

**ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІКИ І ПСИХОЛОГІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ  
АКАДЕМІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ**

**ЗАПОРІЗЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ  
ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ**

**ПЕДАГОГІКА І ПСИХОЛОГІЯ  
ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ:  
ПРОБЛЕМИ І ПОШУКИ**

Збірник наукових праць

**ВИПУСК 35**

**КИЇВ-ЗАПОРІЖЖЯ  
2005**

ББК 88.84.845я43  
УДК 371.026.9  
1186

*Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки*  
Зб. наук. пр. / Редкол.: Т.І.Сущенко (відп. ред.) та ін. – Київ-Запоріжжя. – 2005 - Вип.  
– 405 с.

ISBN 5-7763-8333-1

У збірнику на базі проведених авторами досліджень висвітлюються актуальні питання, що стосуються розвитку творчої особистості в різних типах шкіл, вузів, позашкільних закладів.

Пропонується науковцям у галузі педагогіки та психології творчості, педагогічним практикам.

Члени редакційної колегії:

академік АПН України, доктор педагогічних наук, професор	Зязюн І.А.
академік АПН України, доктор педагогічних наук	Ничкало Н.Г.
доктор філософських наук, професор	Воловик В.І.
ректор Запорізького інституту післядипломної педагогічної освіти	Фролов М.О.
доктор педагогічних наук, професор	Денисенко Н.Ф.
доктор педагогічних наук, професор	Павленко А.І.
доктор педагогічних наук, професор	Павлютенков Є.М.
доктор педагогічних наук, професор	Сущенко Т.І.

Рекомендовано вченою радою Запорізького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти. Пр.№3 від 14.09.2005

Рецензенти:

доктор педагогічних наук, професор	Шевченко Г.П.
доктор педагогічних наук, професор	Золотухіна С.Т.

ISBN 5-7763-8333-1

М.І.ВОРОВКА

## ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРИНЦИПИ ПРОВЕДЕННЯ ДІЛОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ІГОР

У ряді своїх робіт ми прослідкували взаємозв'язок професійної майстерності майбутніх вчителів та навчально-педагогічних ігор [1,2], умови ефективності організації ділової гри [3], їх структурну модель [4], різноманітні підходи до їх проведення [5].

У цій статті на прикладі проведеної нами на стадії формуючого експерименту ділової гри «Педагогічний консиліум» розглянемо основні етапи та принципи проведення педагогічних ділових ігор. Ця гра проводилась нами зі студентами другого курсу. Її основна мета – оволодіння студентами методикою індивідуальної роботи з педагогічно занедбаними підлітками. Завдання гри наступні: 1) виробити у студентів практичні навички роботи з педагогічно занедбаними дітьми; 2) сформувати вміння наукового аналізу конкретних ситуацій та прийняття рішень; 3) перевірити рівень кваліфікації студентів в організації та проведенні індивідуальної роботи з учнями.

Гра проводилася в чотири етапи. Перший етап – підготовчий. Упродовж нього студенти вивчали спеціальну літературу, прослухали вступну лекцію, отримали необхідні консультації і т.д. Учасників інформували про мету, завдання та правила гри. Був реалізований організаційний момент (створення мікрогруп, бригад, обрання бригадирів, арбітрів, їх ознайомлення з функціями, системою стимулювання, часовим режимом).

Бригадири з пакету завдань отримували по одному запитанню і, порадившись з членами бригади, давали на них відповіді. Призначення таких запитань – активізація знань студентів. У нашому випадку до змісту пакетів входили наступні питання: поняття та сутність виховання з точки зору психології та педагогіки; шляхи нормалізації положення проблемних підлітків у колективі; методи виховання, перевиховання та їх характеристика; фактори негативного впливу на поведінку підлітків у навчальному процесі. Відповіді бригадирів оцінювались арбітрами.

Нижче (табл. 1) наведено відповідь бригадира відносно факторів, що впливають на поведінку підлітків, за яку арбітри поставили оцінку «відмінно».

Другий етап. Самостійна робота бригади (мікрогрупи) по вирішенню поставлених перед нею завдань. Учасники гри отримували завдання, знайомились з вихідними даними, складали необхідну письмову документацію, давали її для оцінювання арбітрам, які, у свою чергу, фіксували результати, після чого повертали матеріали розробникам. У випадку необхідності учасники гри могли користуватися рекомендаціями та банком знань. Останній містить приблизні рекомендації з подолання педагогічної занедбаності учнів підліткового віку (елементи педагогічної занедбаності та умови перевиховання підлітків).

