

МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВНУТРІШНІХ СПРАВ
Кафедра соціології та психології
Факультет № 6

ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ

з навчальної дисципліни «**Психологія гри**» вибіркового компонента освітньої програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

053 Психологія (практична психологія)
(для денної та заочної форми навчання)

за темою: «Основні аспекти підготовки до проведення ігор»

Харків 2020

ЗАТВЕРДЖЕНО

Науково-методичною радою
Харківського національного
університету внутрішніх справ
Протокол від 23.09.2020 р. № 9

СХВАЛЕНО

Вченою радою факультету № 6
Протокол від 16.09.2020 р. № 6

ПОГОДЖЕНО

Секцією Науково-методичної ради
ХНУВС з гуманітарних та соціально-
економічних дисциплін
Протокол від 18.09.2020 р. № 5

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології (протокол від 07.09.2020 р. №9)

Розробники:

1. Доцент кафедри соціології та психології, кандидат психологічних наук, доцент Твердохвалова Ю.Л.

Рецензенти:

1. Доцент кафедри психології факультету № 7 Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут», кандидат психологічних наук, доцент Старовойт Т.П.

2. Доцент кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ, кандидат психологічних наук, доцент Чіпіга Л.П.

План лекції

1. Дидактичні ігри.
2. Сфери застосування, функції й оцінка ділових ігор.

Рекомендована література

Основна:

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра.- МГУ.- 1989 - 148 с.
2. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. - М.- 1991-87 с.
3. Вачугов Д.Д., Кислякова Н.А. Практикум по менеджменту: деловые игры: Учебное пособие. - М.: Высшая школа.- 1998 - 176 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.- 1978. - 234 с.
5. Ронгинский М.Ю. Игровые элементы активного обучения: социально-психологический тренинг.- М.: Знание.- 1991- 200 с.

Додаткова:

6. Атаманова Р.И. Деловая игра // Ж-л: «Кадровая служба и управление персоналом предприятия». - №7. - 2000 год.
7. Вербитский А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр.- М.- 1990 - 80 с.
8. Власова Н. Ю. И проснёшься боссом. Справочник по психологии управления. - Новосибирск.- 1994 - 346 с.
9. Дейян А. Реклама.- М.: «Прогресс», «Универс». - 1993.- 176 с.
10. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение.- Л.: ЛГУ.- 1985- 256 с.
11. Стефаненко Т.Г. Этнопсихология.- М.: «Академический проект». - 1999. - 320 с.
12. Хачатурян А.П. Игровое имитационное моделирование. Методическое пособие. - М.: ВНИИ НТ и КИР. - 1989 - 187 с.
13. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр.- М.- 1991- 185 с.

Текст лекції

Питання 1. Дидактичні ігри.

Гра належить до традиційних методів навчання і виховання школярів. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності такі функції, як освітня, розвиваюча й виховна діють у тісному взаємозв'язку. Гра, як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні можливості, виховує особистість.

Вона сприятливо діє на розвиток психічних процесів, засвоєння нових знань та умінь школярів .

В ігровій діяльності створюються сприятливі умови для розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого мислення до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі розвивається здатність дитини створювати узагальнені типові образи.

Важко знайти спеціаліста в області дитячої психології, який би не торкався проблеми гри, не висловлював би своєї точки зору на її природу і значення, але спеціальних досліджень з цієї проблеми дуже мало, буквально одиниці.

Початок вивчення теорії гри пов'язаний з такими іменами мислителів як Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Розробляючи свої філософські, психологічні та естетичні погляди, вони поступово, лише в деяких положеннях торкались гри, як одного із найбільш розповсюджених явищ дитячого життя.

В емпіричній психології при вивченні гри, так як і при аналізі інших видів діяльності переважав функціонально-аналітичний підхід. Одні дослідники (К.Д. Ушинський – в Росії, Дж. Селі, К. Блер, В. Штейн – за кордоном) бачили в грі прояви відображення чи фантазії, приведені в рух різноманітними ефективними тенденціями; інші (А.І. Сікорський – в Росії, Дж. Дьюї – за кордоном) пов'язували гру із розвитком мислення.

