

## ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНІЙ РОБОТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

© Білостоцька О. В., 2015  
<http://orcid.org/0000-0002-2684-1575>

*На основі аналізу наукової літератури у статті обґрунтовано сутність поняття «ділова гра», проаналізовано класифікацію ділових та рольових ігор, визначено структуру, можливості особливості проведення ділової гри у навчально-дослідній роботі майбутніх педагогів-музикантів.*

**Ключові слова:** навчально-дослідна робота; ділова гра; рольова гра.

**Белостоцкая О. В. Использование деловых игр в учебно-исследовательской работе будущих учителей музыкального искусства.**

*На основе анализа научной литературы в статье обоснованно сущность понятия «деловая игра», проанализированы классификация деловых и ролевых игр, определена структура, возможности особенности проведения деловой игры в учебно-исследовательской работе будущих педагогов-музыкантов.*

**Ключевые слова:** учебно-исследовательская работа, деловая игра, ролевая игра.

**Bilostotska O. The use of business games in teaching and research future teachers of musical art.**

*The advantage of using gaming in the educational and research process of the university lies in their non-traditional methods of learning features, namely the learning process by using business games as close to real practice; business game is a game teaching method, where all participants act in different roles, and make decisions in accordance with the interests of their role; business game - a collective way of learning, while traditional methods are focused primarily on individual training; in business games with special means to create a emotional players, the so-called "controlled tension". In addition, in the course of the business game developed sense of purpose, activity, dynamics and productivity of thinking, strength and memory, commitment to excellence and belief in themselves. From a didactic point of view of effective training game that does not cause resistance to modern pedagogical theory and can become a form of integrated obucheniya. My agree with the opinion of modern scholars point out that the business game can be considered as a new area of activity, as the simulations, as a form of role-based learning as a method of teaching, research, and educational solutions and educational problems. Educational games can be characterized by educational goals and objectives of the form, manner of organization, complexity, quantitative composition of the participants. Role playing*

*allows students to see anew the value of the research work of the teacher in the future professional activity, methods, forms and location of the work.*

**Key words:** *Teaching and research work, role play, role-playing game.*

**Постановка проблеми.** Сучасна соціокультурна ситуація вимагає якісно нових підходів до змісту музичної освіти. Спеціаліст повинен бути здатний здійснювати свою діяльність на основі безперервності і наступності освіти, інтеграції мистецьких предметів, варіативності та індивідуалізації виховного процесу. Зміст діяльності педагога-музиканта, заснований на базі ґрунтовної музичної, психолого-педагогічної і методичної підготовки, повинний бути міцно пов'язаний із завданнями музичної освіти.

Проблемі підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності приділяли увагу такі учені, як С. Архангельський, В. Єлканов, І. Зязюн, Н. Кузьміна, А. Маркова, Н. Нікітіна, С. Сисоєва, В. Сластьонін, Б. Шиян, М. Фіцула та ін. Вивченню загальнотеоретичних основ професійної підготовки майбутніх вчителів музичного мистецтва присвячені праці О. Абдуллої, Є. Белозерцева, Ф. Гоноболіна, В. Ковальова, О. Рудницької, А. Щербакова.

На доцільність використання ділових ігор у підготовці майбутніх спеціалістів звертали увагу М. Бірштейн, А. Вербицький, В. Єфімов, В. Комаров, Н. Кудінова, І. Куліш, П. Підкасистий, Т. Хлебнікова, П. Щербань та ін. Умови використання ігрової діяльності в процесі формування професійних умінь і навичок визначають А. Вербицький, В. Єфімов, Л. Наумов, Є. Хруцький, та ін.

Але можливості застосування ділових ігор у навчальній та дослідницькій роботі майбутніх педагогів, зокрема, музикантів, недостатньо розкрито у психолого-педагогічній літературі. Крім того, виникають суперечності між: необхідністю використання ефективних методів і засобів активізації навчально-дослідницької діяльності майбутніх педагогів мистецького напрямку та переважанням у освітньому процесі репродуктивних методів навчання; необхідністю впровадження у освітній процес ділової гри як засобу пізнання педагогічної реальності та недостатнім обґрунтуванням її можливостей та методики організації і проведення.

