

С. Ю. Сургова

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри соціальної роботи, управління і педагогіки
Чорноморського національного університету імені Петра Могили

ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ

Статтю присвячено теоретичному аналізу використання методу ділової гри в процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників. Зазначено, що проблему застосування гри в системі соціально-педагогічної роботи широко представлено з погляду педагогіки в загальних дослідженнях. Наголошено, що разом із тим спостерігаємо дефіцит вітчизняних досліджень, присвячених розробленню теоретичних основ і вдосконаленню практики використання ділової гри як активного методу навчання майбутніх соціальних працівників. Визначено специфіку ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи, що полягає в напрямі профілактичної, превентивної спрямованості гри як методу організації змістовного навчання майбутніх фахівців. Метою таких ігор може бути як безпосередній розвиток якостей особистості, так і демонстрація творчих перспектив розвитку. Програвання певних ситуацій, залучення учасників гри до ситуації вибору є реальним шляхом розвитку творчої особистості, а саме таких її якостей, як творчий інтерес, допитливість, бажання пізнати себе, впевненість у своїх силах, творчий оптимізм тощо. Наявність цих показників є характерною ознакою творчої діяльності. У результаті дослідження проведено аналіз активних методів навчання, а саме ділової гри, що часто застосовується під час підготовки соціальних працівників у різних європейських країнах. Доведено, що такі методи забезпечують моделювання професійних ситуацій, формування вмінь і навичок вирішення завдань, розвивають креативне мислення майбутніх соціальних працівників. Під час дослідження виявлено, що використання ділової гри в процесі формування творчої особистості майбутніх соціальних працівників дає змогу залучити студента до наукової моделі теорії професійної діяльності, що перетворює її в освітню імітаційну модель. Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю й умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу та формуванні професійної компетентності.

Ключові слова: ділова гра, соціальний працівник, професійна підготовка, творча особистість, творчий інтерес, активні методи навчання.

Постановка проблеми. Фахова підготовка у вищому навчальному закладі – це цілеспрямований процес формування особистості професіонала, який забезпечується наявними в освітньому закладі засобами й передбачає готовність особистості до конкретного виду професійної діяльності. Так, на думку І. Мельничук, одним із головних завдань фахової підготовки соціальних працівників є першочергова орієнтація навчання на формування професійної компетентності студентів на основі оволодіння ними фаховими знаннями, уміннями й навичками роботи з різними категоріями клієнтів у майбутній практичній діяльності в соціальних службах. Тому особливої значущості набуває вдосконалення професійної підготовки фахівців шляхом упровадження інноваційних технологій навчання, що ґрунтуються на активній міжособистісній взаємодії [1, с. 17–18].

Одним із найбільш перспективних шляхів удосконалення професійної підготовки майбутніх соціальних працівників, озброєння їх необхідними знаннями, практичними вміннями є впровадження активних форм і методів навчання. Обсяг інформації із соціальних дисциплін настільки швидко

змінюється, що узагальнити його на лекціях і повністю засвоїти таким чином неможливо. Саме ігрові методи навчання забезпечують усвідомлену зацікавлену розумову діяльність соціальних працівників, активне сприйняття теоретичного матеріалу в навчальному процесі, розвиток навичок самостійного вироблення рішень із проблемних питань [2, с. 18]. Цей інтерактивний метод впливає на пам'ять студента, налаштовуючи його на специфічне сприймання та засвоєння інформації, розвиває мислення, активізує творчу розумову діяльність, підвищує ефективність сприймання й засвоєння початкового матеріалу, покращує і збільшує розумові можливості. «Переживання» ситуації та вихід із неї – це інсценування майбутньої професійної діяльності менеджера соціальної сфери.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У наукових публікаціях дослідників розкриваються психолого-педагогічні умови застосування гри в системі соціально-педагогічної роботи (І. Мельничук, П. Підскалистий, О. Федорова, О. Шевчук, С. Шевчук); досліджували питання використання методу ділової гри в процесі під-

готовки майбутніх соціальних працівників у вищій школі (Є. Зміївська, І. Ковальчук, М. Марій, І. Мельничук, О. Павлюк, Л. Романішина); висвітлювалися проблеми використання активних і нетрадиційних форм і методів організації навчання соціальних працівників у вищій школі (М. Болдіна, О. Міненко); відображувалися теорія й методика професійної підготовки майбутніх соціальних працівників за допомогою дидактичних ігор (Н. Бамбурак, І. Зверєва, В. Поліщук).