Сучасна психологія визначає, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака. З грою людина не розлучається все життя, змінюються лише її форми проведення, ступінь вияву почуттів та емоцій. Розробкою теорії дитячих ігор, з'ясуванням ролі, структури і значення гри для виховання і навчання дітей займалися психологи Л.С. Виготський, О.М. Леонтьєв, Д.Б. Ельконін та ін.

Використання ігор у навчанні робить недоречною авторитарну позицію вчителя в спілкуванні з дітьми. Адже, щоб зацікавити дітей майбутньою діяльністю, внести у навчання ситуації несподіванки, вільного вибору, яскраві позитивні емоції, педагог повинен сам стати учасником гри.

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі компоненти:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський – операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольно-оцінний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності.

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі і народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили Ф. Гребель і М. Монтесорі, О. Декролі.

Дидактичні ігри, які використовуються в школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні

здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини.

На думку Д.Б. Ельконіна, на межі дошкільного й шкільного віку гра є основним видом діяльності у житті учня [36]. З психологічної точки зору, цей вік характеризується високою активністю, яка шукає форми та шляхи реалізації.

Гра, як зазначається в психологічному словнику, – це довільна діяльність, яка відображає у специфічній умовно-узагальненій формі ставлення людини до світу, людей, до самої себе і має за мету самовираження індивіда, формування у нього певних типів соціальної поведінки та активізацію біологічних та інтелектуальних можливостей особистості [32]. Зміст поняття гри дуже широкий. Існують ігри для дітей і дорослих; ігри сюжетно-рольові, психологічні, спортивні, азартні, ділові, дидактичні та інші. Ми розглянемо лише дидактичні ігри. Сама їх назва говорить про те, що ці ігри спрямовані на навчання.

Дидактичні ігри є одним із засобів опанування знаннями, уміннями, навичками. Нас цікавлять дидактичні ігри, які використовуються на уроках математики.

Думки про значення гри для розвитку особистості можна знайти у працях видатних філософів, педагогів і психологів.

У своєму дослідженні А.Н. Леонтьєв дійшов висновку, що в процесі діяльності дитини виникає суперечність між бурхливим розвитком потреби взаємодіяти з предметами, з одного боку, та способами реалізації цієї взаємодії – з іншого. Дитина прагне до певних дій, але при цьому не володіє тими операціями, які потрібно здійснювати відповідно до реальних предметних умов реалізації цих дій. Ця суперечність може бути усунута лише в одному виді діяльності, а саме – у грі. Тільки в ігровій діяльності необхідні операції можуть бути замінені іншими операціями, а її предметні умови іншими предметними умовами, причому зміст самої дії зберігається. [27]

З початком навчання у школі різко змінюється соціальне середовище дитини, що, безумовно, впливає на її психологічний стан. Гра як звична діяльність у цьому віці допомагає їй подолати скутість, сором'язливість і страх. Тому, на думку вчених, саме ігрові форми навчання найбільше сприяють адаптації дитини до нових умов і соціалізації школяра у шкільне середовище.

Ігрова діяльність, на відміну від інших форм роботи з учнями, створює всі необхідні передумови для ефективної організації навчального процесу з усіх предметів шкільного циклу, в тому числі й математики.

Переважаюча більшість науковців зазначають, що саме в ігровій діяльності формуються й удосконалюються сприймання, увага, мислення, пам'ять – фундаментальні психічні процеси, без достатнього розвитку яких не можна говорити про виховання гармонійної особистості.

На значення гри звертали увагу визначні класики педагогіки Н.К.Крупська, А.С. Макаренко.

Н.К. Крупська, вивчаючи психологічні особливості дітей, відмічала, що гра є потребою розвиваючого організму. Вона говорила про великі виховні і розвиваючі можливості гри: «В грі розвиваються фізичні сили дитини, твердішою стає рука, розвивається уявлення, винахідливість, ініціативність».