Ефективність упровадження ділових ігор у дослідницькій та навчальній процес педагогічних вищих навчальних закладів та недостатнє дослідження цієї

проблеми зумовили вибір **мети статті** – обґрунтувати можливості та особливості використання ділових ігор у навчально-дослідній роботі майбутніх педагогів-музикантів.

**Виклад основного матеріалу.** Перевага використання ділових ігор у навчальному та дослідницькому процесі ВНЗ полягає в їхніх відмінних від традиційних методів навчання рисах, а саме: процес навчання при використанні ділових ігор максимально наближений до реальної практичної діяльності; ділова гра є ігровим методом навчання, де всі учасники виступають у різних ролях і приймають рішення відповідно до інтересів своєї ролі; ділова гра - колективний метод навчання, у той час як традиційні методи орієнтовані, в основному, на індивідуальне навчання; у ділових іграх спеціальними засобами створюється певне емоційне налаштування гравців, так зване "кероване напруження" [4]. Крім того, в процесі ділової гри розвивається цілеспрямованість, активність, динамічність і продуктивність мислення, міцність та оперативність пам'яті, прагнення до досконалості та віра в свої сили. З дидактичної точки зору ігрове навчання ефективно тим, що не спричиняє супротив сучасним педагогічним теоріям і може стати однією з форм інтегрованого навчання.

Ми погоджуємось з думкою сучасних науковців, які зазначають, що ділову гру можна розглянути як нову галузь діяльності, як імітаційний експеримент, як форму рольового навчання, як метод навчання, дослідження й вирішення освітніх і виховних завдань" [1, 3, 4].

У сучасній психолого-педагогічній науці існують різні класифікації рольових ігор. Однією з можливих є класифікація за типом використовуваних завдань та ролей. Відповідно до неї розрізняють навчально-рольові та ділові ігри. Основне призначення навчально-рольової гри полягає в тому, щоб забезпечити всебічний і глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. Ділова гра спрямована на те, щоб, імітуючи реальні професійні ситуації, виконуючи «справжні», а не «навчальні» ролі, студенти набували умінь та навичок, необхідних для виконання різних видів майбутньої музично-педагогічної діяльності.

Рольові ігри поділяються на дві категорії: *спонтанні (імпровізаційні)*, в яких відсутня розгорнута фабула, моделюються прості ситуації, тренер-ведучий цілком покладається на імпровізаційні здатності учасників. Такі ігри не вимагають тривалої попередньої підготовки й можуть моделюватися в ході

навчання та науково-дослідної роботи залежно від труднощів, що виявляються у спілкуванні; *сюжетні (сценарні)*, які проводяться за попередньо розробленим сценарієм, мають розгорнуті інструкції для всіх учасників з описом їх предметних і навіть міжособистісних позицій. Такі ігри засновані на завданнях, які викладач ставить перед собою заздалегідь, плануючи весь навчально-тренувальний цикл. У них моделюються складні педагогічні ситуації, закладається механізм розгортання тривалих комунікативних процесів.

П. Щербань пропонує класифікацію навчально-педагогічних ігор у вигляді піраміди, в основі якої знаходяться рольові ігри, мозкова атака та ігрове проектування, які звужуються до імітаційних та ситуаційних ігор, на вершині піраміди знаходяться організаційно-ділові ігри. Рольові ігри, на думку Ю.Ємельянова, аналогічні методам аналізу проблемних ситуацій за своїми психологічними параметрами (мотивації, участі інтелектуальних ресурсів, емоційному забарвленню). На відміну від спонтанного обговорення, прийнятого в дискусійних методах, що супроводжується суб'єктивною оцінкою викладача, операційні ігри мають сценарій, у який закладений алгоритм «правильності» і «неправильності» прийнятого рішення.

