

ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО ЗНАЧУЩИХ ЯКОСТЕЙ МАЙБУТНІХ МЕДИКІВ

У статті розкрито сутність, значення, функції, ознаки ігор як активного методу формування професійно значущих якостей майбутніх медиків. Закцентовано увагу на рольових і ділових іграх, їх особливостях застосування у вищій медичній школі та можливостях щодо формування професійно значущих якостей майбутніх медиків.

Ключові слова: ігра, рольова гра, ділова гра, професійно значущі якості, майбутні медики.

У сучасних умовах економічних, політичних і соціально-культурних перетворень входження до європейського освітнього простору Україна актуалізувала потребу у фахівцях високого рівня, конкурентоспроможних на національному та міжнародному ринках праці. Вимоги держави до якості медичної освіти, стурбованість станом морально-ціннісної сфери лікарів активізували пошуки науковців оптимальної моделі професійної підготовки майбутніх лікарів в контексті приєднання України до Болонської системи. Одним зі шляхів вирішення цієї проблеми є послугування у навчальному процесі ВНЗ інтерактивними технологіями, зокрема ігровими.

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

Проведені теоретичні й експериментальні дослідження проблеми використання гри у навчальному процесі свідчать про її велике значення для розвитку якостей особистості та значну її роль у процесі навчання. При цьому необхідно визнати, що використання гри під час професійної підготовки студентів – майбутніх медиків залишається проблемою, котра потребує подальшого більш глибокого дослідження.

Метою статті є з'ясування сутності, значення, функцій, ознак ігор та особливостей застосування цього методу навчання у вищій медичній школі.

Зупинимо свою увагу на виявленні сутності гри. Так, дослідники визначають гру як термін, який визначає широке коло діяльності тварин і людини, котра протиставляється звичайно утилітарно-практичній діяльності та характеризується переживанням задоволення від самої діяльності [6, с. 202]; форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) певних ситуацій, станів [2, с. 73]; вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою [4, с. 50]; приклад універсальної діяльності, яка вбирає в себе багато якостей різних видів імітаційного моделювання дійсності [5, с. 110].

Гра впливає на формування особистості, сприяє психічному розвитку, виховує навички співпраці, взаємодії, розвиває комунікативні й організаторські здібності. В іграх народжуються такі якості, як взаємодопомога, відвертість, порядність у дотриманні правил тощо. Ігри допомагають розвивати допитливість, тренують пам'ять, увагу, вміння не тільки дивитись, а й бачити, логічно мислити.

Розглядаючи значення гри, Г. Селевко стверджує, що його неможливо вичерпати й оцінити розважально-рекреативними можливостями. “У тому й полягає її (гри) феномен: незважаючи на те, що гра є розвагою, вона здатна перерости у навчання, в творчість, у терапію, в модель типу людських відносин та проявів у праці” [4, с. 51].

Гра надає можливість наблизити освітні знання до практичних умінь, випробувати себе як медичного працівника, бути відповідальним за прийняття рішення, пережити певне емоційне напруження. Вона сприяє організації словесної діяльності студентів із метою виділення 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 й передавати слухачам власне ставлення до того, про що йдеться. Участь студентів у грі сприяє формуванню в них гуманізму, комунікативності, емпатії, толерантності, організаційності, бадьорості тощо.

Для нас були важливими такі особливості ігор, як відтворення предметного й соціального змісту професійної діяльності, що досягається завдяки ігровому імітаційному моделюванню та вирішенню професійно орієнтованих ситуацій у разі доцільного поєднання індивідуальної й групової ігрової діяльності учасників. Водночас гра в ході організації навчального процесу дає можливість майбутнім медикам, перш за все, самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані із виконанням взятих на себе обов'язків. Студент має змогу пізнати свої можливості, вчитися їх оцінювати, відчувати різні емоції. Таким чином, гра виступає і як засіб спілкування та самовиховання, формування професійно важливих якостей. При цьому нові знання здобуваються внаслідок постійного діалогу, обміну різними думками і пропозиціями, їх обговорення і закріплення, взаємної критики та ведення дискусії.