А.С. Макаренко писав: «В дитячому віці гра – це норма і дитина повинна завжди гратись, навіть тоді, коли виконує серйозну справу...» Видатний педагог висловлювався за широке використання гри у вихованні школярів. Гра, на думку А.С. Макаренка, – багатофункціональний засіб виховної роботи. Вона дає змогу виховувати колективізм, творчу спрямованість особистості, свідому дисципліну, організованість, розвиває інтелектуальні здібності, естетичні почуття. Особливе місце належить грі в підготовці підростаючого покоління до праці. Хоча гра не створює матеріальних, культурних, інакше кажучи, суспільних цінностей, проте вона привчає людину до фізичних і психічних зусиль, потрібних для роботи.

Учений поставив питання про специфіку педагогічного керівництва грою, де педагог повинен уміти так само гратися, як діти, – тільки тоді педагогічне керівництво грою буде ефективним. Це означає, що треба науково забезпечити професійну підготовку вчителя до керівництва грою з урахуванням своєрідності цієї діяльності.

Аналіз педагогічної спадщини В. Сухомлинського показує, що в очах педагога-гуманіста гра – нагальна потреба школяра. Для дитини гра є найсерйознішою справою. У грі розкриваються перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Видатний педагог вважав гру часткою яскравого духовного життя.

Розвиток дитини в процесі ігрової діяльності має бути педагогічно керованим. Система методів і форм виховних впливів у процесі гри повинна будуватися на врахуванні історичного розвитку гри і психологічного аналізу – тільки там можна побудувати адекватну картину ігрової діяльності, розкрити її закономірності і на цій основі розробити відповідні методи педагогічного впливу на гру.

Гра, як відомо, є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для школярів. Ще К.Д. Ушинський писав: «Зробити серйозне заняття для дітей цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні». [35]

Народна мудрість передбачала розв'язання важливих технологічних завдань, як формування особистості дитини. Зокрема засобами народної гри виводили маленьку людину з її побутового повсякденного життя, запобігали складанню стереотипів сумніву й недовіри до своїх сил. Через гру дитині надавалася змога заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Саме у

грі активізували рухливість, розвивали процеси мислення, викликали в неї позитивні емоції.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. В грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. За вмілого відокремлення гра може стати незамінним помічником педагога.

В грі формується багато особливостей особистості дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. В грі виробляється спритність, витримка, активність.

Гра – це школа спілкування дитини.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має звертати увагу на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

Можливість проявляти творчість в роботі вимагає від учителя глибоких і міцних знань методики свого предмету і в той же час великого мистецтва і організації діяльності школярів.

Гра, як відомо, є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для школярів.

Саме в іграх розпочинається спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань, проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей.

Ефективне викладання математики неможливе без пошуків нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів. Учні мають не лише засвоїти визначену програмою систему знань з математики, а й навчитися спостерігати об'єкти, явища, процеси, порівнювати їх, виявляти взаємозв'язок між математичними поняттями, діями, величинами та їх відношеннями, навчитися формувати свої висновки, користуватися математичною мовою.

Здобуті учнями міцні знання перетворюються в переконання тільки тоді, коли вони є результатом свідомої самостійної роботи думки. Отже, вчителю важливо засвоювати такі методичні прийоми, які б збуджували думку школярів, підводили їх до самостійних пошуків, висновків та узагальнень. Сучасна школа має озброїти учнів не лише знаннями, уміннями та навичками, а й методами творчої розумової і практичної діяльності.

Тому саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями математичних ідей, понять, формування необхідних умінь і навичок. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посилені кожному учню, максимально розвивати їхні здібності. Гра виховує почуття відповідальності, колективізму.

Граючись, діти вчитимуться лічити, розв'язувати задачі,

конструювати, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити самостійні висновки, обґрунтовувати їх.

Якщо спочатку учень зацікавиться грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі у грі. Гра дає змогу легко привернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітне розв'язування прикладів стомлює дітей, виникає байдужість до навчання. Проте розв'язування цих самих прикладів у процесі гри «Хто швидше?» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети – в кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він вміє, знає.

Підводячи підсумок, можна сказати, що гра – це один із найважливіших методів у навчанні і вихованні школярів. Розглядаючи значення гри з точки зору психології та педагогіки, стверджуємо, що гра відноситься до засобів підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Отже, якісний розвиток основних психічних процесів (сприймання, уваги, пам'яті, мислення, уяви) у шкільному віці залежить від того, наскільки успішно організована навчальна діяльність. Підвищити ж її ефективність можна за умов використання на уроках, зокрема, математики, різних видів дидактичних ігор, оскільки навчально-ігрова діяльність сприяє підвищенню ефективності навчання учнів.