Розробленням рекомендацій щодо підготовки і проведення ділової гри як активного методу навчання займалися Г. Абрамова, С. Баркалов, В. Степанович, Е. Хруцький, С. Шаронова; ділова гра як найефективніший метод навчання розглядалася в роботах вітчизняних науковців, таких як М. Болдіна, А. Капська, Н. Романова, В. Руденко, Ю. Солодовнікова, Е. Хруцький, Ж. Яворська; вивчали застосування активних методів навчання в професійній підготовці соціальних працівників зарубіжний аспект В. Барабаш, Р. Вернон, О. Загайко, А. Кулікова, Н. Микитенко, Дж. Реган, Д. Савдон.

Разом із тим спостерігаємо дефіцит вітчизняних досліджень, присвячених розробленню теоретичних основ і вдосконаленню практики використання ділової гри як активного методу навчання майбутніх соціальних працівників.

Метою статті є теоретичне обґрунтування використання методу ділової гри в процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників.

Виклад основного матеріалу. Успішне формування професійних та особистісних якостей, умінь, навичок майбутнього фахівця соціальної сфери цілком можливе за умови зміщення акценту із зовнішнього педагогічного управління до самоуправління цим процесом.

Аналіз літератури дає змогу визначити специфіку ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи, що полягає в напрямі профілактичної, превентивної спрямованості гри як методу організації змістовного навчання майбутніх фахівців. Метою таких ігор може бути як безпосередній розвиток якостей особистості, так і демонстрація творчих перспектив розвитку. Програвання певних ситуацій, залучення учасників гри до ситуації вибору є реальним шляхом розвитку творчої особистості, а саме таких її якостей, як творчий інтерес, допитливість, бажання пізнати себе, впевненість у своїх силах, творчий оптимізм тощо. Наявність цих показників є характерною ознакою творчої діяльності. Водночас це передбачає взаємне пристосування особистості студента до освітнього соціального середовища, яке б за своєю структурою і варіативністю методів і форм впливу на особистість давало змогу добирати адекватні форми роботи й активно впливати особистістю на освітнє середовище ЗВО.

Активні методи навчання дуже часто використовуються під час підготовки соціальних працівників у різних європейських країнах. Наприклад, під час семінарів і практичних занять соціальних працівників у вишах Німеччини застосовуються ділові ігри, які розглядаються і як метод, і як соціально-педагогічний засіб. Курс «Ігри» є складником предмета «Педагогіка медій» у Німеччині, що передбачає засвоєння студентами традиційних рухових, настільних, комунікативних ігор і створення нових [3, с. 40].

У спеціальній вищій школі м. Фуртванген студенти соціальної роботи готують груповий проект, який має консультативний характер і розробляється для реальної соціальної установи. Студенти працюють у групі з п'яти чоловік під керівництвом професора. Усі учасники групи несуть відповідальність за проект із самого початку, результат контролюється усною презентацією та її письмовою версією. Надзвичайно важливу роль у формуванні діяльній компетентності фахівців із соціальної роботи виконує використання методу ділової гри в навчальному процесі. Як зазначає Ульріх Бльотц (Ulrich Blötz), «дидактичним позитивом цього методу є те, що учасники гри стають частиною навчального процесу, маючи належне мотиваційне забезпечення та демонструючи зацікавленість грою» [4, с. 426].

Фаді Мозен (Fadi Mohsen) у дисертаційному дослідженні, присвяченому використанню ділової гри у вищій освіті Німеччини, визначає головні здібності, що отримують студенти:

- ідентифікувати, аналізувати проблеми і пропонувати їх теоретичне вирішення;
- опрацьовувати різні стратегії вирішення проблем та обирати найбільш придатну стратегію;
- приймати остаточне рішення, конкретизувати його і симулювати процес;
- конструктивно й ефективно спілкуватися в групі;
- відповідати за свої вчинки та рішення [4, с. 429].