А. Деркач та С. Щербак доводять, що студенти виявляють до ігор підвищену зацікавленість, оскільки під час проведення гри створюються умови, які сприяють мимовільному засвоєнню матеріалу, що вивчається, розвитку їх творчих, комунікативних здібностей і активності. Крім того, незвичайність проведення занять із використанням гри, нешаблонний, нестандартний характер їх організації сприяє підтримці інтересу до навчальної дисципліни. Крім того, для нас були важливими висновки В. Платова, який установив, що гра дає можливість засвоювати інформацію на 70% більше ніж під час лекції (для порівняння: 20% матеріалу студент може відтворити після лекції, 90% – після гри) [3, 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 зараз в умовах пошуку резервів часу є особливо актуальним.

Зазначимо, що використання ігор у підготовці студентів до професійної діяльності, як вказує В. Бедерханова [1, с. 36–37], дає значний позитивний ефект

лише у тому випадку, якщо вони педагогічно і психологічно доцільно організовані, а саме: визначено їх місце у навчанні в поєднанні з іншими методами, відібрані продуктивні моделі діяльності для програвання, створені штучні ситуації, що максимально наближені до реальної дійсності.

Щодо основних функцій гри, то аналіз психолого-педагогічної літератури дав нам змогу виділити такі: *соціокультурна* (виступає ефективним засобом соціалізації, засвоєння цінностей конкретного середовища); *комунікативна* (дає можливість моделювати ситуації й обирати різні шляхи їх вирішення: одноосібні, групові, колегіальні; вводить людину в світ складних професійних відносин); *самореалізації* (передбачає досягнення особистісного успіху, конкуренції, перемоги, що створює ситуації самовираження, самореалізації); *діагностична* (передбачає, що студент в умовах гри може пересвідчитись у рівні свого інтелекту, творчості, вмінні спілкуватись, у рівні володіння професійними знаннями та вміннями); *корекційна* (передбачає шляхом програвання умовних ситуацій у подальшому коригувати реальну діяльність); *розважальна* (сприяє урізноманітненню навчального процесу, породжує позитивні емоції, створює сприятливу атмосферу для спілкування із сокурсниками та викладачем).

Зупинимо свою увагу на рольових і ділових іграх.

Рольова гра – це одна з форм ситуативного інтерактивного навчання, тобто навчання, що передбачає моделювання реальних ситуацій, з якими можна зіткнутися у житті, зокрема, у професійній діяльності. Дещо узагальнено можливо визначити рольову гру як вид навчальної діяльності, в якій учасники взаємодіють та спілкуються у межах обраних ними ролей, керуючись характером обраної ролі та логікою ситуації й середовища діяльності. Сюжет розгортання гри та її мета можуть або задаватися заздалегідь, або поступово розвиватися самими учасниками гри в її процесі. При цьому, в межах заданих обмежень та правил (ролі, ситуації, сюжет і цілі, якщо вони задаються тощо), гравці вільні щодо застосування можливих імпровізацій, які стосуються ходу гри, її розвитку, напряму цього розвитку тощо.

Рольова гра може бути успішною, тільки якщо вона проводиться з урахуванням інтересів та мотивації студентів. Не може бути успішною гра, яка не відповідає віковим особливостям тих, хто навчаються, сфері їх інтересів, не стосується їх особистості. Це означає, що участь у грі повинна бути мотивованою. Одним із найважливіших засобів мотивації є забезпечення проблемного характеру рольових ігор, коли спілкування ведеться з метою розв'язання тієї чи іншої проблеми. Але справжня проблемність досягається тоді, коли проблема приймається студентами, тобто є значущою для них як для особистостей, цікавою, такою, що має позитивний вплив на їх почуття та емоції. Саме виходячи із цього повинні організовуватися та проводитися конкретні рольові ігри.

