

Одним із плідних напрямків продовження дослідження є підготовка майбутнього вчителя фізики до створення і використання комп'ютерно-орієнтованих систем, до складу яких, крім комп'ютерних моделей, входять і реальні фізичні об'єкти, з'єднані з комп'ютером через інтерфейс.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Желюк О.М. Удосконалення навчального фізичного експерименту засобами сучасної електронної техніки: Дис. ... канд. пед. наук, 13.00.02/ Рівненський держ. пед. інститут. – Рівне, 1996. – 222 с.
2. Иваницкий А.И. Тематический контроль и коррекция знаний по физике в старших классах средней школы: Дис. ... канд. пед. наук, 13.00.02/ НИИ педагогики Украины. – К., 1991. – 245 с.
3. Прудской В.И. Средства телевидения и вычислительной техники в системе демонстрационного эксперимента по физике в средней школе: Дис. ...канд. пед. наук, 13.00.02/ НИИ педагогики УССР. – К., 1992. – 118 с.
4. Сосницька Н.Л. Удосконалення навчального експерименту з хвильової оптики засобами нових інформаційних технологій: Дис. ...канд. пед. наук, 13.00.02 / Бердянський держ. педагогічний ін-т ім. П.Д.Осипенка. — Бердянськ, 1998. — 272 с.
5. Маланюк П.М. Повышение эффективности самостоятельной работы учащихся при изучении физики на основании использования компьютерной техники: Дис. ... канд. пед. наук, 13.00.02 / НИИ педагогики УССР – К., 1990. – 164 с.
6. Горошко Ю.В. Вплив нової інформаційної технології на практичну значимість результатів навчання математики у старших класах середньої школи: Дис. ...канд. пед. наук, 13.00.02/ Укр. держ. пед. університет ім. М.П.Драгоманова.- К., 1993. – 103 с.
7. Морзе Н.В. Система методичної підготовки майбутніх вчителів інформатики в педагогічних університетах: Автореф. дис... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Національний педагогічний ун-т ім. М.П.Драгоманова. — К., 2003. — 39с.

УДК 378.147:378.22

## **ЗАСТОСУВАННЯ МОДИФІКОВАНИХ ДІЛОВИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗІ СТУДЕНТАМИ І МАГІСТРАНТАМИ**

Крутий К.Л., к.пед.н., доцент, Маковецька Н.В., к.пед.н., доцент

*Запорізький національний університет*

Статтю присвячено проблемі застосування модифікованих ділових ігор у навчальному процесі вищого навчального закладу. Ігри розглянуто з точки зору їх класифікації, з'ясовано особливості та цілі проведення кожного виду ігор, акцентовано увагу на тому, що в практичній роботі зі студентами і магістрантами використання модифікацій ділових ігор може підвищити творчу активність, бажання створювати нові розробки.

*Ключові слова:* модифіковані ділові ігри, операційні ігри, блиц-ігри, рольові, професійні ігри.

Крутий К.Л., Маковецкая Н.В. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ ДЕЛОВЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ СО СТУДЕНТАМИ И МАГИСТРАМИ / Запорожский национальный университет, Украина.

Статья посвящена проблеме использования модифицированных деловых игр в образовательном процессе высшего учебного заведения. Игры рассмотрены с точки зрения их классификации, освещены особенности и цели проведения каждого вида игр,

акцентируется внимание на том, что в **практической** работе со студентами и магистрантами использование модификаций деловых игр может повысить творческую активность, желание создавать новые разработки.

*Ключевые слова: модификационные деловые игры, операционные игры, блиц-игры, ролевые, профессиональные игры.*

Krutiy K.L., Makovetzka N.V. USING OF BUSINESS GAMES MODIFICATION IN STUDYING PROCESSES WITH STUDENTS AND POST-GRADUATES / Zaporizhzhya National University, Ukraine.

An article is devoted to the problem of the use of the modified business games in the educational process of higher educational establishment. The games are considered from point of their classification, features are lighted up and targets of conducting of every type of games, the attention is accented on that in the practical work with students and magistrantami, the use of modifications of business games can promote creative activity, desire to create new developments.

