

ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІКИ І ПСИХОЛОГІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ
АПН УКРАЇНИ

На правах рукопису

ХОМЕНКО Олександр Григорович

НАВЧАЛЬНІ ДІЛОВІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕ-
СІЙНИХ УМІНЬ СТУДЕНТІВ ТЕХНІКУМІВ І КОЛЕДЖІВ
/на прикладі будівельних спеціальностей/

ІЗ.00.01 – теорія та історія педагогіки

А в т о р е ф е р а т
дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата педагогічних наук

Київ – 1994



00778390 (У)

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана в Інституті педагогіки і психології професійної освіти АПН України.

- Науковий керівник – кандидат педагогічних наук, доцент
КАС'ЯНЕНКО Михайло Данилович
- Офіційні опоненти – доктор педагогічних наук,
професор ДЬОМІН Анатолій Іванович
– кандидат педагогічних наук, доцент
ЯКОВЕЦЬ Наталія Іванівна

Провідна установа – Вінницький державний педагогічний інститут.

Захист відбудеться "22" листопада 1994 р. о 15-00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 01.61.01 в Інституті педагогіки і психології професійної освіти АПН України /252135, м.Київ, вул.Косіора, 24/.

З дисертацією можна ознайомитись в бібліотеці Інституту.

Автореферат розіслано "20" жовтня 1994 р.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради



Г.М. ЦИБУЛЬСЬКА
Г.М. ЦИБУЛЬСЬКА

AB-37.745

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність дослідження. Глибокі і динамічні зміни, що відбуваються у всіх сферах життя нашого суспільства, зростання соціальної ролі особистості, інтелектуалізація праці, швидка зміна техніки і технології викликали необхідність реформування системи освіти України, переосмислення її мети, чіткого визначення структури, кардинального оновлення змісту і організації навчання і виховання. За цих умов посилюються вимоги до забезпечення наступності і взаємозв'язку загальної, професійної і вищої освіти, переходу до гнучкої, динамічної багаторівневої системи підготовки робітників і спеціалістів.

Технікуми і коледжі стали нині важливою ланкою системи вищої освіти, головна мета якої відповідно до Державної національної програми "Освіта" /"Україна XXI століття"/ – здійснення "фундаментальної наукової, загальнокультурної, практичної підготовки фахівців, які мають визначати темп і рівень науково-технічного, економічного та соціально-культурного прогресу, формування інтелектуального потенціалу нації та всебічний розвиток особистості"¹,

Водночас якість підготовки спеціалістів у технікумах і коледжах, рівень їх професійної компетентності відстає від вимог суспільства, що постійно зростають. Аналіз роботи на виробництві студентів-практикантів і молодих спеціалістів свідчить, що вони, маючи знання з сучасної техніки і передової технології, наукової організації праці, економіки й управління, недостатньо підготовлені до самостійної практичної діяльності. Випускники технікумів і коледжів відчувають утруднення у раціональному плануванні і

1 Державна національна програма "Освіта" /"Україна XXI століття"/.

організації виробничого процесу, аналізі виробничих ситуацій та прийнятті ефективних рішень, не володіють досвідом встановлення ділових відносин з партнерами, творчим підходом до розв'язання традиційних професійних завдань. Все це значно ускладнює процес їхньої адаптації на виробництві, загострює проблеми професійного та соціального становлення особистості.

Суперечності між високими темпами науково-технічного розвитку, потребами сучасного виробництва і традиційною системою підготовки спеціалістів у технікумах і коледжах зумовлюють необхідність вдосконалення навчально-виховного процесу в них на основі впровадження новітніх педагогічних технологій, творчого пошуку ефективних методів і засобів навчання.

Вивчення психолого-педагогічної літератури, передового досвіду свідчить, що одним із перспективних шляхів підвищення ефективності навчально-виховного процесу, якості професійної підготовки студентів є широке застосування навчальних ділових ігор. Ділові ігри "задають у навчанні предметний та соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і таким чином дозволяють змодельовати більш адекватні порівняно з традиційним навчанням умови формування особистості спеціаліста"¹.

За останні 10-15 років проблеми ігрового навчання у сфері професійної освіти розробляються інтенсивно. Досвід практичного використання ділових ігор у підготовці і підвищенні кваліфікації управлінських кадрів, спеціалістів економічного профілю викладено у роботах В.М.Буркова, Ю.В.Геронімуса, С.Р.Гідрович, В.М.Єфімова, В.Ф.Комарова, А.Л.Ліфшица, а також зарубіжних дослідників -

І А.А.Вербіцкий. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. - М.: Высш. шк., 1991. - С.128.

