

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ІМІТАЦІЙНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СФЕРИ ПОСЛУГ

GAMING TECHNOLOGY AS A MEANS OF SIMULATION OF PROFESSIONAL ACTIVITIES OF FUTURE SPECIALISTS IN THE SPHERE OF SERVICES

Стаття присвячена використанню ігрових технологій у закладах вищої освіти. Узагальнено, що ігрові технології належать до ефективного засобу імітаційного моделювання професійної діяльності майбутніх фахівців сфери послуг. Обґрунтовано доцільність використання ігрових технологій на підставі: аналізу понять «гра» та «ігрові технології»; визначення переваг та виділення можливостей ігрових технологій. У статті приділяється увага імітаційним іграм як одному із засобів відтворення професійної діяльності. З'ясовано організаційно-методичні підходи до використання імітаційних ігор.

Ключові слова: гра, ігрові технології, імітаційні ігри, фахівці сфери послуг, моделювання, професійна діяльність.

Стаття посвящена использованию игровых технологий в учреждениях высшего образования. Обобщенно, что игровые технологии относятся к эффективным средствам имитационного моделирования профессиональной деятельности будущих специалистов сферы услуг. Обоснована целесообразность использования игровых технологий на основании: анализа понятий «игра» и «игровые технологии»; опреде-

ления преимуществ и выделения возможностей игровых технологий. В статье уделяется внимание имитационным играм как одному из средств воспроизводства профессиональной деятельности. Выявлены организационно-методические подходы к использованию имитационных игр.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, имитационные игры, специалисты сферы услуг, моделирование, профессиональная деятельность.

The article is devoted to the use of gaming technologies in higher education institutions. Generally, game technologies are an effective means of simulation of professional activities of future specialists in the service sector. The expediency of the use of gaming technologies based on: analysis of the concepts of «game» and «gaming technology»; determining the benefits and opportunities of gaming technology. The article focuses on simulation games as one of the means of reproduction of professional activity. Organizational and methodological approaches to the use of simulation games are clarified.

Key words: game, gaming technology, simulation games, specialists in the field of services, modelling, professional activities.

УДК 378:338.46

Іванова О.А.,
викладач
Комерційного технікуму
Дніпровського державного
технічного університету

Постановка проблеми. Глибинні й стрімкі соціально-економічні, політичні, інноваційно-освітні трансформації в житті України, її орієнтація на інтеграцію з цивілізованою світовою спільнотою, кризові явища в економіці, що посилюють тенденції високої конкуренції на ринку праці серед випускників закладів вищої освіти, вимагають якісних змін у концептуальній базі професійної підготовки майбутніх фахівців через зміщення акцентів на формування конкурентоспроможних професіоналів.

Ефективність професійної діяльності фахівця сфери послуг, його конкурентоспроможність значною мірою зумовлені рівнем його професійної підготовки. Слід зазначити, що головним чинником професійного успіху фахівця на ринку праці є здатність до самостійного прийняття професійних рішень, прогностичного бачення позитивних і негативних результатів професійної діяльності, розробки конкретних пропозицій, програм і проектів. Усе це вимагає формування у студентів відповідних умінь аналізу соціально-економічних змін на ринку послуг, адекватного сприйняття вимог і потреб споживача послуг, необхідності набуття сучасних ринкових цінностей, усвідомленого сприйняття цілей та мотивів сучасної професійної діяльності.

Одним із найбільш перспективних шляхів вирішення зазначених завдань щодо підготовки

студентів до майбутньої професійної діяльності є впровадження в освітній процес вищої школи ігрових технологій як досить ефективного засобу моделювання професійної діяльності.

Аналіз досліджень і публікацій показав, що різні аспекти професійної підготовки майбутніх фахівців сфери послуг аналізуються в працях багатьох вітчизняних і зарубіжних науковців (Є. Алілуйка, О. Бондаренко, М. Галицької, Н. Горбатюк, І. Гриценко, І. Жорової, І. Зоріна, В. Квартальнова, М. Лобур, О. Марущак, Л. Сакун, В. Радкевич, Н. Свірідова, В. Федорченка та ін.). Розкриттям теорії ігор, вивченням ролі, структури і значення гри займалися психологи Л. Виготський, О. Леонт'єв, Д. Ельконін. На доцільність та ефективність використання ігрових технологій у освітньому процесі вищої школи звертали увагу Н. Волкова, А. Панфілова, І. Мельничук та інші.