*Key words: modified business games, operational games, role games, professional games.*

Серед багатьох класифікацій ділових ігор особливе місце посідають модифікації. Безумовно, що застосування і додержання всіх правил проведення ділових ігор у повному їх обсязі має певні труднощі. Особливо це стосується навчального процесу, коли викладач обмежений не лише навчальним часом, але й базовою (грунтовною) підготовкою студентів.

Зауважимо, що на сьогодні не існує єдиного понятійного апарату ділової гри. Проблема активних форм роботи зі студентами переймалися як науковці, так і практики (Агапова О.В., Давидов М.О., Бойченко М.О., Єлісеєв О.Г., Крилова О.О, Манічева С.О., Пугачов В.П. та ін.). **Аналіз останніх досліджень і публікацій**, у яких започатковано розв'язання зазначеної проблеми, свідчить про нерозробленість і незавершеність як на теоретичному рівні, так і на практичному певних напрямів.

У сучасній педагогіці вищої школи добре відпрацьовано розділи, що стосуються традиційних форм і видів занять зі студентами (лекції, практичні заняття), проте чіткого розподілу на активні й інтерактивні форми проведення не має. У межах статті ми будемо користуватися терміном активні форми проведення занять, маючи на увазі активну участь самих студентів і магістрантів у проведенні практичного заняття.

**Нерозробленість досліджуваної проблеми** вимагає обмежуватися найбільш уживаними термінами – ігрова група, учасники гри, ігрова ситуація тощо. Принципова відмінність ігрової діяльності від будь – якої іншої полягає в тому, що у грі беруть участь за власним бажанням. Не можна примусити грати, і змінити дане правило не може ніхто.

**Метою статті** є з'ясування термінів, які, на жаль, у більшості випадків є мовленнєвими штампами.

Розглянемо більш детально ігри з точки зору їх класифікації. Науковці виокремлюють: *ділові ігри (операційні, блиц-ігри), рольові ігри та професійні*.

*Ділова гра* як одна з найбільш складних й одночасно ефективних форм навчання дозволяє відтворити в навчальних умовах реальну педагогічну діяльність, імітувати реальні чи умовні педагогічні ситуації і процеси, програвання яких дозволяє студентам шляхом активної взаємодії приймати самостійні рішення, набувати конкретних професійних умінь, досвід мовленнєвого спілкування тощо.

Студенти і магістранти закріплюють одержані теоретичні знання, набувають практичних умінь і навичок, удосконалюють вміння обговорювати, аналізувати і раціонально використовувати інформацію, критично оцінювати різні точки зору, приймати і формулювати рішення, робити висновки з особистих і чужих помилок тощо.

До ділових ігор науковці відносять і їхні різновиди – операційні й бліц – ігри. Охарактеризуємо кожну з них.

**Операційні ігри** – допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій – методику виступу на семінарі, колоквіумі тощо, методику проведення практичного заняття за тим чи іншим методом, формою тощо. Операційні ігри моделюють певний педагогічний процес і також проводяться наближено до реальних умов.

Гарні результати дає використання такої активної форми роботи в аудиторії як **бліц-гра**. Вона акумулює в собі деякі ознаки таких форм активного навчання, як конкретна ситуація, розігрування ролей, мозковий штурм і ділова гра, але відрізняються за параметрами:

- “миттєвістю” проведення одержання результату;
- привабливістю і легкістю форми;
- несподіваністю і неординарністю змісту;
- мінімальним комплектом ролей;
- обов’язковістю оцінки результату (якісного чи кількісного).

Так, створення бліц-гри, обрання її конкретної форми і змісту повинні визначатися формами тієї діяльності, яка є предметом навчання.

В основі бліц-гри знаходиться ситуація, засіб представлення якої може бути самим різним: усний опис, письмовий тест, “жива” демонстрація за допомогою відеофільму, показ реального об’єкта тощо.

Викладачам, які застосовують бліц – ігри в навчальному процесі зі студентами і магістрантами, слід пам’ятати, що *конфліктні ситуації*, запропоновані для моделювання, *можуть бути відкритими і закритими*.