К.С.Грінблат, Р.Г.Грема, К.Ф.Грея, Р.Д.Дьюка та ін.

Питання розробки і проведення ділових ігор у технічних вузах висвітлені у публікаціях А.О.Вербицького, В.І.Рибальського, І.М.Сирожина, В.Б.Христенко.

Проблеми використання ділових ігор у вдосконаленні професійної підготовки майбутніх педагогів присвячені дисертації Н.М.Страздас, І.Р.Петерсон, О.В.Семенової, Г.В.Фролової, С.А.Харченка та ін.

У дослідженні Т.М.Сорокіної визначено педагогічні умови застосування ділових ігор у технічному вузі. Педагогічні основи конструювання навчальних ділових ігор у вузі обґрунтовані у роботі Е.М.Муртазіної. Проблеми організації навчальних ділових ігор в економічних вузах досліджені М.А.Недужим.

Незважаючи на багатоаспектність досліджень з цієї проблеми недостатньо висвітлені питання організації навчальних ділових ігор у технікумах і коледжах, зокрема будівельного профілю. У ряді методичних посібників для викладачів викладені лише загальні правила і рекомендації щодо проведення ділових ігор. Однак питання, пов'язані з конструюванням і використанням системи навчальних ділових ігор у професійній підготовці студентів технікумів і коледжів, залишаються невирішеними.

Викладене вище і визначило вибір теми наукового дослідження: "Навчальні ділові ігри як засіб формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів/на прикладі будівельних спеціальностей/".

Об'єкт дослідження: процес навчання студентів технікумів і коледжів.

Предмет дослідження: навчальні ділові ігри як засіб формуван-

ня професійних умінь студентів і органічна складова частина навчального процесу.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати і розробити систему навчальних ділових ігор, спрямованих на формування професійних умінь студентів, експериментально перевірити її ефективність.

В основу дослідження була покладена гіпотеза: застосування навчальних ділових ігор у процесі навчання студентів технікумів і коледжів сприятиме зростанню рівня сформованості їх професійних умінь, якщо:

- визначена структура професійних умінь спеціаліста;
- ігри становлять систему, що розробляється і використовується відповідно до структури професійних умінь, логіки їх формування;
- в іграх адекватно відображені предметний та соціальний зміст майбутньої професійної діяльності спеціаліста.

Відповідно до поставленої мети і висунутої гіпотези були визначені такі завдання:

- 1/ розкрити теоретичні аспекти ігрового навчання, визначити принципи використання ігор у навчально-виховному процесі і технології їх розробки;
- 2/ визначити структуру основних професійних умінь майбутнього спеціаліста;
- 3/ розробити систему навчальних ділових ігор, спрямованих на формування професійних умінь студентів і експериментально перевірити її ефективність;
- 4/ підготувати методичні рекомендації з розробки і використання ігор у навчальному процесі технікумів і коледжів.

Методологічною основою дослідження є теорія наукового пізнання, прогностичний, системний і діяльнісний підходи до навчання,

концепції формування особистості спеціаліста.

Для розв'язання поставлених завдань використовувалися такі методи дослідження: теоретичний аналіз філософської, психолого-педагогічної та спеціальної літератури; вивчення та узагальнення педагогічного досвіду організації ігор у навчальному процесі; цілеспрямоване спостереження за діяльністю спеціалістів на виробництві; бесіди, опитування, анкетування; моделювання; педагогічний експеримент; методи експертних оцінок, самооцінки, рейтингу; методи математичної статистики.

Дослідження проводилось у три етапи протягом 1989–1994 рр.

На першому етапі /1989–1990 рр./ були визначені вихідні позиції, науковий апарат дослідження, здійснювався аналіз теоретичних і прикладних досліджень ігрового навчання, вивчаючи досвід застосування ігор у навчальному процесі технікумів і коледжів, розроблялась програма експерименту.

На другому етапі /1990–1993 рр./ аналізувалась професійна діяльність майстра будівельних та монтажних робіт, розроблялась її теоретична модель, визначалась структура професійних умінь спеціаліста, конструювалась експериментальна система навчальних ділових ігор і проводилась її початкова апробація, здійснювався формуючий етап експерименту.

