

## Застосування ігрових технологій у освітньому процесі закладів вищої освіти

<sup>1</sup>Вінницький національний технічний університет

### **Анотація**

*В статті розглядаються особливості застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти, їх переваги, вплив на якість засвоєння навчального матеріалу та набуття професійної компетентності майбутніми фахівцями.*

**Ключові слова:** освіта, ігрові технології, симуляція, кваліфікаційна підготовка

### **Abstract**

*The article deals with the peculiarities of the application of gaming technologies in the educational process of higher educational institutions, their advantages, the impact on the quality of assimilation of educational material and the acquisition of professional competence by future specialists.*

**Keywords:** education, game technology, simulation, qualification training

### **Вступ**

В сучасному освітньому процесі відбувається перехід від класичної до постнекласичної парадигми освіти, що супроводжується пошуком нових шляхів вирішення поставлених перед педагогами завдань. Відбувається перехід від завчання теоретичного матеріалу, затвердженого освітньою програмою, до розвитку самостійного мислення студентів, набуття ними навичок самостійного навчання та реалізації набутих знань на практиці. Для досягнення цих цілей використовуються різні інтерактивні технології, наприклад, ігри. Різні фахівці розглядають ігрові технології в навчанні в різних сферах освітні: як освітянські інновації (Т. Калашнікова), як важлива складова в системі підготовки конкурентоздатних фахівців (М. Воронка), як інтенсивні педагогічні технології (В. Трайнев) тощо.

Наразі багато науковців і педагогів-практиків проводять дослідження у напрямках вивчення практики та методології проведення ігор як способів соціалізації, здійснення переходу від завчання теорії до вивчення на практиці, формування логічного мислення та професійних навичок студентів, підвищення ефективності навчання та рівня професійної підготовки тощо.

*Метою статті є обґрунтування сутності ігор, що використовуються у навчанні та визначення особливостей їх застосування у закладі вищої освіти (ЗВО).*

### **Основна частина**

Термін «гра» визначається як заняття, яке підпорядковується певним правилам і прийомам або ґрунтується на певних умовах, що розкривають її зміст [1]. Результатами ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, є надбання «гравцями» нових знань, умінь, досвіду, що реалізуються шляхом інтерактивного набуття, опанування та закріплення знань, навичок та умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння.

Тобто, головним завданням використання ігор у людській діяльності є навчання. Використання ігор як засобу навчання бере початок із давнини – із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI–IV ст. до н. е.). Історично першими іграми, які почали застосовуватись дорослими людьми в навчальних цілях, були військові ігри, зокрема, військові маневри, що застосовувались для військової підготовки збройних сил шляхом імітації воєнних дій в ігровій формі, а гра в шахи вважається предком сучасних імітаційних ігор. В епоху Відродження і реформації Т. Кампанелла та Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук [2]. Сучасні ділові ігри почали формуватись у 1930-х років, коли для вирішення складних управлінських завдань запроваджувалася наукова організація праці. Наприкінці 50-х років XX ст. у США ділові ігри набули нової форми для вирішення військових проблем.

Часто зміст навчальних дисциплін, що вивчаються у вищій школі, не містить спільних точок дотику з особистим досвідом студента, що знижує ефективність засвоєння нового матеріалу через унеможливлення здійснення порівняння і створення відповідних асоціацій. У процесі ж навчальної гри

відбувається включення студента в освітню імітаційну модель професійної діяльності. Діючи в навчальній грі, як у реальному житті, відзначаючи межу між реальним та умовним, студентом засвоюються оптимальні моделі професійних дій та створюються більш ефективні способи професійної діяльності, що полегшує її вивчення та подальше формування професійної компетентності.

Моделювання професійної діяльності за допомогою дидактичних ігор дозволяє сформувати з отриманих під час вивчення окремих дисциплін знань системний комплекс, що визначатиме професійну компетенцію, з надбанням якої студенти в майбутньому зможуть без зволікання приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а не витратити час на вивчення практичних основ професії методом спроб і помилок на робочому місці [3]. Воно відбувається шляхом занурення студентів у різні ігрові ситуації, які створюються для задоволення професійних потреб та мають за основу реальні професійні умови. Завданням викладача в даному процесі є підбір таких навчальних ситуацій, які є цінними для студента в якості практики професійних знань та навичок, адже мають спрямування по спеціальності, що в свою чергу задовольняє пізнавальний інтерес студента й надає можливість реалізувати власну професійну компетентність [2].