*Відкриті ситуації передбачають:*

- ознайомлення учасників із ситуацією;
- колективне обговорення ситуації членами команди;
- розподіл ролей, тобто виокремлення серед членів команди “головного героя” тощо;
- розігрування ситуації;
- колективне обговорення підсумків;
- підбиття експертами підсумків, формулювання теоретичних і практичних висновків.

*Закриті ситуації передбачають*, що її учасники, розпочинаючи гру, не мають інформації один про одного. Це додає елемент несподіванки, тим самим наближуючи ситуацію до реального життя. У процесі бліц – гри викладач може ускладнювати ситуацію – запропонувати помінятися ролями, розіграти знову початок ситуації тощо.

Аналіз цієї ситуації здійснюється в ігровій формі, імітуючи фрагмент професійної діяльності.

Отже, можна сказати, що **бліц-гра - це ігровий аналіз конкретної професійної ситуації**.

Головні функції й цілі бліц-гри вказують на те, що цю ігрову діяльність доречно використовувати на різних етапах навчання студентів (семінари-практикуми, консультації тощо).

З'ясуємо функції й цілі бліц-гри.

Функції бліц-гри	Цілі бліц-гри
<b>1. Діагностично-виховна.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Виявлення особистісних характеристик учасників гри.</li> <li>2. Формування колективу.</li> <li>3. Створення психологічної установки, настрою.</li> <li>4. Адаптація до форм активного навчання учасників гри.</li> </ol>
<b>2. Контрольно - стимулююча.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перевірка знань і вмінь.</li> <li>2. Керування і стимуляція уваги й активності, поведінки і пізнавальної активності.</li> <li>3. Створення і рішення проблемної ситуації.</li> </ol>
<b>3. Демонстраційно – діяльнісна.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Демонстрація взаємовідносин і конфліктних ситуацій.</li> <li>2. Демонстрація процесу прийняття рішення.</li> <li>3. Виявлення незнання і невміння.</li> </ol>

Отже, бліц-ігри дозволяють підтримувати певну психологічну, творчу і дійову активність студентів.

Проте існують також і професійні ігри, які мають дещо іншу спрямованість і специфіку.

**Професійні ігри** передусім спрямовані на розвиток творчого мислення, формування практичних умінь і навичок, відпрацювання індивідуального стилю спілкування та поведінки під час колективного вирішення завдань.

Професійна гра це в певному смислі – репетиція елементів професійної діяльності. Такі ігри слід проводити, коли колектив студентів тільки формується. Учасник гри, як правило, може під час гри уявити себе в ситуації, обставинах, що реально існують.

Зауважимо, що професійні ігри є однією із модифікацій ділових ігор і класифікуються за *характерними ознаками*:

- за цільовими установками і змістом ігрової участі;
- за характером змодельованих ситуацій;
- за характером ігрового процесу;
- за способом передачі й обробки інформації;
- за динамікою змодельованих процесів.

Коротко охарактеризуємо кожний вид професійних ігор.

### **За цільовими установками і змістом ігрової участі**

**Імітаційні ігри** – на практичному занятті зі студентами імітується діяльність організації, класу тощо. Можуть імітуватися події, конкретна діяльність відповідальних осіб – керівника, завідувача та ін. Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету подій, охоплює опис структури і призначення об'єктів, що імітуються, а також специфіку діяльності й обставини, у яких відбувається подія.

**Виконання ролей** – у цих іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій та обов'язків конкретної посадової особи. Для проведення такої професійної гри необхідно відпрацювати спочатку модель – “п'єсу ситуації” і розподілити ролі між студентами з обов'язковим змістом.

**Метод інсценування** – у цих іграх розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в певних обставинах, наприклад, – прийом дітей до класу, секції, гуртка тощо. Для організації професійної гри за методом інсценування викладачем складається сценарій, у якому описується конкретна ситуація, функції, обов'язки діючих осіб та їхні завдання.

**Психодрама і соціодрама** - метою цієї гри є оцінка й зміна стану іншої особи, або настрою групи. Такі ігри вимагають ґрунтовних знань психології й психіатрії. У практиці роботи майже не зустрічаються.