Незважаючи на значний інтерес науковців до оптимізації освітнього процесу у вищій школі, дане питання потребує подальшого вивчення.

Переконані, що ігрові технології є ефективним засобом моделювання майбутньої професійної діяльності фахівців сфери послуг, найбільш повно забезпечують професійно спрямовану взаємодію студентів між собою, взаємообмін соціально-рольовими функціями, сприяють пози-

тивній динаміці у формуванні професійних умінь. Тому впровадження в освітній процес ігрових технологій є досить важливим кроком у досягненні мети професійної підготовки майбутніх фахівців сфери послуг.

Мета статті – обґрунтувати доцільність використання ігрових технологій як ефективного засобу навчання майбутніх фахівців сфери послуг.

Згідно з метою було поставлено такі **завдання**: розкрити підходи науковців до сутності поняття «гра»; з'ясувати особливості ігрових технологій як засобу навчання; визначити переваги використання таких ігрових технологій, як імітаційні ігри, в підготовці майбутніх фахівців сфери послуг.

Виклад основного матеріалу. Поняття «ігрові технології» включає велику групу методів і прийомів організації освітнього процесу у формі різних педагогічних ігор.

Зростання інтересу до гри зумовлюється, з одного боку, розвитком педагогічної практики, а з другого – соціальними та економічними проблемами формування всебічно розвиненої, активної особистості [2].

Гра є унікальним механізмом акумуляції та передавання соціального досвіду як практичного (оволодіння засобами вирішення завдань), так і етичного, пов'язаного з певними правилами і нормами поведінки в різних ситуаціях.

Гра – форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, станів [1, с. 73].

Для нас були важливими висновки В.Л. Платова, який встановив, що педагогічна гра надає можливість засвоювати інформацію на 70% більше, ніж під час лекції (для порівняння: 20% матеріалу студент може відтворити після лекції, 90% – після ділової гри) [4, с. 3]. Тобто в умовах гри рівень запам'ятовування чи відтворення набагато вищий, ніж у трудовій або навчальній обов'язковій діяльності.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, що охоплює певну частину освітнього процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати освітній процес, засвоювати ряд навчальних елементів. Ігрові технології використовуються для вирішення комплексних завдань: засвоєння нового, закріплення матеріалу, розвиток творчих здібностей, формування загальнонавчальних умінь дає можливість учням зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

Перевагами ігрових технологій є:

1) активізація та інтенсифікація процесу навчання;

2) відтворення міжособистісних відносин, процедури прийняття колективних рішень учнів в ситуаціях, що моделюють реальні умови професійної діяльності;

3) гнучке поєднання різноманітних прийомів і методів навчання (від репродуктивних до проблемних);

4) моделювання практично будь-якого виду діяльності.

Здійснивши аналіз досліджуваного поняття, можемо зробити висновок про можливості ігрових технологій:

1) вони дозволяють з'єднати широке охоплення проблем, глибину і багатоаспектність їх осмислення;

2) відповідають логіці діяльності, включають момент соціальної взаємодії, готують до конструктивного професійного спілкування;

3) сприяють більшій залученості учасників взаємодії в процес навчання, спонукають їх до мимовільної активності;

4) насичені зворотним зв'язком («тут і зараз»), причому більш змістовним і багатогранним в порівнянні з живаною в методах активізації навчального процесу;

5) формують ціннісні орієнтації та установки професійної діяльності, легше долають стереотипи, коригують самооцінку;

6) провокують в учнів включення рефлексивних процесів, надають можливість всебічного аналізу, інтерпретації, осмислення отриманих результатів;

7) сприяють прояву всіх якостей особистості, її позитивних і негативних індивідуальних особливостей, стилю ділового партнерства.