На цьому ж етапі здійснювалась колективна робота у бригадах (5-7 чоловік), у процесі якої гравці висували різні пропозиції щодо вирішення різних

педагогічних завдань та оцінювали їх, розігрували взяті на себе ролі в мікрогрупах (директор школи, класний керівник, батьки, психолог, вчитель школи, представник преси і т.і.).

Таблиця

Фактори негативного впливу на поведінку учнів у навчальному процесі

Фактори	Показники неблагополучного розвитку	Ознаки відхилень у навчальній діяльності
1. Біологічний	1. Спадковість інтелекту. 2. Затримка у розумовому розвитку. 3. Соматична послабленість.	1. Низький рівень здібностей. 2. Різні відхилення у пам'яті, зниження інтелектуальних потенцій. 3. Підвищена втомлюваність, слабка витримка, низькі енергетичні можливості, мобілізованість, динаміка та якісна характеристика емоційних складових.
2. Соціальний	1. Несприятливі соціально-педагогічні умови родинного виховання. 2. Низький соціальний статус учня у дитячому колективі.	1. Обмеженість знань та уявлень про оточення, обмежений життєвий досвід. 2. Порушення поведінки, агресивність. Відсутність емоційного контакту з членами колективу, несформованість старанності.
3. Психологічний	1. Конфлікт «учень-вчитель». 2. Пізнавальна пасивність (можливість, але небажання вчитися). 3. Відсутність уміння та бажання вчитися.	1. Ігнорування, байдужість, небажання контактувати та визнавати авторитет вчителя, страх перед ним. Негативне відношення вчителя до учня. 2. Відсутність інтересу до предметів, навчання під впливом ззовні. 3. Не закріплені навички навчальних дій, знання засвоюються нерациональними способами, невміння здійснювати самоконтроль, систематичне невиконання домашніх завдань.

У нашому випадку одне із завдань для бригад стосувалось педагогічного консилиума з метою уточнення причин відхилень у поведінці учня у навчальному процесі. У процесі роботи бригади визначили мету проведення педагогічних консилиумів, методику їх проведення, типові комплексні причини стійкої та короткочасної негативної поведінки учнів, склали таблицю «рейтинга», у якій учасники педагогічного консилиуму ранжували види причини за ступенем їх впливу на учня.

Третій етап. Публічний рольовий захист ідей, програм, пропозицій у контексті обраної теми. Визначалась послідовність та зміст виступу бригади шляхом жеребкування. Керівник гри підтримував дискусію, що виникла в процесі обговорення питань. Арбітраж фіксував всі виступи у протоколі, оцінював роботу кожної бригади по всім етапам, підраховував бали. Підсумкова оцінка розробки методичних рекомендацій у нашому випадку здійснювалась наступної форми (табл. 2).

Четвертий етап. Підведення підсумків: груповий аналіз, аналіз з керівником, адаптація ідей, пропозицій, програм до умов конкретного колективу. У процесі аналізу виявлялись найбільш характерні помилки,

припускались учасники гри, оцінювалась робота кожної бригади та окремих її членів, бригадирів. Оголошувались результати роботи бригад і переможці, оцінювалась робота арбітражу.

Таблиця 2

Оцінка підсумків розробки методичних рекомендацій

Бригада №1	Методичні рекомендації	Кількість рекомендованих пропозицій	Кількість прийнятих рекомендацій	Оцінка	Сума балів
	Класному керівнику				
	Батькам				
	Вчителям класу				
	Колективу класу				
	Директору школи				

Після проведення гри ми дійшли висновку, що основними принципами побудови та проведення ділових педагогічних ігор є:

1. Наочність та простота конструкції (моделі) ділової гри. Гра повинна бути по можливості простою у порівнянні з реальною дійсністю, щоб забезпечити оглядовість експерименту, але і достатньо складною, щоб створити необхідний рівень відповідно до експериментальної дійсності. Ускладнення конструкцій (моделей) ділових ігор виникає при розробці та створенні універсальних ігрових моделей, що відзеркалюють багатоцільовий характер функціонування об'єктів дослідження. Це може призвести не лише до збільшення часу на її створення, а й ускладнити процес їх проведення. У складній грі збільшується число учасників, кількість документів, ускладнюється інформаційно-технічне обслуговування. Не можна також допустити надмірного спрощення ділової гри – вона повинна якомога повно відобразити сутність та характер об'єкту, що імітується з її допомогою.

2. Автономність тем та фрагментів ділової гри. Цей принцип вимагає певної гнучкості структури гри для того, щоб окремі її частини могли б розграватися відносно самостійно. Теми та фрагменти ділової гри повинні мати завершеність і відносно самостійні входи та виходи. Автономність тем і фрагментів дозволяє «налаштовувати» гру для конкретного складу її учасників. Інша річ, у цьому випадку гра втрачає свою цінність та завершеність, але відбуває інших корисних якостей.