Опанування вищезгаданими здібностями сприяє розвитку фахової, соціальної й особистісної компетентності. Використання Інтернет-технологій під час проведення ділової гри сприяє розвитку медійної компетентності. У процесі підготовки соціальних працівників ділові ігри використовуються як додаткова форма до традиційних навчальних методів (лекція, семінар), у межах експериментальних методів дослідження (вивчення поведінки учасників у певних обставинах, аналіз впливу прийнятих рішень на всіх учасників гри), а також як метод планування (регіонального, міського, бюджетного, кадрового тощо).

У Великій Британії значна увага приділяється практичній підготовці майбутніх соціальних працівників, яка здійснюється як у навчальному

закладі, так і безпосередньо на робочому місці. Навчання на робочому місці проходить у практичних установах Великої Британії, де до студентів прикріплюють педагогів-наставників, які керують їхньою діяльністю. Здебільшого в цій ролі виступають самі співробітники установ.

У Великій Британії існують різні класифікації методів практичного навчання соціальної роботи. Зокрема, досить популярною є класифікація, запропонована Д. Саудон [5, с. 28], згідно з якою виділяється 5 груп методів:

- апаратурні – аудіо, відео, слайди, кіно, комп'ютер, Інтернет;
- письмові – щоденники, аналіз випадків, звіти, протоколи, резюме, результати спостережень тощо;
- дослідні – імітація, ділова гра, дискусія, моделювання тощо;
- графічні – малюнки, схеми, діаграми, графіки, фотографії тощо;
- друковані – роздатковий матеріал, офіційні документи, інструкції, статті тощо.

Серед методів організації навчальних занять в університетах Канади превалюють інтерактивні (робота в групах, ділові ігри, брейн-стормінг). Такі методи забезпечують моделювання професійних ситуацій, формування вмінь і навичок вирішення завдань, розвивають креативне мислення і сприяють формуванню компонентів ППК майбутніх соціальних працівників.

У ЗВО Канади відбувається стрімке розширення діапазону форм і методів навчання («симульовані» методи підготовки (імітація, драматизація, ділова та рольова гра), вивчення окремих ситуацій («кейсів»), завдання проблемного характеру, проекти, презентації, робота у відеомайстерні, фотолaboratorії, з комп'ютером, дистанційне навчання, самостійна робота тощо) [6, с. 316].

Активні методи навчання використовуються й під час підготовки соціальних працівників України.

Проаналізувавши виробничі функції, зазначені в Освітньо-кваліфікаційній характеристиці фахівця соціальної роботи, ми зосередилися на тих, де саме ділова гра сприяє їх формуванню [7].

Управлінська функція передбачає володіння такими вміннями, як визначення мети управління на певний період і розроблення механізму її досягнення на основі аналізу потреб клієнтів; здійснення управлінських заходів для розв'язання ситуацій, які ускладнюють соціальне функціонування індивідів, сімей, груп, громад; уміння забезпечувати інтегративність і міжвідомчу узгодженість у діяльності органів, служб, установ і спеціалістів різного профілю з метою комплексного вирішення проблем клієнтів; проведення індивідуальної та групової супервізії; вміння оцінювати потреби клієнтів та ефективність соціальних послуг.

У контексті формування управлінської функції застосування ділової гри сприяє формуванню в студентів уміння приймати рішення:

– навчити студентів формувати власну думку, правильно її висловлювати, доводити свою точку зору, аргументувати й дискутувати, поважати альтернативну думку; будувати конструктивні взаємини в колективі; шукати компроміси, прагнути до діалогу;

– аналізувати більший спектр думок, творчо підходити до шляхів розв'язання проблеми, зробити освітньо-виховний процес у ЗВО більш демократичним;

– реалізувати ідею співробітництва в освітньо-виховному процесі, покращити психологічний мікроклімат, створити доброзичливу атмосферу.

