

**МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ**

**Харківський національний університет внутрішніх справ**

**Факультет № 6**

**Кафедра соціології та психології**

**ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ**

з навчальної дисципліни

**«СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ У ЗВО»**

вибіркових компонент

освітньо-наукової програми третього(освітньо-наукового) рівня вищої освіти

**011 Освітні, педагогічні науки**

**за темою - Ігрові технології навчання**

**Харків 2023**

### **ЗАТВЕРДЖЕНО**

Науково-методичною радою  
Харківського національного  
університету внутрішніх справ  
Протокол від 30.08.2023 № 7

### **СХВАЛЕНО**

Вченою радою факультету № 6  
Протокол від 29.08.2023 № 8

### **ПОГОДЖЕНО**

Секцією Науково-методичної ради  
ХНУВС з гуманітарних та соціально-  
економічних дисциплін  
Протокол від 29.08.2023 № 7

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології факультету № 6  
(протокол від 29.08.2023 № 8)

### **Розробник:**

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки та психології факультету № 3 Харківського національного університету внутрішніх справ **Олена ФЕДОРЕНКО**.

.

### **Рецензенти:**

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки, іноземної філології та перекладу Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця **Вікторія БУДЯНСЬКА**;

доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ **Валентина ТЮРІНА**

## **План лекції**

1. Поняття ігрових технологій
2. Особливості ігрових технологій
3. Концептуальні основи ігрових технологій
4. Зміст ігрових технологій
5. Гра як метод групової психологічної роботи.

## **Рекомендована література (основна, допоміжна), інформаційні ресурси в Інтернеті**

### **Основна:**

1. Аніщенко О.В., Яковець Н.І. А 67 Сучасні педагогічні технології: курс лекцій. Навч. посібник / За заг. ред. Н.І. Яковець. Ніжин: Видавництво НДУ ім. М. Гоголя, 2007. 199 с.  
<http://lib.iitta.gov.ua/26574/1/Anishchenko%20O.%20Modern%20educational%20technology.pdf>
2. Дичківська, І.М. Інноваційні педагогічні технології : підручник. Київ : Академвидав, 2015. 303 с.
3. Педагогічні технології в підготовці вчителів : навчальний посібник / кол. авторів ; за ред. І. Ф. Прокопенка. Харків : ХНПУ, 2018. 457 с.  
<http://dspace.hnpu.edu.ua/bitstream/123456789/1939/1/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%87%D0%BD%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97%20.pdf>
4. Прокопенко І.Ф., Євдокимов. В.І. Педагогічні технології : навч. посіб. : Затверджено МОН України. Х. : Колегіум, 2005. 224 с.
5. Сучасні педагогічні технології. Навчально-методичний посібник / Автор-укладач Федорчук Е.І. Кам'янець-Подільський: АБЕТКА, 2006., ст. 212. [http://tutor-best.kh.ua/wp-content/uploads/2017/08/Such.ped\\_tehnologii.pdf](http://tutor-best.kh.ua/wp-content/uploads/2017/08/Such.ped_tehnologii.pdf).

### **Допоміжна :**

1. Артемова Л.В. Педагогіка і методика вищої школи : навч.-метод. посіб. : рекомендовано МОН України. Київ : Кондор, 2016. 271 с.
2. Зайченко І.В. Педагогіка : навч. посіб. : Допущено МОН України. К. : Освіта України: КНТ, 2008. 528 с.
3. Кузьмінський А.І. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. : Затверджено МОН України. К. : Знання, 2011. 488 с.
4. Нові інформаційні технології навчання в учбових закладах України : Статті по матеріалам докладов 6-ой научно-метод. конф. / М-во образования Украины; Ин-т содержания и методов обучения; Одес. гос. морской ун-т; Одес. ин-т внутр. дел МВД Украины. Одесса, 1998. 258 с.
5. Педагогіка вищої школи : навч.-метод. посіб. / О.М. Рубан, Л.О. Рубан, П.В. Максименко, С.В. Мороз; МВС України, Кіровоград. юрид. ін-т ХНУВС. Кіровоград : Кіровоград. юрид. ін-т ХНУВС, 2010. 110 с.

## Текст лекції

### 1. Поняття ігрових технологій.

Гра створена суспільством для управління розвитком особистості: у цьому плані вона є особливим педагогічним творінням. У процесі гри забезпечується трансляція певного елемента культури (сюжету), що є формою передавання культурного досвіду (наприклад, способу діяльності), який у процесі розвитку індивіда й апробації цієї діяльності під час гри наповнюється особистісним змістом, що є основою професійної підготовки фахівців. Отже, зразок діяльності (модель) передається від покоління до покоління, а навчання у грі забезпечує «виращування» нових способів діяльності відповідно до заданих загальних форм. До того ж, зміст навчальних дисциплін, які вивчаються у вищій школі, має відчужений характер від особистості майбутнього фахівця, тобто є відстороненим від особистісно значущого, пережитого, присвоєного. У процесі навчальної гри відбувається включення студента в наукову модель 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 та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності. Отже, моделювання професійної діяльності в умовах дидактичних ігор, які є “навчальним полігоном” для відпрацьовування практичних умінь і навичок, надає змогу наперед, ще до безпосередньої практики в установах та Педагогічні науки організаціях, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, з якими майбутніх фахівців може приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а не навчатися азів професіоналізму методом спроб і помилок на реальному робочому місці. 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 розробці комплексу різноманітних ігрових ситуацій, вибір яких детермінується реальними професійними потребами майбутніх фахівців та симулюються реальними професійними умовами.

Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які є професійно цінними для студента, оскільки мають професійне спрямування, задовольняють пізнавальний інтерес студента й водночас надають йому змогу розкрити і реалізувати їхню професійну компетентність. Саме в таких симуляційно-ігрових ситуаціях студенти можуть асоціювати себе з певною особою, роль якої вони виконують, поставити себе на місце цієї особи в певних обставинах, що збагатить їхній життєвий досвід, допоможе набути практичних навичок з фаху, які стимулювали б студентів до усвідомленого засвоєння знань та творчого застосування набутих умінь і

навичок. Це уможлиблюється саме при моделюванні віртуально-професійних ситуацій у фаховій підготовці.

Деякі дослідники (У. Ріверс) називають таку діяльність імітаційно-моделюючою грою. Практично відмінності між рольовими іграми та симуляціями (удаваного вираження певного фізичного стану, почуття) є здебільшого умовними, оскільки мета як симуляцій, так і рольових ігор полягає у формуванні професійних умінь студентів під час вирішення різноманітних професійних проблем та, таким чином, реалізувати рольову поведінку майбутніх соціальних працівників у заданих чи створених викладачем умовах. Саме з цієї причини низка дослідників розмежовують поняття рольових і ділових ігор та симуляцій. Наприклад, М. Елліс і К. Джонсон зазначають, що у рольовій грі погляди чи переконання учасників можуть не збігатися з поглядами їх персонажів, тоді як симуляції надають змогу учасникам бути самим собою.

Порівняно з реальною професійною діяльністю, коли прийняте рішення або вчинок призводять до певних результатів (позитивних чи негативних) та їх ефектів-післядій, з якими доводиться погоджуватися, в ігровій взаємодії можна змінити перебіг і спосіб діяльності, апробувати різні варіанти професійної поведінки, скласти прогнози стосовно її вияву в майбутньому. Це надає можливість майбутнім фахівцям обрати найбільш оптимальний та ефективний шлях формування власного професіоналізму і професійної компетентності. Тому ми пропонуємо називати процес діяльності студентів під час використання навчальних ігор віртуально- професійною симуляційноігровою взаємодією. Отже, гра є універсальною формою, в якій відбуваються потужні процеси самовизначення, самовиявлення, самоствердження та самоперевірки.

Ігри розвивають кмітливість, логіку, просторову уяву, тобто навчають творчості. Тому ігри використовуються у різних галузях суспільного життя, зокрема, теорія ігор є розділом математики, в якому вивчаються моделі прийняття оптимальних рішень в умовах конфлікту. Значення багатьох ігор неочікувано набуває глобальних масштабів і не дозволяє ігнорувати їх соціально-психологічне значення. Наприклад, кубик Рубіка, на думку автора, дає серйозні уроки логіки, вчить людей бути більш обачними, кинувши своєрідний виклик європейській традиції двохвимірного мислення та спілкування, оскільки змусив дивитися і думати тривимірно: ми повинні постійно враховувати те, що відбувається на зворотному боці.

Вважається, що поєднання навчання та гри може бути основою нової методології освіти, завдяки якій “людина перестає бути каторжником, прикованим до парти”, а Homo Ludens (людина граюча), що живе в кожному з нас, сприятиме відкриттю свого Я у змінюваному світі. Тому серед найбільш уживаних засобів інтерактивних технологій, які використовуються у вищій школі, є ігрові технології навчання. Розглядаючи застосування ігрових технологій у навчальному процесі, дослідники називають їх “іграми дорослих” та розглядають як інтерактивні методи навчання. Оскільки існують різні види ігор, що застосовуються у навчальному процесі (ділові,

рольові, дидактичні, імітаційні тощо), і кожний із цих видів має свою технологію реалізації й обумовлюється процесом підготовки до її впровадження (ігрове проектування), то ми можемо говорити про різні ігрові технології. Водночас усі ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників і потребують застосування ігрового проектування як ще однієї “інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців”. Тому вважаємо за доцільне використовувати термін “ігрові інтерактивні технології”

Широке впровадження ігрових технологій віднаходять у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних дитячих установах. У сучасній школі, де робиться ставка на інтенсифікацію й активізацію навчального процесу, ігрова діяльність здійснюється в таких випадках:

- як самостійна технологія для освоєння поняття, теми й навіть вивчення навчального предмета;
- як елементи (іноді досить істотні) більш складної технології;
- як урок (заняття) або його частини (уведення, пояснення, закріплення, вправи, контролю);
- як технології позакласної роботи (гри типу "Зарниця", "Орленок").

Поняття "ігрові педагогічні технології" охоплює досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

На відміну від ігор взагалі педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, що можуть бути обґрунтовані, виокремлені у види й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що є засобом спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій за умов класно-урочної форми занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал застосовується як засіб. У навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрову; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

### **Основні функції ігор**

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, сполучення елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор.