В таких ситуаційно-ігрових ситуаціях учасники можуть приміряти на себе роль певної особи, уявити себе на її місці за різних обставин, що дозволить їм розширити власний життєвий досвід, набуті практичних фахових навичок, більш якісно засвоїти отримані знання та навчитись творчо застосувати набуті вміння і навички на практиці. Це основні цілі, для яких використовується моделювання віртуальних професійних ситуацій у фаховій підготовці. На відміну від реальної професійної діяльності, коли будь-яка дія тягне за собою певні наслідки, в ігровій формі завжди можна скорегувати або й зовсім змінити сценарій, спробувати різні варіанти реалізації професійної діяльності, скласти прогнози стосовно її перебігу в майбутньому, що надає можливість найбільш оптимального та ефективного шляху формування власного професіоналізму і професійної компетентності.

Отже, ігри є універсальною формою навчання, адже в їх процесі відбуваються такі важливі процеси як самовизначення, самоствердження, самоперевірка та самовиявлення, які є важливими при формуванні особистості та її суспільної компетентності. Ігри навчають творчого мислення, розвивають логіку, кмітливість, просторову уяву, тощо. Тому ігри використовуються у різних сферах, зокрема, у математиці є розділ під назвою «теорія ігор», в якому вивчаються моделі прийняття оптимальних рішень в умовах конфлікту [1, 4].

У сучасній літературі зустрічається багато варіантів ігрових завдань, однак їх механічне застосування не гарантує успішності навчального процесу. Для роботи з інтерактивними іграми необхідне розуміння специфіки роботи з даним педагогічним інструментом, який вимагає обережності в застосуванні, адже припущення помилки може спричинити знецінення роботи групи чи навіть негативні результати. Через це для проведення попередньої оцінки навчального потенціалу обраних ігор викладач має знати їх переваги і недоліки [3].

Перевагами інтерактивних ігор є:

- підвищення мотивації до навчання, оскільки збуджують інтерес студентів до вирішення професійних та навчальних проблем в ігровому середовищі і посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії;
- набуття студентом досвіду професійної діяльності, подібної до тієї, яку він буде реалізовувати у роботі на підприємстві;
- створення зацікавленості у саморозвитку та розкритті свого потенціалу, що сприяє розвитку особистості;
- набуття і розвиток комунікативних навичок шляхом використання організаційних, соціальних та психічних процесів людського спілкування;
- тренування особистісних навичок, необхідних у командній роботі, а саме: відкритої комунікації, співробітництва, постановки вимог, допомоги іншим, пошуку можливостей самопомоги, прийняття рішень, особистісної відповідальності тощо;
- залученість усіх студентів, оскільки пасивні члени групи також включаються в роботу;
- зниження загального рівня стресу;

В деяких випадках результатом проведення навчальних ігор є переосмислення власних життєвих установок, підвищення толерантності до думок та цінностей оточуючих, зміна сформованого уявлення про себе, розуміння більш ефективних механізмів навчання, підвищення самооцінки, що сприятиме підвищенню і соціальної, і професійної компетентності [5].

Ігрові технології, які використовуються у вищій школі для підготовки майбутніх фахівців, об'єднують поняттям «дидактично-ділова гра». Вони є інструментом кадрової підготовки, способом організації навчального середовища, методом професійного навчання, яке реалізується викладачем

шляхом організації цілеспрямованої роботи студентів за спеціально розробленим ігровим сценарієм, що відповідає професійному спрямуванню. У процесі гри «освоюється, перш за все, сюжет» (за Д. Ельконіним), в якому головна роль відводиться самостійній творчій роботі студентів, яка спрямована на формування їх професійної компетентності.

Використання дидактично-ділової гри в освітньому процесі у закладах вищої освіти покликано вирішувати наступні педагогічні завдання:

- стимулювання студентів до пізнавальної діяльності для формування професійної мотивації;
- розвиток професійно-практичного та гносеологічно-теоретичного мислення;
- формування уявлення студентів про власну майбутню професійну діяльність, її теоретичну та практичну специфіку;
- набуття майбутніми фахівцями досвіду в прийнятті колективних та індивідуальних рішень.