Важливе значення має дотримання автономності тем та фрагментів при конструюванні та проведенні ділових ігор, які стають одними із основних способів вивчення навчальних дисциплін, зокрема педагогіки.

3. Можливість подальшого вдосконалення та розвитку конструкції (моделі) ділової гри. Цей принцип формулюють як «відкритість ігрової моделі», коли вона стає наче окремим блоком, що може входити в наступні, більш складні конструкції ділових ігор.

4. Раціональне поєднання в ігровому експерименті ігрової діяльності та діяльності з приводу гри. У загальному вигляді ділова гра створюється у наступній послідовності: визначення мети гри – визначення видів діяльності з приводу гри – конструювання ігрової діяльності.

Навчальні ігри можуть проводитися для тренування учасників, формування у них певних навичок для участі у грі в тій чи іншій ролі. Реальні ділові ігри призначені для аналізу та визначення шляхів і способів

вдосконалення керівництва педагогічної системи, для напрацювання оптимальних рішень у даній конкретній обстановці. Ця мета досягається в процесі діяльності з приводу гри.

5. Максимальне звільнення учасників ділової гри, особливо гравців, пересічних ігрових процедур. Це необхідно для підвищення ефективності ділової гри, оскільки учасники та організатори гри отримують величезні можливості для аналізу та розбору отриманих у грі проблем. Зменшення масштабу часу – особливість ділової гри. Тому можливість виконання рутинних процедур у максимально скорочений термін – важливий фактор у розпорядженні ігрового часу.

6. Максимальне використання готових розробок. Можливе використання готових проектних рішень, програм, банків даних, файлів, документів, додатків, інструкцій та інших матеріалів дозволяє скоротити витрати часу на проведення гри до мінімуму. Успішне проведення ділової гри досягається у тому випадку, якщо у матеріалах, котрі передують її проведенню, міститься добре продумана методика збору, систематизації та обробки ігрової експериментальної інформації. Ця вимога стосується усіх видів інформації (навчальних, дослідних та ін.)

7. Повне занурення учасників ділової гри в проблематику організації системи, що моделюється у грі. Цей принцип означає, що учасники упродовж проведення гри повинні займатися вивченням та аналізом тих питань, що з ними пов'язані. Реалізація цього принципу сприяє вирівнюванню початку підготовки гравців та експертів, уніфікуванню технології, знаходженню спільної мови усіма учасниками гри, а також створенню сприятливих умов творчої віддачі, максимального використання дослідницького потенціалу учасниками ділової гри.

8. Поступовість входження учасників ділової гри в експериментальну ситуацію. Сутність цього принципу полягає у тому, що учасники отримують основні відомості про проблеми, які вирішуються у грі у процесі ігрової діяльності, а не до її початку. До речі, перші принципи гри повинні бути максимально спрощені, щоб учасники легко призвичаїлися до ігрової діяльності. Ці цикли повинні супроводжуватися лекціями на загальні теми. Детальне вивчення усіх матеріалів, що відносяться до гри, повинно базуватися на досвіді роботи тих, хто навчається в умовах гри. Така послідовність дозволяє мобілізувати учасників на творчу продуктивну роботу зі всіма матеріалами досліджуваної проблеми.

9. Рівномірне навантаження. Реалізація цього принципу означає, що учасники гри отримують нові знання відносно рівними порціями. Матеріали, які отримують гравці, повинні бути підібрані таким чином, щоб їх опанування відбувалося з рівними витратами розумової та фізичної енергії.

Звичайно, повністю дотримуватися цього принципу нелегко через неоднорідність ігрового складу її учасників: проявляється різний рівень знань, неоднакова швидкість засвоєння ними нової інформації та навантаження ігровою діяльністю, різна активна діяльність і т. д. Для більш ефективного реалізації цього принципу пропонується:

- використовувати спеціально розроблену систему тестів для підготовки учасників в ігровій групі, а також для періодичної оцінки їх знань;

- у процесі гри призначати її учасників на різні ігрові посади;
- не розігрувати випадкові ситуації, а вводити їх в гру для того, щоб націлити ту чи іншу групу на вирішення слабо вивчених ними питань.

10. **Правдоподібність експериментальної ситуації.** Ігрова діяльність повинна бути в значній мірі схожа на реальну. Це допомагає учасникам гри краще зрозуміти проблему, що вивчається, проявити більше активності та творчого підходу до справи.

Цей принцип у діловій гри реалізується через:

- використання комплексу реальних форм планових та звітних документів;
- правдоподібність процедур прийняття управлінських рішень та засобів доведення їх до виконавців;
- схожість на реальну організацію взаємодії учасників гри.