Практичний досвід довів, що гра може бути успішною, якщо викладачеві вдається: створити атмосферу, вільну від тривожності, побоювань; показати учасникам ігри, що його цікавить перш за все сама гра і зміст того, що кажуть студенти, тобто гра не проводиться лише для того, щоб проконтролювати рівень їх знань та підготовки; довести учасникам, що він повністю довіряє їх самостійності та готовий передати їм усю необхідну роботу з організації та контролю за ходом гри; показати учасникам гри, що в процесі гри він виступає або як консультант, або як рівноправний учасник, а не як авторитарна сила, що намагається контролювати та регулювати все; бути максимально стриманим і тактовним, особ-

ливо під час виникнення конфліктних ситуацій у ході гри; забезпечувати максимальну різноманітність рольових ігор за формою, змістом та організацією проведення і частоту їх проведення; забезпечувати умови, в яких рольова гра не тільки б навчала, а й приносила задоволення та радість учасникам, підвищувала їх навчальну мотивацію, формування професійно значущих якостей.

Узагальнено ділова гра може бути визначеною як засіб моделювання умов професійної діяльності через пошук нових шляхів виконання цієї діяльності та прийняття рішень щодо того, які з цих шляхів є оптимальними. Використання ділових ігор привносить професійну реальність у студентську аудиторію, перетворюючи абстрактне вивчення навчальної дисципліни на її засвоєння через практику змодельованої професійної діяльності. У цьому випадку доречно говорити не про засвоєння, а про привласнення знань, умінь і навичок. Різниця між засвоєнням та привласненням знань, за визначенням Р. Соколова, полягає в тому, що засвоєння передбачає тільки пасивне опанування, тобто запам'ятовування. На відміну від цього, привласнення, за думкою того самого автора, означає глибоке й активне оволодіння, яке дає змогу знанням перетворитися на інтегральну частину особистості студента, добре усвідомлену через власний практичний досвід і завжди оперативно готовою до негайного практичного використання в разі виникнення потреби. Відзначимо, що привласнення, на відміну від засвоєння (простого запам'ятовування), – це перетворення знань на власні переконання особистості в результаті їх глибокого усвідомлення. Завдяки привласненню немає потреби згадувати раніше здобуті знання; вони завжди перебувають на поверхні свідомості, тобто завжди готові до практичного використання (оперативна готовність).

Проведення будь-якої ділової гри забезпечує: формування у майбутніх фахівців професійно спрямованих інтересів і 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 студентам можливості комплексного практичного виконання різноманітних дій, що входять до складу професійної діяльності, і, завдяки цьому тренування таких дій в умовах змодельованої професійної практики. Це, в свою чергу, сприяє підвищенню інтересу до читання спеціальної літератури, оскільки таке читання забезпечує теоретичну основу для виконання практичних дій у ході гри. Ділова гра дає можливість майбутньому фахівцю практикувати системне мислення для вирішення професійних завдань, оскільки в ній моделюється цілісна професійна діяльність, тому вирішення будь-якого конкретного завдання можливе лише на основі системного сприйняття й аналізу цієї діяльності як цілісності. Тим самим розвивається системне мислення майбутнього професіонала, що є дуже важливим для досягнення високої професійної кваліфікації і, безумовно, входить до цілей навчання.

Розвиток умінь працювати в команді, оскільки всі ділові ігри базуються на командній діяльності: можливий мінімум учасників ділової гри – двоє, але найчастіше у грі бере участь більше гравців, тобто в усіх випадках ділові ігри проходять як навчальна діяльність у колективі, а не як індивідуальна навчальна діяльність. Це навчає колективній розумовій і практичній роботі, створюючи вміння та навички соціальної взаємодії, вчить професійному спілкуванню та привчає до колективного прийняття рішень; розвитку відчуття професійної відповідальності, оскі-

льки 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. Якщо в діловій грі результат діяльності всіх залежить від діяльності кожного, то пасивність будь-якого з учасників може призвести до зриву гри в цілому. Тому кожний з учасників змушений бути активним просто щоб не підвести своїх товаришів (відчуття відповідальності), що й має активізацію навчальної діяльності як свій природний наслідок.