Питання 2. Сфери застосування, функції й оцінка ділових ігор.

Особливо широко ділові ігри стали використовуватися в останні роки. Причому сфери, в яких застосовується цей метод навчання, досить різноманітні:

- в процесі навчання менеджерів, педагогів, психологів;
- на підприємствах і в організаціях (у процесі виробництва та реалізації продукції та послуг, у процесі проектування нових та реконструкції старих підприємств) для вироблення найбільш обґрунтованих рішень;
- в міністерствах, відомствах, асоціаціях сфери виробництва і торгівлі, фінансовій сфері, сфері послуг, у військовій економіці та збройних силах;
- у навчальному процесі ВнЗ.

Ділову гру можна розглядати як «моделювання реальної діяльності фахівця» в тих чи інших спеціально створених педагогічних або виробничих ситуаціях. Ділова гра - є одним з методів підготовки і адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів.

3.2. Функції і переваги ділових ігор у процесі навчання.

Аналізуючи можливості методу у вирішенні конкретних проблем виробництва, у підготовці та перепідготовці кадрів можна виділити наступні функції ділових ігор та параметри їх оцінки:

1) Ділові ігри, як метод активного навчання, що сприяють підвищенню ефективності в теоретичному і практичному аспектах підготовки фахівців. Ділові ігри дозволяють моделювати різні виробничі ситуації, проектувати способи дій в умовах запропонованих моделей, демонструвати процес систематизації теоретичних знань за рішенням певної практичної проблеми. Застосування в ділових іграх моделей реальних соціально-економічних систем дозволяє максимально наблизити процес навчання до практичної діяльності керівників і фахівців.

2) Прийняття управлінських рішень у ділових іграх здійснюється учасниками, які виконують певні ролі, а оскільки інтереси в цьому випадку не завжди співпадають, то рішення доводиться приймати в умовах конфліктних ситуацій. І, отже, учасникам доводиться шукати і знаходити конструктивні форми дозволу протиріч.

3) Проведення ділових ігор є колективним методом навчання, тому в результаті гри учасники вчаться виробляти спільне рішення у відповідності з загальними цілями команди.

4) Ділова гра як метод навчання, дозволяє як би «прожити» певну ситуацію, вивчити її в безпосередній дії. У ділових іграх спеціальними засобами створюється певний емоційний настрій гравців, допомагає активному включенню учнів в рішення конкретної проблеми.

5) Одним з основних джерел ефективності ділових ігор є економія часу, одержувана у порівнянні з традиційними методами навчання: за порівняно невеликий період в учасників виробляються навички та якості, які не можуть бути досягнуті застосуванням інших методів навчання. Запровадження і широке застосування ділових ігор у

ВНЗ дозволяє зменшити час, що відводиться на вивчення деяких дисциплін на 30-50% при більшому ефекті засвоєння матеріалу.

6) Ефективність навчання виявляється в зацікавленому ставленні учасників до навчальної ділової гри. Цей психологічний фактор активізує учнів, що сприяє більш інтенсивному засвоєнню і запам'ятовуванню необхідної навчальної інформації, пов'язаної з професійною підготовкою фахівців.

7) Ділова гра насичена зворотним зв'язком, причому, більш змістовної в порівнянні з вживаною в традиційних методах навчання.

8) У грі формуються установки, характерні для професійної діяльності і, в той же час, легше долаються стереотипи, коригується самооцінка, ініціюються рефлексивні процеси.

9) У ділових іграх передбачається контроль знань учасників груп безпосередньо в процесі гри, що дозволяє скоротити час на проведення спеціального поточного контролю знань. Аналіз успішності учнів дозволяє зробити висновок, що введення ділових ігор у навчальний процес значно підвищує рівень успішності та професійної підготовленості.

10) За результатами оцінювання діяльності учасників під час ділових ігор можна отримати досить повну картину професійних і особистісних якостей учасників, їх готовності до вирішення практичних завдань, до

керівної діяльності.