**Функція гри** – її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Виділимо найбільш важливі функції гри як педагогічного феномена культури.

**Соціокультурне призначення гри.** Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань,

духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання й формування її як особистості, що дозволяє функціонувати в якості повноправного члена колективу.

**Функція міжнаціональної комунікації.** І. Кант уважав людство самою комунікабельністю. Ігри національні й у той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід з конфліктів, не вдаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті.

**Функція самореалізації людини у грі.** Це одна з основних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі чи навіть наявні проблеми в людини й моделювати їхнє зняття.

**Комунікативна гра.** Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить учня в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація й комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків. Якщо гра є формою спілкування людей, то поза контактами взаємодії, взаєморозуміння, взаємопоступок ніякої гри між ними бути не може.

**Діагностична функція гри.** Діагностика – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу. Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніше, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження».

**Ігротерапевтична функція гри.** Гра може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. Ельконін писав, що ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі.

**Функція корекції у грі.** Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню з однолітками у групі.

**Розважальна функція гри.** Розвага – це потяг до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань.

Розвага в іграх – пошук. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії, що виводить на розважальність.

## **2. Особливості ігрових технологій**

Важлива особливість інтерактивних ігор – їх здатність мотивувати навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. Навчання за допомогою інтерактивних ігор супроводжується процесом “присвоєння знань”. Тому навчальний вплив інтерактивних ігор надає можливість студенту самому задавати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

Усі наступні за дошкільним вікові періоди зі своїми провідними видами діяльності (молодший шкільний вік – навчальна діяльність, середній – суспільно-корисна, старший – навчально-професійна діяльність) не витісняють гри, а продовжують уводити її в освітній процес.

*Ігрові технології в дошкільному періоді.*

Рольовою грою дитина оволодіває до третього року життя, ознайомлюється з людськими взаєминами, починає розрізняти зовнішні та внутрішні сторони явищ, відкриває в собі наявність переживань і починає орієнтуватися в них.

У дитини формується уява й символічна функція свідомості, що дає можливість їй переносити властивості одних речей на інші, виникає орієнтація у власних почуттях і формуються навички їх культурного вираження, що сприяє залученню дитини в колективну діяльність і спілкування.

У результаті освоєння ігрової діяльності в дошкільному періоді формується готовність до навчання.

*Ігрові технології в молодшому шкільному віці.*

Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість перевтілення в образи. Діти легко залучаються в будь-яку діяльність, особливо в ігрову, самостійно організуються в групову гру, продовжують ігри з предметами, іграшками, з'являються неімітаційні ігри.

В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуації відбувається через введення ігрової ситуації: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні, основу діяльності становить ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбувається в умовно-ігровому плані.

Підсумки гри можуть бути в подвійному плані – як ігровий і як навчально-пізнавальний результат. Дидактична функція гри реалізується через обговорення ігрової дії. Найважливіша роль належить заключному ретроспективному обговоренню, у якому учні спільно аналізують перебіг результати гри, а також стан навчально-ігрової взаємодії.

В арсеналі педагогіки початкової школи залишаються ігри, що сприяють збагаченню й закріпленню в дітей побутового словника, зв'язного



мовлення і гри, спрямовані на розвиток числових уявлень, навчання лічби, ігри, що розвивають пам'ять, увагу, спостережливість, зміцнюють волю.

Результативність дидактичних ігор залежить від систематичного проведення й цілеспрямованості програми ігор у поєднанні зі звичайними дидактичними вправами.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, що охоплює певну частину навчального процесу й об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї включаються послідовно ігри та вправи, що формують уміння виокремлювати основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів по певних ознаках; групи ігор, у процесі яких у молодших школярів розвивається вміння відрізнити реальні явища від нереальних; групи ігор, що виховують уміння володіти собою, швидкість реакції на слово. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати навчальний процес, освоювати низку навчальних елементів.

*Ігрові технології в середньому та старшому шкільному віці.*

У підлітковому віці спостерігається загострення потреби у створенні свого власного світу, у прагненні до дорослості, бурхливий розвиток уяви, фантазії, виникнення стихійних групових ігор.

Особливостями гри в старшому шкільному віці є націленість на самоствердження перед суспільством, гумористичне забарвлення, прагнення до розиграння, орієнтація на мовленнєву діяльність.