Дидактичні ігри можуть характеризуватися навчальними цілями й завданнями, формою проведення, способом організації, ступенем складності, кількісним складом учасників: за кількісним складом учасників гри їх розділяють на індивідуальні, парні, групові, колективні. І якщо перші націлені тільки на спілкування з текстом (письмовим або звуковим), то три наступні, крім спілкування з текстом, на спілкування з партнерами (крім тексту); за характером і формою проведення виділяють предметні ігри, рухливі з вербальним компонентом, ігри-змагання, інтелектуальні, взаємодії (комунікативні); за способом організації ігри бувають комп'ютерні, письмові, на дошках; за ступенем складності виконуваних дій (або композиційної побудови, сюжету) виділяють прості й складні ігри, моноситуаційні й поліситуаційні; за тривалістю проведення - нетривалі й тривалі.

Рольова гра відбувається у кілька етапів. Спочатку викладач повідомляє тему, мету, інформує учасників про зміст кожної ролі, після чого створюються рольові групи. Далі відбувається опановування ролей і з'ясування суті проблемного питання чи ситуації. Протягом наступного етапу учасники гри готуються до обговорення проблеми чи програвання ситуації, тобто

виробляють спільну думку щодо питань, які їм належить опрацювати на занятті, або виробляють зумовлену певною роллю стратегію поведінки у конфлікті. У міру готовності студентів починається етап обговорення проблеми або програвання «реальної» ситуації. Послідовно слово мають різні рольові групи, які висловлюють свою позицію щодо аналізованої проблеми, або ж моделюють виконання необхідних дій. Упродовж гри викладач-ведучий визначає смислову лінію аналізу теоретичної проблеми або практичної ситуації, порушує додаткові питання та ставить завдання. Він заохочує всіх студентів до гри в атмосфері доброзичливості, взаємодопомоги, рівноправності. Педагог завершує заняття підбиттям підсумків, наголошуючи на змісті та реалізованості психологічно-методичного задуму.

У навчально-дослідній роботі майбутніх вчителів музичного мистецтва ділові ігри проводяться як ускладнення педагогічних ситуацій. Організуючи ділові ігри, ми враховували такі фактори: всі студенти по черзі беруть активну участь в грі, постійно підтримувалась динаміка процесу, зацікавленість в її результатах; ситуації давали змогу колективного моделювання дослідницької діяльності майбутніх вчителів і в той же час виконати різні ролі; студенти мали змогу проявити самостійність, були присутні елементи змагальності і навіть суперництва; обов'язково підводились підсумки роботи, аналізувався набутий досвід, оцінювалась результативність проведеної гри.

Рольові ігри давали змогу студентам по-новому побачити значення науково-дослідної роботи педагога в майбутній професійній діяльності, методи, форми і місце цієї роботи. Так, при проведенні семінарсько-практичного заняття «Особистісні якості педагога-дослідника» з метою розвитку у студентів низки дослідницьких умінь та особистісних якостей було організовано ділову гру «Мій зірковий час».

На підготовчому етапі студентам була повідомлена тема гри, проведений інструктаж щодо її проведення і завдання на проведення гри, що передбачало: самостійну роботу з літературою з питань проведення педагогічних досліджень; самостійне опрацювання анкети «Мої дослідницькі якості і уподобання», які були роздруковані та роздані студентам. Для відповіді на наведені питання студенти мали проаналізувати власний досвід та свої особистісні дослідницькі якості та бути готовими для доповіді з цього питання на занятті; підготувати письмово (анонімно) опис епізоду власної (на їхню думку) дослідницької

роботи, пояснити, що їх найбільше зацікавило в ньому. В ході заняття заслуховувались та аналізувались завдання студентів, які вони виконали на підготовчому етапі.

Проведення гри передбачало на першому етапі ігровий аналіз заданих ситуацій, проведений через ігрове проектування «Самопрезентація», що дозволяло перш за все розвивати у студентів адекватну самооцінку власної діяльності. Студентам було запропоновано оцінити за 5-бальною шкалою оцінити значущість описаного досвіду. Таким чином було відібрано декілька ситуацій, які в подальшому обговорювались.

