нового досвіду; можливість обміну досвідом і міркуваннями; вироблення вміння співпрацювати, взаємодіяти; можливість виявити себе з кращого боку; різноманітність форм; можливість у невимушеній обстановці збагачувати власний професійний досвід і досвід здійснення професійної взаємодії.

Висновки. Підсумовуючи, зазначимо, що використання дидактичних ігор під час професійної підготовки майбутніх фахівців комерційної діяльності сприяє набуттю ними досвіду здійснення професійної комунікації й взаємодії. Проте не можемо не зазначити, що використання таких активних форм навчання, як ігрові, – процес складний та довготривалий, що потребує від педагога перегляду власних педагогічних концепцій, змісту навчальних завдань, що ставляться перед студентами. Педагог має відійти від стереотипних методик проведення занять, перебороти почуття протистояння новому, має сам бути творчою особистістю, майстром професійної взаємодії. Подальші наукові пошуки спрямовані на вирішення питання щодо методичної підготовки викладачів ВНЗ до впровадження ігрових технологій у навчальний процес ВНЗ та розробку й реалізацію в навчальному процесі ділових та рольових ігор, спрямованих на формування культури професійної взаємодії майбутніх фахівців комерційної діяльності.

Список використаної літератури

1. Гапоненко Л.О. Теорія і практика підготовки студентів до педагогічного спілкування : монографія / Л.О. Гапоненко. – Д. : Пороги, 1997. – 226 с.
2. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
3. Капська А.Й. Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / А.Й. Капська // Рідна школа. – 1991. – № 10. – С. 71–73.
4. Платов В.Л. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учебник / В.Л. Платонов. – М. : Политиздат, 1991. – 245 с.
5. Савенкова Л.О. Теоретико-методичні основи підготовки майбутніх педагогів до професійного спілкування : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01 / Л.О. Савенкова. – К., 1998. – 413 с.
6. Семенов В.Г. Дидактична гра / В.Г. Семенов. – К. : Педагогіка, 1992. – 104 с.
7. Freeman Y.S. ESL/EFL teaching: Principles for success / Y.S. Freeman, D.E. Freeman. – Portsmouth, NH : Heinemann, 1998. – 292 p.
8. Jerald M. Experiential language teaching techniques. Out-of-class language acquisition and cultural awareness activities. Resource handbook number 3. Second revised edition / M. Jerald, R.C. Clark. – Brattleboro, Vermont : Prolingua Associates, 1994. – 148 p.

Стаття надійшла до редакції 14.02.2013.

Кожушко С.П. Дидактические игры как средство подготовки будущих специалистов коммерческой деятельности к профессиональному взаимодействию

В статье обосновано суть, возможности и структуру дидактической игры, выявлены основные функции дидактической игры; акцентировано внимание на ролевых и деловых играх; осуществлен анализ требований к проведению ролевых и деловых игр с целью подготовки будущих специалистов коммерческой деятельности к профессиональному взаимодействию. Описаны результаты внедрения ролевых и деловых игр в учебный процесс вуза, которые свидетельст-

190

вуют об их эффективности при формировании у студентов культуры профессионального взаимодействия.

Ключевые слова: дидактическая игра, ролевая игра, деловая игра, профессиональное взаимодействие.

Kozhushko S. Didactic plays as means for preparation of future specialists in commercial activity for their professional interaction

The article substantiate the essence, potentials, structure of didactic play, and reveals its main functions. Special attention is given to role plays and simulations. The analysis of the requirements to role play and simulation organization with the aim of preparing future specialists in commercial activity for their professional interaction has been performed. The author describes the outcomes of role play incorporation into the process of university students education. The results obtained demonstrate role play and simulation effectiveness for the formation of students culture in their professional interaction.

Key words: didactic play, role play, simulation, professional interaction.