За методикою дидактичні ігри поділяються на дві великі групи: імітаційні, для яких характерними є: аналіз конкретних ситуацій, логічне мислення, креативність пізнавального процесу, до них відносять «Брейн-ринг», «Мозковий штурм», «Зіпсований телефон» тощо, та рольові, які мають, драматичність, логічно-змістовий сюжет, певну спрямованість, тому об'єднують професійно-комунікативні, ситуативно-сюжетні, організаційно-діяльнісні, драматизаційні ігри, які виокремлюються як самостійні в інших класифікаціях, і симулятивно-ігрові ситуації [4].

В процесі відігравання своєї ролі в симулятивних інтерактивних іграх відбувається набуття почуття впевненості у собі, переконаності у результатах власної професійної підготовки, що підвищує готовність майбутнього фахівця до виконання своїх професійних функцій. Під час застосування інтерактивних ігрових технологій використовують основні й допоміжні матеріали (роздатковий матеріал, анкети, бланки, таблиці, маркери, кольорова крейда, дошка тощо), методичні засоби (сценарії ігор та ігрових вправ, методичні розробки) й ігрове проектування.

За метою, завданнями та етапом застосування імітаційних чи рольових ігор їх окремо поділяють на навчальні (пізнавально-розвиваючі, репродуктивні, узагальнюючі, контролюючі, творчі) і тренувальні (у якості формування необхідних умінь і навичок діяльності та відпрацювання їх на практиці), що включають комунікативні, діагностичні, рефлексивні й соціально-психологічні ігри.

Методика використання інтерактивних ігрових технологій складається з наступних етапів:

1. Підготовка до проведення заняття, що складається з визначення мети та часового обмеження гри, оцінки її навчального потенціалу, підготовки сценарію, часового структурування ігрових етапів (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контрольо-оцінювального), підготовки необхідних матеріалів та обладнання, розробки інструкції для гравців (мета, завдання, правила, умови, ігрові дії).

2. Проведення гри, яке передбачає роботу студентів як вияв їхньої фізичної, психологічної та професійно спрямованої активності. Дана діяльність регулюється поставленою метою і має наступні ознаки: передбачення кінцевого результату та усвідомлення можливості його досягнення, оцінювання процесу та результатів своєї праці, планування своїх дій, гармонізація внутрішньої і зовнішньої діяльності.

3. Етап аналітичного оцінювання, який передбачає узагальнення результатів гри, визначення студентами позитивних результатів проведеної гри для власного професійного та особистісного розвитку, формулювання висновків, виявлення недоліків та пошук шляхів удосконалення ігрової взаємодії для використання даної методики в майбутньому [2].

### **Висновки**

Отже, ігрові технології можна розглядати як інструмент для формування професійної та соціальної компетенції шляхом набуття та закріплення на практиці професійних знань та навичок у змодельованих відповідно до виробничих умов ігрових ситуаціях. Ігрове середовище підвищує мотивацію студента до реалізації «надситуативної активності», що полягає у виході за межі відведеної ролі і продукуванні нових ідей, алгоритмів, методів оптимального вирішення поставлених завдань тощо на основі ініціативно-творчого підходу. Використання в навчальному процесі дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання на суб'єкт, що викликає його творчу участь та цілеспрямовану діяльність у самостійному формуванні власної професійної компетентності.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с.

2. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі / Мельничук І. М. // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – №4.
3. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / [упоряд. Л. Галіцина]. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
4. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи / Фіцула М. М. – К. : Академвидав, 2006. – 352 с.
5. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Кічук Н. В. // Наука і освіта. – 2005. – №3 – 4. – С. 61–65.

**Поліщук Діана Олегівна** – студентка групи ЕКО-18м, Інститут екологічної безпеки та моніторингу довкілля, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: ahotoxin@gmail.com

**Прищак Микола Дем'янович** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: m\_pryschak@ukr.net

**Polishchuk Diana** – student of the EKO-18m group, Institute of Environmental Security and Monitoring of the Environment, Vinnitsa National Technical University, Vinnitsa, e-mail: ahotoxin@gmail.com

**Pryschak Nicholas D.** – Ph.D., Associate Professor of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnitsa, e-mail: m\_pryschak@ukr.net