Аналіз вибраних ситуацій проводився в підгрупах по чотири особи, де один студент виконував роль презентувача, другий - критика, третій-експерта, а четвертий-медіатора (найбільш підготовлений, студент-лідер). В ході гри студенти обмінювались ролями. Викладач давав настанову – певну педагогічну ситуацію і напрям можливих дій, яку мали відіграти студенти. Критик, експерт, медіатор також отримували свої завдання. На підготовку для взаємодії давали 10 хвилин. На рольову взаємодію відводилося до 15 хвилин. Кожна ситуація обговорювалась.

Далі підводились підсумки, аналіз, обговорення ситуацій, оцінка результатів, велась жвава дискусія, студенти відстоювали власні позиції, проходив захист власного бачення ситуації, рекомендації з боку викладача щодо самоаналізу, самооцінки, формування корекційних дій.

Під час остаточного підбиття підсумків викладач акцентує увагу на важливості розвитку дослідницьких і особистісних умінь та якостей, що є важливою складовою професіоналізму вчителя, який здійснює свою діяльність у постійно мінливому педагогічному середовищі.

Необхідно зазначити, що такий характер навчання дозволив студентам перебувати в різних рольових позиціях: презентувача, експерта, критика, медіатора діяльності. Це вимагало від студентів цільової орієнтації, самоаналізу, самоорганізації, корекції процесу навчання, осмисленого підходу до дослідницької діяльності педагога, аналізу, проектування організації змін форм і видів діяльності учнів.

Слід зазначити, що навчання розв'язуванню ситуацій не лише сприяло формуванню дослідницьких якостей, а й включення студентів в процес самостворення тих особистісних якостей дослідника, які необхідні в його



майбутній професійній діяльності, підкреслюють важливість розвитку таких якостей як допитливість, впевненість, ініціативність, відповідальність. І, очевидно, що чим більш різноманітними буде спектр виконуваних завдань, тим ефективніше будуть формуватися вказані якості.

У процесі навчання значна увага приділялася розвитку мотивації студентів до проведення науково-дослідної роботи. На ці питання особливо зверталась увага під час проведення семінарсько-практичного заняття «Педагогічна культура і майстерність дослідника».

Як узагальнення розуміння цінності та мотивів участі у науково-дослідній роботі було запропоновано визначити якості, які є важливими для активного позитивного ставлення до науково-дослідної роботи.

Робота здійснювалась в такі етапи:

- викладачі пропонували студентам визначити свої особистісні смисли майбутньої професійної діяльності, визначитись з тим, чого в професії хотіли б досягти;

- на другому етапі проводилося визначення списку значущості якостей, важливих для педагога-дослідника. Студенти висловлювали власну думку, обґрунтовували її, наводили приклади. Наприкінці був складений спільний список якостей, які необхідні педагогу-досліднику;

- далі студенти переносили цей список до своїх зошитів. Основні якості були визначені таким чином: захопленість роботою, розуміння необхідності дослідної роботи, можливість самореалізації у даній роботі, задоволення від процесу дослідження і висвітлення результатів, потреба у досягненні соціального престижу, прагнення до самоосвіти, прагнення до успішної кар'єри, підвищення професійної компетентності, потреба у спілкуванні і колективній діяльності, зацікавленість педагогічною професією.

Особливим аспектом семінарсько-практичних занять було осмислення доцільності дослідної діяльності майбутніх педагогів. Розвитку у студентів мотивації до участі в науково-дослідній роботі, усвідомлення важливості цієї роботи сприяли групові тренінги із залученням ігрових компонентів, мотиваційних вправ.

Так, з метою визначення позитивних орієнтаційних прикладів в педагогічній діяльності на практичному занятті студентського наукового гуртка

«Педагогічна спадщина педагогів-дослідників. Цінності дослідної роботи» проводилась низка психологічних вправ. Наведемо приклади таких вправ. Вправа «Зустріч з героєм».