Як вважають вчені П. Підкасистий та Ж. Хайдаров, технологія ігрових форм навчання спрямована на те, щоб навчити студентів усвідомлювати мотиви свого учіння, поведінки у грі та в житті, тобто формувати мету і програми власної, як правило, глибоко прихованої у звичайній обстановці, самостійної діяльності та передбачати її найближчі результати. Поступове усвідомлення мотивів власної діяльності викликає в студента сильне почуття особистої зацікавленості та стійке бажання досягти результату [3].

Крім того, цілі ігрових технологій більшою мірою узгоджуються з практичними потребами студентів. Ігрові інтерактивні технології знімають протиріччя між абстрактним характером навчального предмета і реальним характером професійної діяльності, системним характером знань та їх приналежністю до різних дисциплін. Фахівці відзначають, що для навчальних ігор характерна двоплановість. Двоплановість проявляється в ігрових моделях, так як реалізується в двох типах діяльності: ігрової (умовності) та діяльності з приводу гри (серйозності). Ігрова

діяльність пов'язана з функціонуванням гравців як представників модельованої організації (обмін ігровими предметами, виконання ігрових ходів, прийняття ігрових рішень тощо).

Діяльність із приводу гри здійснюється як за межами ігрової діяльності (обговорення і заповнення анкет з досліджуваними в ігровому експерименті проблемами, післяігрова дискусія, рефлексія, узагальнення та аналіз отриманої експертної інформації, дебрифінг тощо), так і під час ігрової імітації (обговорення та обміну зауваженнями з проблем між гравцями і між гравцями і викладачем або спостерігачем). Діяльність із приводу гри є найважливішою в ігровому моделюванні. Ігрова ж діяльність служить приводом, рамками і емпіричною базою для розгортання діяльності з приводу гри. Досвід, отриманий в ігровій взаємодії, може виявитися навіть більш продуктивним у порівнянні з придбаним у професійній діяльності. Це відбувається з кількох причин.

По-перше, ігрові технології дозволяють збільшити масштаб охоплення дійсності, наочно представляють наслідки прийнятих рішень, дають можливість перевірити альтернативні рішення. По-друге, інформація, якою користується людина в реальності, в більшості випадків неповна, викривлена, в грі ж йому надається хоч і неповна, але точна інформація, що підвищує довіру до отриманих результатів і стимулює процес прийняття відповідальності.

З освітньої точки зору ігрові інтерактивні технології – це ігри, побудовані на груповому діалогічному і полілогічному дослідженні, можливостей дійсності в контексті особистісних інтересів учасників. У навчальному процесі використовуються як ігри з прийняття рішень в нереальній обстановці або ситуації (наприклад, імітаційні, ігри-симуляції), так і ігри, які допомагають адаптуватися до реального професійного середовища (наприклад, ділові або рольові).

В останні роки в практиці навчання велике поширення одержали імітаційні ігри. При підготовці майбутніх фахівців сфери послуг ми розглядаємо імітаційні ігри як один із методів навчання, що забезпечує досягнення дидактичної мети через моделювання ситуацій професійної діяльності.

Моделювання в грі – це створення макетів, які замінюють об'єкти реальної ситуації. Модель гри реалізується, приводиться в дію за допомогою її правил. Правила відбивають співвідношення всіх компонентів гри. Вони можуть бути перенесені в гру з виробничого контексту, в якому розгортається ігровий процес, взяті з реального життя або ж вигадані [5].

Ми переконані, що в імітаційних іграх, які відбивають зміст, технології й динаміку професійної діяльності фахівця, формуються ключові компетентності майбутніх фахівців сфери послуг.

У контексті нашого дослідження ми розглядаємо імітаційні ігри як один із ефективних засобів підготовки майбутніх фахівців сфери послуг, що створюють умови для набуття студентами досвіду професійного спілкування, можливості зрозуміти основи та вимоги до своєї професійної діяльності, комплексного оволодіння знаннями та можливостями для їх використання в майбутній практичній діяльності.