На практиці ми зіштовхнулися з тим, що під час проведення ігор від педагога часто вимагається формувати спонукальні мотиви студентів, урізноманітнювати види професійної діяльності, використовувати цікаву інформацію професійного спрямування. Проте, навіть за цих умов деякі студенти часто залишаються пасивними. Як стверджує С. Фридман, діяльність – це внутрішня (психічна) і зовнішня (фізична) активність людини, що регулюється усвідомленою метою. Відтак для успішності процесу навчання слід задіяти всі три елементи: *усвідомлений мотив, фізичну та психічну активність*. Як правило, усвідомлений мотив і мета діяльності сформовані недостатньо. Гра ж належить до інтрогенної поведінки, що зумовлюється потребами, інтересами та іншими внутрішніми факторами особистості (на відміну від екстрагенної поведінки, що зумовлюється зовнішніми факторами). Таким чином, саме гра дає змогу підвищити ефективність навчальної діяльності й подолати суперечності: між абстрактним характером предмета навчання і реальним предметом подальшої професійної діяльності; між колективним характером засвоєння знань під час навчання й індивідуальним способом їх відтворення у практичній діяльності; між пізнавальними і практичними завданнями; між особистими та суспільними цілями навчання тощо.

Щодо продуктивності навчального аспекту гри: вона дає можливість застосовувати знання в умовах, наближених до реальних; навчати досліджувати вплив особистісного фактору на прийняття рішення; вивчати ділові, комунікативні та моральні якості студентів із метою їх корекції; проектувати свою професійну поведінку в реальних умовах. У процесі гри формуються уміння чітко формулювати цілі та завдання власної діяльності та колективу, створювати сприятливий психологічний мікроклімат, застосовувати методи соціального прогнозування, моделювати в системі методів управління, оволодівати навичками керівництва й елементами технології управління.

Висновки. Таким чином, з'ясування сутності, значення, функцій, ознак ділових та рольових ігор, особливостей послугування цим методом навчання у вищій школі доводить ефективність впровадження ігор як активних методів формування в майбутніх медиків професійно значущих якостей. Подальші дослідження спрямовані на розробку рольових і ділових ігор, якими доцільно послуговуватись під час вивчення майбутніми медиками соціально гуманітарних дисциплін у виші.

Список використаної літератури

1. Бедерханова В.П. Обучающие игры как “активный” метод подготовки студентов к воспитательной работе / В.П. Бедерханова // Активные методы обучения педагогическому общению и его оптимизации : сб. науч. тр. / под ред. А.А. Бодалева. – М. : АПН СССР, 1983. – С. 35–39.
2. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
3. Платов В.Л. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учебник / В.Л. Платонов. – М. : Политиздат, 1991. – 245 с.

4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г.К. Селевко. – М. : Нар. обр., 1998. – 256 с.
5. Терлецька Л. Ігри, в які грають дорослі / Л. Терлецька // Берегиня. – 1997. – № 3–4. – С. 109–112.
6. Философский энциклопедический словарь. – М. : Сов. энциклопедия. – 1989. – 815 с.

Стаття надійшла до редакції 10.01.2013.

Корж Е.Ю. Игра как активный метод формирования профессионально значимых качеств будущих медиков

В статье раскрыта сущность, функции игр как активного метода формирования профессионально значимых качеств будущих медиков. Акцентировано внимание на ролевых и деловых играх, их особенностях использования в высшей медицинской школе и возможностей формирования профессионально значимых качеств будущих медиков.

Ключевые слова: игра, ролевая игра, деловая игра, профессионально значимые качества, будущие медики.

Korzh O. Game as an active method of professionally meaningful future physicians' qualities formation

The essence, meaning, functions, features of games as an active method of professionally meaningful future physicians' qualities formation have been exposed in the article. The attention has been paid to role plays and business games, their features of application at higher medical school and possibilities in relation to professionally meaningful future physicians' qualities formation.

Key words: game, role play, business game, professionally meaningful qualities, future physicians.