Переваги інтерактивних ігор, які:

- мотивують до навчання, оскільки збуджують допитливість студентів до способів вирішення професійних та навчальних проблем в ігровому середовищі і посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії;

- сприяють розвитку особистості, позаяк в оптимальному варіанті створюють тривалу зацікавленість у саморозвитку та розкритті свого людського потенціалу;

- полегшують введення нових комунікативних і поведінкових норм, що у повсякденному житті уникаються, тому інтерактивні ігри допомагають відокремити життя в групі від культури зовнішнього світу, щоб згодом ввести в буденне життя лише окремі перевірені на практиці норми поведінки; допомагають студенту побачити особливості власного життя та відчувти включеність в оточуючий світ у цілому;

- спонукають краще зрозуміти і навчитись використовувати всю складність психічних, соціальних та організаційних процесів спілкування між людьми;

- сприяють опануванню студентом досвіду діяльності, подібної до тієї, яку він буде реалізовувати у професійному житті; тому гра створює потенційну можливість перенесення отриманих знань і досвіду діяльності з навчальної ситуації у реальну професійну діяльність;

- спонукають учасників тренувати певні особистісні навички, необхідні у груповому навчальному процесі, а саме: диференційованого сприйняття, відкритої комунікації, постановки вимог, прийняття рішень, допомоги

іншим, співробітництва, пошуку можливостей самодопомоги, особистісної відповідальності тощо; можуть сприяти появі в учасників нових уявлень та ціннісних орієнтацій, які ґрунтуються на отриманому досвіді;

- балансують активність усіх студентів, оскільки в роботу включаються навіть пасивні члені групи, оскільки гра надає самими студентам можливість вирішувати складні проблеми, не залишаючись пасивними спостерігачами; знижують тривожність учасників, особливо на початковій стадії роботи;

- сприяють зняттю деяких захисних механізмів, оскільки інструкції і дотримання групових норм надають можливість моделювати у грі складні форми поведінки; у результаті можуть сприяти, навіть, зміні життєвих установок учасників: вони стануть більш толерантними до думок та ціннісних орієнтацій інших, у них може змінитися уявлення про себе, виникнути розуміння, що можуть більше й ефективніше вчитися і можуть створити щось важливе не лише в межах групи, але й у майбутній професійній діяльності і навіть у суспільстві.

### **3. Концептуальні основи ігрових технологій**

1. Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості в самовираженні, самоствердженні, самовизначенні.

2. Гра – форма діяльності, що властива особистості.

3. Гра – простір внутрішньої соціалізації дитини, засіб засвоєння соціальних установок.

4. Здатність залучатися в гру не пов'язана з віком людини, але в кожному віці гра має свої особливості.

5. Зміст дитячих ігор розвивається від ігор, у яких основним змістом є предметна діяльність, до ігор, у яких головним змістом є підпорядкування правилам суспільної поведінки й взаєминами між людьми.

6. Гра є провідним видом діяльності дошкільного віку.

#### **Класифікація ігор**

Р. Каюйа виділив чотири типи ігор. Ігри розташовані на єдиному континуумі-процесі, початок якому задає максимальний Ludus (керування грою через правила) і закінчується Paidia (максимальна стихія гри, що забезпечує самореалізацію гравця):

а) гра-агон (боротьба, змагання): грають суперники, мета гри – перемога; насамперед це спорт;

б) гра-alea (жереб, гральна кіста): сюди відносяться всі азартні ігри, ігри на везіння, у яких перемагає випадок; у цих іграх переважає ризик (наприклад, біржова гра, лотерея, карти, парі, рулетка, тоталізатор); помічено, що в кризові часи ця пристрасть підсилюється до межі; гра, цей наркотик для бідних, дає можливість обдурити долю і плекає мрії про краще життя;

в) гра-імітація (наслідування, імітація): цей тип гри характерний для сценічних мистецтв, театру, видовищ типу шоу; граючий — актор, його принцип гри — життєподібність, наслідування реальності;

г) гра-іпінх, гра запаморочення: і ранець грає із самою смертю в піжмурки — ризиковані заходи аж до "російської рулетки"; на карту ставиться саме життя гравця, він покладається на волю випадку, стихії.[9]

Усі ці чотири типи локалізовані: перший — стадіоном, спортзалом тощо, другий — гральним столом, рулеткою, третій — сценою, а четвертий — самим життям граючого.

У процесі навчання виділяються три базові форми діяльності учнів і безліч перехідних від однієї базової форми до іншої.

До базових форм діяльності відносяться:

- навчальна діяльність академічного типу (власне навчальна діяльність - лекції, семінарські заняття, самостійна робота);
- квазіпрофесійна, діяльність (ділові ігри, ігрові форми занять);
- навчально-професійна діяльність (науково-дослідна робота, виробнича практика, дипломне проектування).

В якості перехідних від однієї базової форми до іншої виступають різні форми: лабораторно-практичні заняття;

- імітаційне моделювання;
- аналіз конкретних виробничих ситуацій;
- розігрування ролей;
- спецкурси і спецсемінари.

На переконання А.А. Вербицького, така технологія дозволяє подолати одне з яскравих протиріч професійної освіти - форми організації навчально-пізнавальної діяльності студентів неадекватні формам професійної діяльності фахівців.

Важливим моментом роботи з іграми є обізнаність із їх структурою. Кожна гра переслідує певну мету, яка вказує напрям розвитку дитини (сенсорний, фізичний, соціальний, інтелектуальний, емоційний); ситуацію гри, що включає місце, атрибути, статевий та віковий склад учасників; правила (або хід) гри.

Усвідомити структуру і функції гри допомагають класифікації ігор, яких існує чимало, але практичний характер мають дві: за мотиваційними і за змістово-процесуальними критеріями.