Серед основних особливостей імітаційних ігор визначаємо такі:

1) системне представлення змісту навчального матеріалу в імітаційній моделі виробництва;

2) відтворення структури й функціональних ланок майбутньої професійної діяльності в ігровій навчальній моделі;

3) наближення студентів до реальних умов виникнення потреб у знаннях та їх практичному застосуванні, що забезпечує усвідомленість навчання, особисту активність студентів, можливості переходу від пізнавальної мотивації до професійної;

4) сукупність навчального й виховного ефектів;

5) забезпечення переходів від організації й регуляції діяльності викладачем до саморегуляції й самоорганізації діяльності студентів;

6) широкі можливості використання інформації як засобу регуляції професійної діяльності, що перетворює таку інформацію в знання.

Завдяки цим властивостям імітаційні ігри дозволяють формувати в студентів професійну спрямованість і цілісне уявлення про майбутню діяльність, професійний досвід.

При проведенні імітаційних ігор можна виділити основні етапи:

1) підготовчий етап (ознайомлення учасників з ігровими матеріалами, способами «занурення» в гру, проходження інструктажу, тестування);

2) ігровий етап (етап аналізу проблеми, де студенти в ході ігрової діяльності виступають в ролі активних учасників процесу. Він складається з окремих періодів. Кожен період відповідає вибраному циклу виробництва (рік, квартал, місяць, декада, доба). У перервах між ігровими періодами (наприклад, коли проводяться розрахунки на комп'ютері) для учасників гри можуть бути прочитані лекції, проведені тренінги, семінари та т. п.);

3) заключний етап (в кожній групі створюється свій проект або варіант рішення, проводиться міжгрупова дискусія, на якій кожна команда учасників гри робить презентацію і захищає її).

Слід зауважити, що важливою ознакою імітаційних ігор є те, що під час

застосування їх у процесі підготовки майбутніх фахівців сфери послуг вони дають змогу максимально наблизити освітній процес до практичної діяльності, врахувати реалії сьогодення. Виконуючи певні ролі, студенти намагаються приймати

рішення в умовах конфліктних ситуацій, знаходити шляхи вирішення виробничих проблем.

Під час підготовки студентів до майбутньої діяльності у сфері послуг вважаємо за доцільне застосування різноманітних модифікацій імітаційних ігор:

1. *За характером ситуацій, що моделюються:* гра із суперником (боротьба сторін, конкуренція) – моделюються процеси управління в умовах взаємодії поведінки або взаємодії різних систем; гра-тренажер – моделюється процес управління системою в динаміці мимовільного розвитку ситуації, відпрацьовуються навички з ухваленням оперативних рішень, а також механізми взаємодії окремих ланок системи.

2. *За характером ігрового процесу:* відносини між групами студентів, що грають, мають характер протиставлення: дія однієї групи прямо або опосередковано впливає на дію іншої групи, при цьому контакт між групами необов'язковий; розігрується взаємодія між групами – контакт за допомогою різних видів (засобів) зв'язку з обов'язковим елементом гри; гра-змагання – групи студентів між собою не пов'язані, грають незалежно одна від одної і, починаючи з однієї і тієї початкової позиції, досягають різних успіхів.

3. *За способами передачі й обробки інформації:* ігри з провідною участю викладачів, із застосуванням звичайних засобів зв'язку і носіїв інформації (текстів, логічних схем, матриць та ін., зокрема на макетах і діючих об'єктах); ігри із застосуванням ЕОМ; ігри із застосуванням автоматизованих навчальних пристроїв (запрограмовані ігри).

4. *За динамікою процесів, що моделюються:* ігри з обмеженим та необмеженим числом ходів; ігри без масштабу часу і з масштабом часу (наприклад, за одне заняття, за одну годину програється один квартал діяльності підприємства, за чотири такі заняття – рік).

5. *За тематичною спрямованістю й характером проблем:* ігри тематичні, орієнтовані на ухвалення рішень з вузьких проблем, що укладають звичайно в рамки однієї теми (дисципліни), що вивчається, або циклу тем із загального курсу; ігри функціональні, в яких імітується реалізація деяких функцій або процедур управління; ігри комплексні, такі, що моделюють управління певним об'єктом або процесом загалом, рішення різних взаємопов'язаних проблем, що потребує застосування різних знань з широкого кола дисциплін, що вивчаються, і всебічних професійних умінь.