На третьому етапі /1993–1994 рр./ було завершено формуючий експеримент, здійснені статистична обробка, систематизація і узагальнення експериментальних даних, оформлення роботи.

База дослідження: Глухівський політехнікум Сумської області, Остерський будівельний технікум Чернігівської області, Луганський політехнічний коледж, Сумський будівельний коледж. Дослідженням було охоплено 378 студентів відділень підготовки технологів буді-

вельників із спеціальності 2903 "Будівництво і експлуатація будівель та споруд", 61 викладач, 24 майстри виробничого навчання.

Науков. новизна дослідження полягає у розробці системи навчальних ділових ігор, спрямованих на формування професійних умінь студентів, і значенні їх видів, змісту, етапів і умов ефективного використання; в обґрунтуванні структури основних професійних умінь майстра будівельних і монтажних робіт як системи орієнтування та координації цілей і змісту навчання студентів.

Теоретична значущість дослідження полягає в обґрунтуванні та експериментальній перевірці технології конструювання і застосування навчальних ділових ігор з метою формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів будівельного профілю.

Практичне значення. Автором розроблені навчальні ділові ігри з предметів спеціального циклу і технологічної практики студентів технікумів і коледжів будівельних спеціальностей, підготовлено методичні рекомендації з організації та проведення навчальних ділових ігор для інженерно-педагогічних працівників професійно-технічних навчальних закладів, технікумів і технічних коледжів. Висновки і рекомендації щодо застосування навчальних ділових ігор можуть бути використані для вдосконалення навчального процесу в інженерно-педагогічних вузах, у системі підготовки і підвищення кваліфікації інженерно-педагогічних кадрів, у закладах післядипломної освіти.

Вірогідність результатів дослідження забезпечується методологічним обґрунтуванням вихідних положень, їх відповідністю рівню сучасного розвитку педагогічної науки і передового досвіду; використанням комплексу методів науково-педагогічного пошуку, адекватних меті, предмету і завданням дослідження; застосуванням

методів математичної статистики для обробки та оцінки результатів експерименту.

Апробація результатів дослідження. Основні теоретичні положення і експериментальні дані доповідались і обговорювались на республіканських педагогічних читаннях "Взаємодія психолого-педагогічної теорії і практики в умовах перебудови народної освіти" /Харків, 1991/; республіканській науково-практичній конференції "Актуальні проблеми вдосконалення підготовки кваліфікованих робітничих кадрів" /Вінниця, 1990/; міжвузівській науково-практичній конференції "Психолого-педагогічні основи становлення творчої особистості вчителя" /Суми, 1992/; звітних наукових конференціях інституту педагогіки АПН України /1991-1993/.

Впровадження результатів дослідження. Розроблені навчальні ділові ігри впроваджені в практику навчання студентів будівельних відділень Глухівського політехнікуму, Остерського будівельного технікуму, Луганського політехнічного коледжу, Сумського будівельного коледжу. Результати дослідження також висвітлені в публікаціях автора.

На захист виносяться:

1. Розроблена структура професійних умінь майстра будівельних та монтажних робіт як система орієнтування та координації цілей і змісту навчання студентів технікумів, коледжів будівельного профілю.

2. Система навчальних ділових ігор, спрямована на формування професійних умінь студентів.

Структура дисертації. Робота включає вступ, два розділи, висновки, список основної використаної літератури, додатки.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У вступі обґрунтовується вибір теми, її актуальність, визначається мета, формулюються гіпотеза і основні завдання дослідження, розкриваються наукова новизна, теоретична і практична значущість роботи, положення, що виносяться на захист.

У першому розділі – "Теоретичні основи застосування навчальних ділових ігор у підготовці молодших спеціалістів" викладено психолого-педагогічний аналіз ігор, розкрито їх сутність і класифікації, принципи організації і проведення, проаналізовані технології розробки навчальних ділових ігор.

Історичний підхід до вивчення проблеми гри дозволив простежити виникнення і розвиток теорії гри, проаналізувати суттєві властивості та різні аспекти ігор.

Прогресивні мислителі стародавньої Греції /Платон, Арістотель/ розглядали гру як підготовку до серйозних занять і роботи. Початок розробки загальної теорії гри пов'язаний з ім'ям Ф.Шіллера і Г.Спенсера. Ф.Шіллер виділяв естетичну природу гри, пов'язуючи її походження з виникненням мистецтва. Г.Спенсер вніс у поняття гри еволюційний підхід, вказуючи на розповсюдження гри і у вищих тварин, на її тренуючу функцію. Проблема гри набула подальшого розвитку у працях К.Гросса /гра як вправа на закріплення спадкових форм поведінки/, К.Бюлера /гра як діяльність заради "функційного задоволення"/, Ф.Бойтендайка /гра як розвиток нових форм діяльності/, що розглядали гру на біологічній основі.