Перша з них акцентує увагу на об'єктах впливу гри і поділяє їх на:

- психо-чуттєві (сенсорні), які сприяють розвитку гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, що є основою для набуття знань, умінь;
- рухові — здійснюють тілесний розвиток дитини, формують такі необхідні якості, як спритність, гнучкість, силу, швидкість, координацію рухів;
- соціальні — сприяють соціалізації дитини в процесі спілкування, виконанню необхідних правил, вироблення моральних рис;

- розважальні – сприяють відпочинку, емоційному задоволенню, естетичній насолоді.

Друга класифікація базується на змісті і способах здійснення ігор і включає такі їх види:

- рухливі;
- малорухливі;
- інтелектуальні;
- музичні;
- сюжетно-рольові;
- забави, атракціони;
- конкурси тощо.

Обидві класифікації ігор співвідносяться між собою і назви груп, до яких одночасно мають приналежність ігри, допомагають в розумінні мотиваційного, змістового і процесуального аспектів гри.

Наприклад, реалізація функцій соціальних ігор, може здійснюватись через рухливі, музичні, сюжетно-рольові, конкурсні ігри.

Педагогічні ігри класифікуються:

1. По цілях застосування:

- навчальні (пізнавальні, тренінгові, творчі, узагальнюючі);
- виховують, розвивають (комунікативні, соціальні та ін);
- контролюючі;

2. За особливостями методики та технології їх організації:

- предметні;
- сюжетні;
- рольові;
- евристичні;
- імітаційні;
- ділові;

3. За рівнем проблемності: тренінгові, репродуктивні, творчі;

4. По комунікативному взаємодії: індивідуальні, парні, групові, колективні.

За характером педагогічного процесу виокремлюють такі групи ігор:

А) навчальні, тренувальні, контрольні й узагальнювальні;

Б) пізнавальні, виховні, розвивальні;

В) репродуктивні, продуктивні, творчі;

Г) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні.

Виокремлюють групу педагогічних ігор за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні.

За предметною галуззю виокремлюються ігри з усіх шкільних дисциплін.

Специфіку ігрової технології значною мірою визначає ігрове середовище: розрізняють ігри з предметами й без предметів, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні.

**Цілі дидактичних ігор:**

- Дидактичні: розширення кругозору, розвиток пізнавальної діяльності; застосування ЗУН у практичній діяльності; формування певних умінь і навичок, що необхідні в практичній діяльності; удосконалення загальнонавчальних умінь і навичок; удосконалення трудових навичок.

- Виховні: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних і світоглядних настанов; виховання співпраці, колективізму, товариськості, комунікативності.

- Розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уміння порівнювати, зіставляти, віднаходити аналогії, уяви, фантазії, розвиток творчих здібностей, уміння віднаходити оптимальні рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності.

- Соціалізаційні: залучення до норм і цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкування; психотерапія.

**Завдання ігор** як форми контекстного навчання:

- формування в учнів цілісного уявлення про професійну діяльність;
- набуття проблемно-професійного й соціального досвіду, у тому числі й прийняття індивідуальних і колективних рішень;
- розвиток теоретичного й практичного мислення в професійній сфері;
- формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов виникнення професійної мотивації.

Позитивне в проведенні навчальних ділових ігор:

- учні отримують задоволення, є висока мотивація, емоційна насиченість процесу навчання;
- відбувається підготовка до професійної діяльності, формуються знання, уміння, учні вчаться застосовувати свої знання;
- обговорення після гри сприяє закріпленню знань;
- досягаються комплексні педагогічні цілі: пізнавальні, виховні, розвивальні. Пізнавальна ефективність: у процесі ділової гри учні ознайомлюються з методами дослідження питання (проблеми), поглиблюють знання, освоюють професійні функції на власному прикладі.

Дидактичні ігри здатні забезпечити виконання комплексу функцій:

Виховна функція: у процесі проведення гри формується усвідомлення приналежності до колективу, закріплюються взаємозв'язки при вирішенні колективних завдань, а колективне обговорення загальних питань формує критичність, стриманість, повагу до іншої думки, повагу до колег.

Розвивальна функція: у процесі гри розвивається логічне мислення, здатність до пошуку відповідей на поставлені питання, мовлення й мовний етикет, уміння брати участь у дискусії й ефективно спілкуватися.

Негативні моменти в проведенні навчальних ігор: висока трудомісткість у підготовці (для викладача); не в усіх викладачів сформовані вміння проводити ділові ігри; велике навантаження для викладача, тому що він зосереджений на безперервному творчому процесі й повинен бути одночасно й актором (мати акторські дані), і режисером упродовж усієї

ділової гри; самі учні можуть бути не готові до роботи в діловій грі; ділові ігри вимагають багато часу, а іноді і спеціальних змін розкладу занять.

#### 4. Зміст ігрової технології

Гра є формою відтворення предметного й соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця. У ній відбувається моделювання тих систем взаємин, що характерні для цієї діяльності, моделювання професійних проблем, реальних протиріч й утруднень, що зустрічаються в типових професійних проблемних ситуаціях.

Технологія проведення гри складається з таких кількох етапів.