У процесі професійної підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи та формування в них технологічної й контрольної функцій використовують ділові ігри, які формують модель взаємин у системі професійно-технічної освіти; ділові ігри з виробничої сфери формують уміння, необхідні в управлінських ситуаціях, і моделі контролю, що мають місце на виробництві.

Розвитку прогностичної та проектувальної функцій сприяє також метод ділової гри. Завдяки цьому формуються вміння відбирати, групувати й поновлювати методичні матеріали, уміння проводити педагогічну діагностику, прогнозування тощо; забезпечується розвиток у студентів уміння формувати й вирішувати завдання, які виникають у процесі практичної соціальної роботи, науково-дослідницької та педагогічної діяльності й вимагають поглиблених професійних знань; уміння обирати необхідні методи й технології практичної соціальної роботи, методи дослідження та викладання, модифікувати їх і розробляти нові, виходячи з конкретних завдань того чи іншого виду діяльності; уміння обробляти отримані дані із залученням інформаційних технологій, аналізувати й осмислювати їх з урахуванням наявних наукових даних у сфері соціальної роботи.

Виходячи із функцій, зазначених в Освітньо-кваліфікаційній характеристиці фахівця соціальної роботи, можна сказати, що для становлення професійних умінь майбутніх фахівців має значення використання ділової гри як методу в процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників.

Однією з визначальних умов ефективної діяльності соціального працівника є готовність працювати в команді. Майбутній соціальний працівник має бути гуманним, мусить поважати людину, яка потребує допомоги, підтримати її професійно й морально, надихнути на подолання труднощів, вселити віру у власні сили та можливість повернення до гідного життя. Виробленню в студентів відповідних умінь сприяє використання методів і форм інтерактивного навчання: ситуативне моде-

лювання, дискусія, полеміка, ігрові технології. Найбільш продуктивними вважаємо ділову гру підвиду – дидактично-рольових ігор, які задовольняють пізнавальні й професійні інтереси студентів, слугують засобом емоційного зацікавлення, мотивації навчальної, пізнавально-комунікативної діяльності. Ділова гра допомагає виробити в студентів цілісне уявлення про майбутню професійну діяльність, набутти комунікативного та соціального досвіду як основи співпраці суб'єктів соціальної роботи. Крім того, гра сприяє духовному й фізичному звільненню, зняттю напруження, посиленню відчуття радості від подолання певних труднощів чи перешкод. Під час гри людина відчуває насолоду від вільного прояву своїх здібностей. Ця ситуація ігрової творчості, що неодноразово повторюється, закріплюється і створює певний «творчий ключ», яким кожний соціальний працівник може користуватися в діяльності [8].

Використання методу ділової гри в системі формування професійних умінь майбутніх соціальних працівників дає можливість накопичувати й поновлювати професійні знання, навички за рахунок узагальненого досвіду, реалізації наявного потенціалу; підвищує інтерес до навчання і спричиняє високу пізнавальну активність у плані синтезу психолого-педагогічних, соціально-педагогічних, правових, етичних, економічних та інших теоретичних знань; розвиває гнучкість професійного мислення, творчий підхід у прийнятті управлінських рішень, сприяє розширенню соціального світогляду слухачів, дає змогу з максимальною ефективністю використовувати знання й уміння колективу, який очолює керівник-початківець.

Дослідження Ю. Красовського показали, що в процесі ділової гри в слухачів формуються риси соціологічного мислення, протистояння девіантному стилю клієнта, удосконалення професійної діяльності та спілкування [9, с. 49].

Моделювання професійної діяльності в умовах ділової гри, яка є «навчальним полігоном» для відпрацювання практичних умінь і навичок, дає змогу наперед, ще до безпосередньої практики в установах та організаціях, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, з якими майбутніх фахівців може розпочати професійну діяльність, удосконалюватися, професійно зростати. Зазвичай абсолютне наближення дій студента в навчальній аудиторії до реальної професійної діяльності має характер певної умовності, що є характерною ознакою ігрових дій. Таке моделювання професійно-орієнтованої поведінки в умовах навчання відбувається завдяки розробленню комплексу різноманітних ігрових ситуацій, вибір яких детермінується реальними професійними потребами майбутніх фахівців і симулюється реальними професійними умовами [10, с. 33].