### **За характером змодельованих ситуацій**

**Ігри із суперником** – у цих іграх моделюються процеси управління в умовах взаємовпливу поведінки або впливу один на одного у різних системах (наприклад, зміна студентів упродовж дня).

**Ігри-тренажери** – комп'ютерні ігри, робота в умовах управління системою динамічних зв'язків.

### **За характером ігрового процесу**

Цей вид професійних ігор викладачі вищих навчальних закладів використовують найчастіше ніж інші. Відносини між групами (підгрупами) студентів, які беруть участь у грі, як правило, мають характер суперництва. Дії однієї із груп прямо або опосередковано впливають на дії іншої. Отже, може відбуватися (або навпаки) контакт між групами. Якщо пропонується одна й та ж ситуація, але необхідно декілька рішень проблеми, то контакту між групами бути не повинно.

### **За способом передачі й обробки інформації**

Цей різновид ігор проводиться за участю викладача із застосуванням засобів зв'язку і повсякденних носіїв інформації – текстів, логічних схем, матриць, моделей, комп'ютерних ігор тощо.

### **За динамікою змодельованих процесів**

Означені професійні ігри проводяться або із обмеженою кількістю ходів, або навпаки.

### **Окреслимо деякі правила проведення професійних ігор:**

- неабияке значення має підготовка учасників ігор і добір інформації для обговорення;
- допускаються контакти до початку гри між її учасниками;
- від моменту початку гри ніхто вже не може змінювати її хід, тільки викладач коректує деякі дії учасників, якщо вони відходять від ролі;
- завжди підбиваються підсумки професійної гри.

### **Науковці виокремлюють також і рольові ігри.**

Рольові ігри в їх сучасному розумінні з'явилися порівняно недавно, років десять тому, але можна назвати ряд їх попередників (воєнізовані ігри на місцевості “Зірниця”, “Орлятко”). Серед сучасних ігор слід згадати послідовників Джона Рональда Руен Толкіна (1892 – 1973), англійського вченого-філолога, автора відомого твору “Володар пернів” та багатьох інших казок, повістей, романів-фентезі про хоббітів, гоблінів, тролів тощо. Перші “Хоббітські ігри” проводилися ще за часів Радянського Союзу. Сучасний рух рольових ігор уже не можна назвати толкієнівським, тому що його учасники грають в ігри від “Курочки Ряби” до “Бородинського поля”.

*Отже, рольова гра – це процес створення ігрового світу із зануренням у нього гравця як самостійної особистості.* Зазначимо, що, як правило, сторонні глядачі на гру не запрошуються і не допускаються. Рольова гра вважається індивідуальною, тому що кожен може обрати собі роль і об'єднатися з будь-якою командою, або діяти незалежно від інших. Чим повніше соціально і психологічно втілюється роль, тим вище оцінюється гравець.

Оскільки рольові ігри створюють світ, відмінний від реального, то цей світ має багато переваг (людина, яка в реальному світі виконує другорядні ролі, може спробувати себе в кардинально новій ситуації).

#### ***Рольові ігри класифікуються за:***

- джерелом створюваного в процесі гри світу (на основі літературних, історичних чи фентезійних);
- за ступенем волі гравців (театральні – завжди є сценарій, і творчі – самостійний вибір);
- за глибиною занурення (егалітарні – неповне занурення в гру й елітарні – повне занурення);
- за місцем проведення (кабінетні й полігонні);
- за кількістю і складом;
- за ігровим досвідом (початківці, досвідчені й гравці – майстри).

***Висновки із викладеного матеріалу*** дають підстави стверджувати, що термін “рольові ігри” частіше за все використовується викладачами як мовленнєвий штамп, коли мається на увазі лише застосування прийому імітаційної гри.

Отже, у практичній роботі зі студентами і магістрантами, використання модифікацій ділових ігор може підвищити творчу активність, бажання створювати нові розробки тощо. Так, ігрова зміна ролей між керівником і гравцем допоможе зрозуміти деякі проблеми, з'ясувати можливості їх вирішення тощо.

#### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Агапова О.В. и др. Уроки для взрослых: Пособие для тех, кто работает в системе образования взрослых. – СПб.: Тускарора, 2003. – 68 с.
2. Давыдов Н.А., Бойченко Н.А. Как быстро научиться и эффективно обучать специалистов. – Симферополь: Таврия, 1992. – С.18-38.
3. Озеркова И. Ролевые игры как технология самовоспитания// Школьные технологии: научно – практический журнал для школьного технолога (завуча). – 2000. - №1. – С.182 – 189.
4. Организация и методика проведения деловых совещаний: Учебное пособие/ Сост. А.Г. Елисеев. – К.: МАУП, 1995. – С.21 – 34.

5. Проектирование деловых игр // Практикум по общей экспериментальной и прикладной психологии. Под ред. А.А. Крылова и С.А. Маничева. – СПб: Питер, 2000. – С.465 – 471.
6. Пугачев В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник для студентов вузов. – М.: Аспект Пресс, 2000. – С.39-52.

УДК 378.1 (4)

## **ВИЩА ОСВІТА ЯК ФАКТОР ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ ТА ІНТЕГРАЦІЇ В ЄВРОПІ (ІЗ ДОСВІДУ РОБОТИ ЗАПОРІЗЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ)**

Міщик Л.І., д.п.н., професор

*Запорізький національний університет*

У статті розглядаються основні завдання модернізації освіти України в контексті Болонської угоди. Здійснення цих завдань дасть змогу впровадити інтеграційний процес за європейськими нормами і стандартами в освіті і науці. У кінцевому результаті ці кроки спрацювавуватимуть на підвищення в Україні європейської культурної ідентичності та інтеграцію до загальноєвропейського інтелектуально – освітнього наукового середовища.

*Ключові слова: модернізація, інтеграція, інновації, інноваційна діяльність.*

Мищик Л.И. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ КАК ФАКТОР ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ И ИНТЕГРАЦИИ В ЕВРОПУ / Запорожский национальный университет, Украина.

В статье рассматриваются основные задачи модернизации высшего образования Украины в контексте Болонского соглашения. Реализация этих задач даст возможность внедрить интеграционный процесс согласно европейским нормам и стандартам высшего образования в науку и образовательную среду. В конечном результате такие шаги будут работать на повышение в Украине европейской культурной идентичности и интеграции Украины в общеевропейскую интеллектуальную образовательную научную среду.

*Ключевые слова: модернизация, интеграция, инновации, инновационная деятельность.*

Michik L.I. HIGH EDUCATION AS THE FACTOR OF THE INNOVATION DEVELOPMENT AND THE INTEGRATION IN EUROPE / Zaporizhzhya National University, Ukraine.

The key problem of the article is the question of modernization of the ukrainian high school according to the European norms and standards. In final result such steps will work on increasing in Ukraine of the European cultural identity and will promote the integration of Ukraine on all – European intellectual educational scientific environment.

*Key words: the modernization, the integration, innovations, innovation activity.*

Хоча людство і перебуває постійно в стані змін, однак здатність сприймати ці зміни і творити їх - це найважливіша характеристика способу життя саме людини ХХІ століття. Проблема полягає якраз у тому, що необхідно домогтися такого розуміння змін у цілому суспільстві. Адаже сьогоднішня практика - це розбудова української державності, становлення ринкових і демократичних відносин, нові міжнародні господарські зв'язки і входження в процеси розвитку світової науки, культури і техніки. І не завжди члени нашого суспільства сприймають названі реалії як зміни позитивного характеру. Дається взнаки інерційність мислення та споглядацьке, а не творче ставлення до життя. Вважаємо, що в механізмах, покликаних виправити таку ситуацію, поряд із ЗМІ, різними соціальними інститутами мусить бути освіта.

Питанням інновацій у вищій освіті займаються такі дослідники: Г.В. Лаврентьєв, Н.Б. Лаврентьєва, В.А. Сластенін, Л. Подимова, Т.М. Лебедик, В.Ф. Мануйлов, В.М. Приходько, В.М. Журавский. Слід зазначити, що в Україні тільки починається активна