*Етап підготовки.* Підготовка гри починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації й об'єкта. Змістом сценарію є навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленого завдання, план гри, загальний опис процедури гри, зміст характеристик дійових осіб.

*Уведення в гру* – наступний етап, на якому відбувається орієнтування учасників та експертів. Визначається режим роботи, формулюється головна мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми й вибору ситуації. Готуються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. У разі необхідності учні звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Допускаються попередні контакти учасників ігри. Однак правилами забороняється відмовлятися від отриманої під час жеребкування ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до гри, придушувати активність, порушувати етику поведінки.

*Етап проведення* – процес гри. Із початком гри ніхто не має права втручатися та змінювати її перебіг. Тільки ведучий може корегувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети гри. Залежно від модифікації гри можуть бути введені різні типи рольових позицій учасників.

- Позиції, що визначаються стосовно змісту роботи в групі: генератор ідей, розроблювач, імітатор, ерудит, діагностик, аналітик.

- Організаційні позиції: організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер, маніпулятор.

- Позиції, що визначаються стосовно новизни: ініціатор, обережний критик, консерватор.

- Методологічні позиції: критик, методист, проблематизатор.

- Соціально-психологічні позиції: лідер, прийнятий, незалежний, неприйнятий.

*Етап аналізу, обговорення й оцінювання результатів гри.* Виступи експертів, обмін думками, захист учнями своїх рішень і висновків. Наприкінці вчитель констатує досягнуті результати, указує на помилки, формулює остаточний підсумок заняття. Звертається увага на зіставлення використаної імітації з відповідною галуззю реального життя, установлення

зв'язків гри зі змістом навчального предмета.

Заключна частина гри – це не стільки підведення підсумків, скільки аналіз причин, що обумовили фактичні її результати.

#### **Технологічна схема гри.**

##### **1. Етап підготовки.**

- Розробка гри.
  - Розробка сценарію.
  - План ділової гри.
  - Загальний опис гри.
  - Зміст інструктажу.
  - Підготовка матеріального забезпечення.

##### ➤ Уведення в гру.

- Постановка проблеми, цілей.
- Умови, інструктаж.
- Регламент, правила.
- Розподіл ролей.
- Формування груп.
- Консультації.

2. Етап проведення: групова робота над завданням + міжгрупова дискусія.

3. Етап аналізу й узагальнення: висновок із гри; аналіз; оцінювання й самооцінка роботи; висновки й узагальнення; рекомендації.

### **5. Гра як метод групової психологічної роботи.**

Не менше значення в соціально-психологічному тренінгу мають ігрові методи. Гра вважається одним з найбільш ефективних методів модифікації особистості. У грі реалізується принцип активності: людина засвоює 10% – з того, що чує, 50% – з того, що бачить, 70% – з того, що промовляє, 90% – з того, що робить сама. У грі задіяні когнітивні, емоційні і діяльнісні ресурси особистості, оскільки метод базується на розумінні особистості як мислячого, діючого, відчуючого, активного учасника подій, максимально наближених до реальних.

Гра може використовуватися і як психотерапевтичний метод, що особливо яскраво проявляється в гештальт-терапії і психодрамі.

Гра є широким набором освітніх і тренінгових технік, її мета – забезпечити людину спрощеною репродукцією реального або уявного світу (моделювання). Ідею звернення до гри як відображення проблем реального світу можна виявити ще в 3-му тисячолітті до н.е., в китайській грі «Вей-Хай», а також у пізніших іграх, наприклад, у шахах, які є прообразом військових ігор.

Найважливіший структурний елемент у грі – це моделювання. Моделювання – заміна безпосереднього експериментування створенням і маніпулюванням об'єктами, що заміщають реальний об'єкт. Цей елемент

властивий виключно іграм дорослих. Аналогом його в дитячій грі є рольове використання предметів.

*Залежно від сфери, яка піддається моделюванню, ігри поділяються на:*

- 1) соціально-економічні;
- 2) виробничі;
- 3) управлінські;
- 4) політичні;
- 5) соціально-культурних і так далі.

*За типом процесів* (часом проведення, мірою заданості ролей, формами вироблення рішення учасниками групи, системами оцінювання за ходом гри) усі ігри можна підрозділити на два основні типи ігрових методів:

1. Операційні ігри.
2. Рольові ігри.

*До операційних ігор відносять:*

1. організаційно-діяльнісні;
2. ділові;
3. навчальні або дидактичні ігри.

*Загальні характеристики операційних ігор:*

1. мають сценарій;
2. мають за мету зіштовхнути індивіда з дійсністю;
3. у них закладений алгоритм «правильності і неправильності» рішення, що приймається, тобто учасник групи бачить ту дію, яку справляють його рішення на майбутні події;

4. мінуси операційних ігор:

- робиться акцент на інструментальному навчанні, при цьому міжособистісний аспект є формалізованим у порівнянні з реальністю;
- ігрова імітаційна модель спрощує дійсність.

*Організаційно-діяльнісні ігри* – моделювання в їх процесі припускає міркування про діяльність, проте, реальне програвання і маніпулювання з моделлю відсутнє.