Студенти під керівництвом викладача або студента-лідера поділялись на пари і кожна з них визначала педагога-класика з яким хотіла б зустрітися і поспілкуватися. Далі пари об'єднувались в четвірки і обирали одного педагога і так до тих пір, поки лишався один герой для спілкування. В ході обрання героя кожна група мала довести чим цей класик педагогіки найбільш привабливий для них, що в його діяльності вражало найбільше і що викликало захоплення. Були висловлені припущення, що було рушійною силою в його діяльності.

Логічним продовженням попередньої гри було проведення вправи «Мої досягнення». Студенти поділялись на групи з чотирьох-п'яти осіб і мали обговорити, у чому полягають досягнення для педагога. Кожний з учасників обговорення висловлює свої припущення, що є для педагога професійними досягненнями. Група доходить однієї думки і виносить її на загальне обговорення, як і всі інші групи. Далі в ході загальної дискусії всі доходять загального висновку. Такі висновки, як правило містили не одне припущення, а декілька, серед яких визначали: відмінні успіхи учнів, професійне визнання колег, схвальні відгуки учнів і батьків про роботу педагога, відзначення педагога званнями та нагородами.

При опрацюванні цієї вправи зверталася увага на соціальні мотиви педагогічної діяльності і на те, що саме через дослідну діяльність педагог стає соціально корисною та визнаною людиною.

Ціннісній орієнтації майбутніх педагогів сприяла вправа «Аукціон цінностей» - вплив на процес розуміння цінності участі у науково-дослідній роботі. Студенти поділялися на групи 4-8 осіб. Сюжет вправи «Аукціон цінностей» відповідає назві: оголошений аукціон на якому купують професійні цінності. Задача учасника – придбати якомога більше цінностей, які мають для нього найбільше значення.

На початку гри викладач роздає бланки зі списками професійних цінностей. Студенти мають оцінити кожний пункт списку за такою шкалою: позитивне, нейтральне чи негативне відношення до даної цінності. Потім викладач збирає бланки та підраховує кількість та стартову ціну кожної цінності, яка буде виставлена на аукціоні. Правила підрахунку складаються



таким чином, що цінність, яка є привабливою для більшої частини студентів, має більшу ігрову «вартість».

Перед початком аукціону студент вибирає п'ять найбільш важливих цінностей, за які він збирається боротися. Викладач оголошує ігровий «лот»: найменування та вартість цінності. Аукціон завершується, коли всі цінності були «продані». На наступному етапі гри студенти показують свої списки «цінностей». Результатом гри стало вручення «дипломів майбутнього педагога-дослідника».

В подальшому обговоренні проведеної вправи звертається увага студентів на те, як змінювалося відношення до цінностей після зміни їх «вартості», викладач пропонує кожному студенту озвучити ту цінність, яку він вважає основною, що визначає успішність професійної діяльності педагога.

**Висновки.** Отже, ділову гру можна розглянути як нову галузь діяльності, як імітаційний експеримент, як форму рольового навчання, як метод навчання, дослідження й вирішення освітніх і виховних завдань. Рольові ігри дають змогу студентам по-новому побачити значення науково-дослідної роботи педагога в майбутній професійній діяльності, методи, форми і місце цієї роботи. Проведене дослідження не вичерпує даної проблеми. Подальшого розгляду потребує проблема розробки ділових ігор для дисциплін професійного спрямування.

### Література

1. Бирштейн, М. М. Деловые игры / М. М. Бирштейн, Я. М. Бельчиков. – Рига, 1989.
2. Макаренко, И. Деловые игры / И. Макаренко // Воспитание школьников. – 1996. – № 6.
3. Платов, В. Я. Деловые игры : разработка, организация, проведение : учебник. / В. Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 192 с.
4. Хлебнікова, Т. М. Ділова гра як метод активного навчання педагога : навч.-метод. посіб. для викладачів, слухачів ІПО, директорів шкіл, керівників РУО. / Т. М. Хлебнікова. – Х. : Вид. група "Основа", 2005. – С. 7-11.
5. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр : учеб.-метод. пособие для преподавателей сред. спец. заведений / Е. А. Хруцкий. – М. : Высш. шк., 1991. – 320 с.
6. Эльконин, Д. Б. Психология игры. / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1987. – 304 с.