Дотримання правдоподібності в основних елементах ділової гри підвищує дослідницькі навчальні якості. Однак прагнення до повної схожості гри та дійсності не завжди доречно, оскільки призводить до збільшення ігрового часу. А це в свою чергу може призвести до втрати однієї з найбільших переваг ділової гри – можливості у скороченому масштабі часу відтворювати реальну педагогічну діяльність і знижує оглядовість та керування ігровою ситуацією.

Отже, при конструюванні або проведенні ділової гри принцип правдоподібності необхідно реалізовувати обережно: з одного боку, ігрова діяльність повинна бути схожа на реальну, а з іншого – набір атрибутів «достовірності» не повинен ускладнювати гру, затягувати її тривалість, відволікати увагу учасників від процесу вивчення та аналізу системи, що розглядається у грі. Критерієм відбору того чи іншого елемента правдоподібності гри повинна бути оцінка його впливу на мету проведення ділової гри.

При реалізації вищезгаданого принципу доцільно:

- шохочувати видання учасниками гри псевдореальних документів, що відтворюють їх ігрову діяльність (розпорядження, заяви);
- дію в кожній реальній ситуації оформляти у вигляді відповідних псевдореальних документів (наказ директора школи, виписка з рішення педагогічної ради і т.і.).

Методичне забезпечення ділової гри включало чотири обов'язкові етапи:

- перший: підготовка необхідної методичної документації;
- другий: підготовка технічних засобів навчання та наочних посібників;
- третій: розробка керівництва з системи оцінювання діяльності учасників у цій грі;
- четвертий: розробка методики проведення гри.

При підготовці до проведення ділової гри необхідно:

- визначити об'єкт та процес, що моделюється у грі (заклад, відділ і т. д.);
- скласти проект гри, в якому розкривається її концепція, зміст та умови її використання;
- підготувати словник педагогічних термінів та понять, які будуть використані у грі (для їх однозначного трактування);
- розробити сценарій (у ньому дається перелік ролей, уточнюються правила гри).

Очолує та спрямовує гру викладач.

Ділові ігри рекомендується проводити після того, як студенти засвоїли основні поняття з педагогіки. Проведення ділової гри не є самоціллю. Будь-яка ділова гра повинна надавати допомогу у вирішенні різних проблем, дослідженні ситуацій, прийнятті рішень, засвоєнні певного навчального матеріалу.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Воронка М.І. Вплив якості допрофесійної роботи на проведення ділових ігор // Профорієнтація та довузівська підготовка майбутніх спеціалістів: проблеми, досвід, перспективи. Матеріали Всеукраїнської науково-методичної конференції. – Чернігів, 1999. – С.84-85.
2. Воронка М.І. До педагогічної майстерності через навчально-педагогічні ігри // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: Проблеми пошуку. Збірка наукових праць. Вип.13. -Київ-Запоріжжя, 1999. - С.130-135.
3. Воронка М.І. Личностные характеристики студентов как условия эффективности деловых игр // Наукові записки: Збірник наукових статей Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова / Упорядковані П.В.Дмитренко, І.М.Ковчина, Н.М.Скоробогатько. – К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 1999. Ч.3. – С.30-37.
4. Воронка М.І. Структурна модель організації проведення ділової гри // Вісник Луганського державного педагогічного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. - №1. – 2000. – С.46-50.
5. Воронка М.І. Творчий підхід до проведення ділових ігор // Науковий вісник Чернівецького університету: Збірник наукових праць. Вип. 127. Педагогіка і психологія. – Чернівці: Рута, 2001. – С.30-34.

О.М.БРИКІ

### ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ОСОБИСТОСТІ У КОНТЕКСТІ БЕЗПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ

За умов глобалізації, підвищення соціальної ролі особистості, гуманізації та демократизації соціального життя, Україна як самостійна держава повинна створювати умови для підвищення рівня освіченості людей, ефективності професійної діяльності.

У сучасних умовах швидко розвивається науково-технічний прогрес зв'язку з економічними, політичними, соціальними змінами система попиту на професії змінюється, деякі із професій взагалі перестають існувати, тоді як підготовка, перепідготовка, підвищення кваліфікації мають постійно-безперервний характер впродовж усієї трудової діяльності людини.

Життя людини можна розглядати як безперервну постановку певних цілей та діяльність, спрямовану на їх реалізацію [7,71].

У структурі сучасної системи освіти все більше поширення отримують різні види і форми безперервного навчання, основним завданням якого є задоволення прагнення до постійного придбання нових знань, умінь і навичок у різних видах діяльності.

Суспільство ставить до особистості все більш жорсткі вимоги щодо професійної компетентності.