*Організаційно-діяльнісні ігри поділяються на:*

- проектувальні ігри – вирішуються різні проблеми організації, пов'язані зі створенням або реформуванням існуючих організаційних структур;

- проблемно-орієнтовні ігри – в їх ході здійснюється постановка і пошук вирішення проблем; знайдене рішення перевіряється у діяльності гравців тут же у грі, й програються оптимальні рішення;

- дослідницькі ігри – спрямовані на розкриття закономірностей в економічних, соціальних, громадських науках.

*Ділові ігри* – визначаються як метод імітації (наслідування, зображення) ухвалення управлінських рішень у різних ситуаціях (шляхом розігрування за заданими або виробленими самими учасниками гри правилами).

Їх часто називають імітаційними, управлінськими іграми. Основною сферою використання ділових ігор є ухвалення управлінських рішень у соціально-економічних ситуаціях. На основі моделі соціально-економічної



системи імітується процес діяльності керівних працівників і фахівців підприємств з вироблення управлінських рішень. Ігрова діяльність задається через імітацію функціонування соціальних інститутів і поведінки гравців як представників тих або інших організацій.

Роль ведучого в операційних іграх є активною. Він є організатором, стежить за реалізацією плану гри, часто є джерелом конфліктної ситуації. Ведучий є елементом ігрового комплексу, нарівні з ігровими групами і експертами.

*Наступний вид ігрових методів – це рольові ігри.* Вони є основним ігровим методом, використовуваним в СПТ. Сферою моделювання рольових ігор є не лише соціально-економічні й виробничі, але соціально-культурні системи.

*Роль* – це набір способів поведінки і виконуваних функцій, які є доречними або реалізуються в цьому соціальному контексті. У суспільстві особистість функціонує через свої ролі. Ролі пов'язані з певним соціальним контекстом. У зв'язку з тією або іншою роллю змінюється і поведінка індивіда. У процесі соціалізації люди переймають на себе певні ролі і починають поводитися відповідно до їх вимог. Процес прийняття ролі є природним і безперервним. Ролі окремої людини міняються впродовж усього життєвого циклу, фактично і впродовж дня. Поведінка людини – це набір ролей, які вона грає.

*Рольові ігри, використовувані в СПТ, – це особливий метод моделювання, який фокусує увагу на процесі міжособистісної взаємодії.*

*Рольова гра – метод, суть якого полягає в розігруванні ролей.*

*Проста форма рольової гри.*

Її ідея полягає у зверненні до кого-небудь з проханням представити в конкретній ситуації або себе, або іншу особу. Далі гравців просять вести себе відповідно до того, як вони очікували б від цієї людини. В результаті учасники груп дізнаються щось про цю людину і ситуацію. Таким чином, кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших і демонструє шаблон, у рамках якого вони можуть апробувати власний поведінковий репертуар або вивчити взаємозалежну поведінку групи. Під час розігрування ролей в ході гри людина практикує поведінкові моделі, які, як вважається, відповідають певній ролі.

Мета гри – дати можливість гравцям відчувати, відреагувати і діяти так, як повівся б хтось, опинившись у цій конкретній ситуації. Ідея розігрування ролей – дати учасникам групи можливість поспілкуватися з оточенням, виконуючи різноманітні ролі.

У рольовій грі задається:

1. певна ситуація – дається передісторія конкретної проблеми або умов, що склалися, і вказуються обмежувальні моменти;
2. описуються ролі – дається характеристика людей, включених у ситуацію.

*Рольові ігри з елементами драматизації – метод СПТ для вдосконалення особистості, розроблений М. Форвергом. В умовах гри*

учасника групи зіштовхують із ситуаціями, схожими на ті, що є характерними для його реального життя і діяльності, і ставлять перед необхідністю змінити свої установки. Створюються умови для формування нових – більш ефективних комунікативних навичок. Навчальна цінність рольової гри пов'язана зі здатністю людини краще засвоювати динамічні процеси.

Активні дії в рольовій грі виступають як основні складові успішності СПТ. Ефект рольових ігор залежить не просто від виконання дій, а й від чуттєво-пізнавальної его-залученості індивіда. Хоча в ході рольової гри основним компонентом виступає дія, вона не виникає сама по собі, а є результатом включення усіх систем психічного функціонування індивіда (емоційного, когнітивного, поведінкового). Учасники грають ролі, що дозволяють їм виражати свої реальні почуття і думки. Усвідомлення веде до дії, виконання дії приводить до розширення усвідомлення самого себе.

У процесі міжособистісної взаємодії наша поведінка багато в чому визначається нашим баченням власної ролі, ролями оточуючих людей і нашим сприйняттям цих ролей. Тому коли ми у тренінгу торкаємося питань міжособистісної поведінки, рольова гра служить демонстративною і навчальною технікою.

Рольову гру можна використовувати на різних рівнях:

1. під час навчання простим комунікативним навичкам;
2. задля демонстрації того, як люди спілкуються між собою і яким чином відбувається стереотипізація сприйняття оточуючих;
3. при дослідженні за допомогою гри глибинних особистісних блоків та емоцій.

*Види рольових ігор:*

1. ігри, що розігрують;
2. рольові ігри з конфліктним змістом;
3. рольові ігри на виявлення прихованого мотиву поведінки.