Висновки і пропозиції. Отже, використання ділової гри в процесі формування творчої особистості майбутніх соціальних працівників дає змогу залучити студента до наукової моделі теорії професійної діяльності, що перетворює її в освітню імітаційну модель. Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю й умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу та формуванні професійної компетентності. Пріоритетною метою таких ігор є їх спрямування на формування знань, умінь і навичок у соціального працівника для більш ефективного здійснення своїх професійних обов'язків.

Дослідження не вичерпує всіх аспектів порушеної проблеми. Подальші науково-педагогічні пошуки передбачають вивчення теоретичних і методологічних засад організації самоосвіти соціальних працівників.

Список використаної літератури:

1. Мельничук І.М. Теорія і методика професійної підготовки майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій у вищих навчальних закладах: автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». Тернопіль, 2011. 42 с.
2. Мачинська Н.І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. Наукові праці ЧДУ імені Петра Могили. Серія «Педагогіка». 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18–22.
3. Пришляк О.Ю. Змістовий компонент професійної підготовки соціальних педагогів у Німеччині. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка. Серія «Педагогіка». 2007. № 1. С. 39–44.
4. Отрощенко Л.С. Використання інноваційних методів навчання у професійній підготовці соціальних працівників у Німеччині. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. пр. Київ, 2008. Вип. 20. С. 426–432.
5. Sawdon D. Making Connections in Practice Teaching. A Student Unit Perspective on Social Work Education and Community Work. London, 1986. P. 27–29.
6. Микитенко Н.О. Особливості формування іншомовної професійної компетентності науковців-мігрантів у США, Канаді та Великобританії. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Психологія і педагогіка». 2010. Вип. 15. С. 316–326.
7. Освітньо-кваліфікаційна характеристика бакалавра за спеціальністю 6.130102 – соціальна робота, напряму підготовки 1301 – соціальне забезпечення. Миколаїв, 2014. 40 с.

8. Ковальчук Л.В. Специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи в умовах вулиці. Умань, 2009. 119 с.
 9. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры: Опыт обучения хозяйственных руководителей. Москва: Экономика, 2009. С. 87.
 10. Щедровицкий Г.П., Котельников С.И. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. Нововведения в организациях. Москва: ВНИСИ, 1983. С. 33–53.
-

Surhova S. The use of the business game in the process of the formation of the creative personality of future social workers

The article is devoted to theoretical analysis of the use of the business game method in the process of professional training of future social workers. It is noted that the problem of using the game in the system of social and pedagogical work is widely represented in terms of pedagogy in general studies. At the same time, it is noted that there is a shortage of domestic research devoted to the development of theoretical foundations and to the improvement of the practice of using the business game as an active method of training future social workers. The specifics of the game activity in the system of social and pedagogical work, which consists in the direction of preventive, preventive orientation of the game as a method of organizing the content training of future specialists, is determined. The purpose of such games can be both direct development of personality traits, as well as demonstration of creative development perspectives. Playing certain situations, involving the participants in the game to the situation of choice, is a real way of developing a creative person, namely, such qualities as creative interest, curiosity, desire to know oneself, self-confidence, creative optimism, etc. The presence of these indicators is a characteristic feature of creative activity. As a result of the study, analysis of active learning methods, namely, business games, is often used in the preparation of social workers in various European countries. It is proved that such methods provide simulation of professional situations, the formation of skills and problems of solving problems, develop creative thinking and contribute to the formation of the components of the control panel of future social workers. During the study, it was found that the use of business games in the process of forming the creative personality of future social workers makes it possible to involve the student in a scientific model of the theory of professional activity, which transforms it into an educational simulation model. The student enters the world of a learning game, as in life: begins to act, knowing the invisible line between reality and convention, learns the best models of professional action, produces more effective ways of professional activity, which helps him in finding its meaning and the formation of professional competence.

Key words: business game, social worker, professional training, creative person, creative interest, active teaching methods.