Використовуючи імітаційні ігри в підготовці майбутніх фахівців сфери послуг, пропонуємо дотримуватися таких принципів:

1) повне занурення учасників гри в проблематику модельованої системи або ситуації;

2) поступовість входження учасників в ігровий матеріал;

3) рівномірність ігрового навантаження на учасників гри;

4) змагальність ігрових груп;

5) правдоподібність модельованої ситуації.

Принцип повного занурення означає, що учасники гри протягом усього часу її проведення повинні займатися тільки вивченням питань, що стосуються досліджуваної проблеми або системи управління. Для реалізації цього принципу необхідно, щоб проведення імітаційної гри супроводжувалося продуманим набором лекцій, практичних, лабораторних та самостійних домашніх завдань.

Принцип поступовості входження учасників в ігрову ситуацію вимагає, щоб перші етапи гри були максимально спрощені, з тим щоб її учасники могли легко освоїти пропоновану їм ігрову діяльність і адаптуватися до нової ситуації навчання та один до одного, не відчуваючи професійного і психологічного дискомфорту.

Принцип правдоподібності модельованої ситуації означає, що ігрова діяльність повинна бути в значній мірі схожа на реальну. Наближення ігрових ситуацій до реальних умов допомагає учасникам гри краще зрозуміти систему роботи, оскільки в цьому випадку починає працювати мислення за аналогією. Принцип правдоподібності реалізується в імітаційній грі через реакцію зовнішнього середовища; комплект ігрових форм планових та облікових документів (вони повинні бути точно такими ж, як у житті); процедури прийняття управлінських рішень, доведення їх до виконавців; взаємодію учасників гри, організацію ділових зустрічей, нарад за аналогією з реальною практичною ситуацією і т.д.

Таким чином, вищезазначені принципи відображають знання про ігровий процес навчання, його складові частини, логіку і внутрішні зв'язки в разі їх системного застосування. Кожен принцип доповнює й розвиває інші, а взяті загалом, вони становлять концепцію імітаційної гри як форми контекстного навчання, яка дозволяє навчити студентів професійних знань та вмінь.

Застосування імітаційних ігор під час підготовки майбутніх фахівців сфери послуг, на наш погляд, дає можливість перебороти стереотип стандартних семінарських та практичних занять, адже вони є дидактичним засобом розвитку творчого (теоретичного і практичного) професійного мислення; замінити звичайні способи спілкування на такі, що допоможуть зробити науковий матеріал більш наочним, доступним та цікавим, а це, у свою чергу, сприятиме досягненню подвійної мети – ігрової та навчальної.

Розвиток пізнавальних здібностей студентів стимулює творчі процеси їх діяльності, знімає стомлення, створює сприятливу атмосферу навчальної діяльності, підвищує інтерес до процесу навчання [6].

Використання імітаційних ігор у професійній підготовці майбутніх фахівців сфери послуг дає змогу виконати такі завдання:

1) розвивають творче й практичне мислення, уміння аналізувати виробничі ситуації, ухвалювати конструктивні рішення;

2) імітують умови виробництва, його динаміку, а також діяльність зайнятих у ньому людей;

3) виконуючи правила гри, і учасники одночасно приймають професійні норми спілкування.

Висновки. Підсумовуючи, зазначимо, що ігрові технології належать до

ефективного засобу моделювання професійної діяльності, які забезпечують активну творчу діяльність студента, створюють умови для формування змістовного, мотиваційного, емоційного, рефлексивного компонентів готовності, критичне мислення. Імітаційні ігри, як засіб відтворення професійної діяльності, інтенсифікують процес навчання й тісно пов'язують його з практичною діяльністю, дають змогу надати навчанню предметний та виробничий контексти й тим самим

змодельовати сприятливі умови підготовки майбутнього фахівця сфери послуг.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Гончаренко С. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1997. 376 с.
2. Коломієць В.С. Ігри в структурі професійної підготовки: Зб. наук. праць / За ред. А.Й. Капської. К., 1999. С. 153–160.
3. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пособ. М.: Российское педагогическое агентство, 1996. 272 с.
4. Платов В.Л. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. М.: Политиздат, 1991. 245 с.
5. Пугачев В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник для студентов вузов. М.: Аспект Пресс, 2002. 285 с.
7. Щукина И.П. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: Педагогика, 1988. 178 с.