У рольовій грі важливим є не лише процес програвання – дуже важливим є обговорення рольової гри.

*Схема обговорення рольових ігор.* Після гри спостерігачі висловлюють свої судження щодо того:

- які індивідуально-психологічні особливості учасників проявилися у грі;
- яким є співвідношення невербальних і вербальних засобів спілкування, чи були між ними розходження;
- які рольові позиції є характерними для учасників спілкування; • які прийоми використали учасники для встановлення контакту;
- які его-стани переважно проявлялися у спілкуванні;
- чи можна говорити про наявність прихованих мотивів і цілей у співрозмовників;
- хто з учасників досяг своєї мети і що цьому сприяло.

*Далі свої враження висловлюють учасники рольової гри:*

- які почуття ви переживали при спілкуванні з партнером;

- які цілі ви ставили перед собою, вступаючи у спілкування, чи вдалося вам їх досягти;
- чому ви обрали саме такий стиль або спосіб поведінки;
- чи можете ви назвати прийоми, за допомогою яких вам вдалося встановити контакт;
- яку мету, на вашу думку, ставив перед собою партнер; що він мав у розпорядженні і чим відштовхував.

*Використання ігрових методів у тренінгу*, на думку багатьох дослідників, є надзвичайно продуктивним з наступних причин:

1. На першій стадії групової роботи ігри є корисними як спосіб подолання скутості і напруженості учасників, як умова безболісного зняття «психологічного захисту».

2. Дуже часто ігри стають інструментом діагностики і самодіагностики, що дозволяє ненав'язливо, м'яко, легко виявити наявність труднощів у спілкуванні і серйозних психологічних проблем.

3. Завдяки грі інтенсифікується процес навчання:

- закріплюються нові поведінкові навички;
- формуються ті способи оптимальної взаємодії з іншими людьми, що раніше здавалися недоступними;
- закріплюються у тренуваннях вербальні і невербальні комунікативні уміння.

Гра, мабуть, як ніякий інший метод є ефективною у створенні умов для саморозкриття, виявлення творчих потенціалів людини, для прояву щирості і відкритості, оскільки розкриває психологічний зв'язок людини з її дитинством. Внаслідок цього гра стає потужним психотерапевтичним і психокорекційним засобом не лише для дітей, але і для дорослих. Необхідно вказати, що існують свої переваги і недоліки у рольовій грі, як у будь-якого іншого методу, використовуваного у груповій психологічній роботі.

*Переваги рольової гри:*

1. допомагає учасникові виразити свої почуття;
2. допомагає в обговоренні особистих питань і проблем;
3. допомагає перейнятися почуттями оточення і зрозуміти їх мотивацію;
4. висвітлює загальні соціальні проблеми і динаміку групової взаємодії;
5. є ефективною і мотивуючою, оскільки має на увазі дію;
6. забезпечує швидкий зворотний зв'язок і учасникові, і ведучому;
7. усуває прірву між навчанням і реальними життєвими ситуаціями;
8. змінює установки;
9. учить контролювати почуття й емоції.

*Недоліки рольової гри:*

1. наставник втрачає контроль над змістом і процесом навчання;
2. спрощення можуть вводити в оману;
3. минає багато часу;
4. використовуються інші ресурси – людські, просторові, матеріальні;
5. гра залежить від особистісних особливостей учасника і ведучого;

6. гра може виглядати занадто захоплюючою або легковажною;

7. може залежати від початкового рівня знань учасників гри.

Для того, щоб отримати максимальну користь від рольової гри, запропоновані ситуації повинні бути максимально наближеними до реального життя. Інструкція до рольової гри повинна детально описувати всі аспекти ситуації. Разом з тим, вона не повинна ставити жорстких умов, які б створювали перешкоди учасникам групи виразити своє ставлення до стосовно того, як потрібно діяти в даній ситуації. Завдання рольової гри – створення моделей поведінки, характерних для повсякденного життя та для цілком реальних осіб. Слід підкреслити, що саме поведінка, а не вияв творчих здібностей та талантів учасників є основою для подальшої дискусії. Ті учасники групи, які не приймають безпосередньої участі у розігруванні ситуації, беруть на себе функції спостерігачів.

Таким чином:

Ігри можна проводити тільки там, де вони справді необхідні. Це одержання цілісного досвіду майбутньої професійної діяльності, розгорнутої в часі й у просторі.

У грі потрібна предметна й соціальна компетентність учасників, тому варто розпочинати підготовку до неї з аналізу конкретних виробничих ситуацій і програвання ролей. Треба також під час гри формувати в студентів культуру дискусії.

Структурні компоненти гри мають поєднуватись у такий спосіб, щоб вона не стала ні тренажером, ні азартною грою.

Гра має будуватись на принципах саморегулювання. Викладач діє перед грою, до початку навчання, наприкінці й під час аналізу гри. Це вимагає великої підготовчої роботи, теоретичних і практичних навичок конструювання ділової гри.

Режим роботи у процесі гри не укладається в межі традиційної поведінки на занятті й повинен підкорятись логіці виробничого процесу, що моделюється в грі.