Підхід до розгляду гри як соціально-історичного явища був запропонований Г.В.Плехановим. Він обґрунтував положення про те

що гра виникла в результаті задоволення потреб суспільства у підготовці підростаючих поколінь до життя.

У психології теорію гри, виходячи з визнання її соціальної природи, розробляли Б.Г.Ананьєв, Л.С.Виготський, О.М.Леонтьєв, С.Л.Рубінштейн, Д.Б.Ельконін та ін. Педагогічна сутність гри розглядалась у працях К.Д.Ушинського, П.Ф.Лесгафта, Н.К.Крупської, А.С.Макаренка, С.Ф.Русової, В.О.Сухомлинського, в сучасних дослідженнях В.П.Белуханової, П.І.Підкасистого, С.М.Тюнікової, Е.С.Хайдарова та ін.

У розробці проблеми ігрового навчання науково-теоретичною основою стали такі положення дослідників: а/ про гру як переддіяльність, як школу соціального розвитку особистості /Л.С.Виготський/; б/ концепцію гри і навчання як підготовчих до праці видів діяльності /Б.Г.Ананьєв/; в/ про зв'язок гри з діяльністю уявлення /С.Л.Рубінштейн/; г/ теорія мотивації ігрової діяльності /О.М.Леонтьєв, С.Л.Рубінштейн, Д.Б.Ельконін/; д/ про відповідність змісту і порядку ігрових дій реальним діям, при можливості вільного варіювання їх умовами /О.М.Леонтьєв/; е/ про гру як дійовий засіб засвоєння знань, навичок, умінь /Н.К.Крупська, П.Ф.Лесгафт, В.О.Сухомлинський, П.І.Підкасистий, С.М.Тюнікова та ін./.

Аналіз літератури з проблеми дослідження дав змогу виявити різні підходи до класифікації ігор. Ігри класифікують за такими ознаками: за місцем в діяльності людини та цілями /ігри-розваги, спортивні, акторські, навчальні, дослідницькі, психотерапевтичні та ін./; за особливостями ігрової реальності /імітаційні та неімітаційні/; за структурою /сюжетні і безсюжетні/; за характером відображення дійсності /репродуктивні і творчі/; за провідними ігровими діями /інтелектуальні, моторні, сенсорні/; за характером правил /ігри з фіксованими, відкритими правилами і з "прихо-

ваними" правилами;/ за кількісним складом учасників /індивідуальні, парні, групові, колективні;/ за тривалістю проведення /короткочасні, довгочасні;/ за засобами організації /словесні, письмові, рухливі, комп'ютерні та ін./; за змістом ігрових ситуацій /пізнавальні, педагогічні, управлінські, виробничі, військові, конструкторські та ін./ тощо. Кожний з цих підходів має певні підстави і в сукупності вони дозволяють різнобічно характеризувати гру.

Здійснюючи дослідження, ми виходили з узагальненої класифікації ігор у навчально-виховному процесі, запропонованої М.Д.Касьяненко. Залежно від виду діяльності, що відтворюється у грі та характеру дій її учасників, цей дослідник виділяє такі види ігор: а/ моногра або самогра /використовується для самостійної підготовки до реальної діяльності шляхом теоретичного або практичного програвання можливих ситуацій: гра з уявним суперником, репетиція, імпровізація, гра з комп'ютером тощо;/ б/ тренінг /гра з метою формування умінь і навичок самопізнання, спілкування і взаємодії в групі при підготовці до конкретної діяльності: рольова гра, гра-дискусія;/ в/ навчальна гра /моделювання студентами навчально-пізнавальної діяльності, способів її здійснення без викладача або у його присутності;/ навчально-ділова гра /моделювання науково-дослідницької діяльності, оволодіння методикой і технологією її проведення;/ ділова гра /моделювання професійно-виробничої діяльності і відносин, характерних для даного виду практики/.

На в ч а л ь н а д і л о в а г р а розглядається нами як змодельована та педагогічно організована навчально-пізнавальна, науково-дослідна, професійно-виробнича діяльність, що забезпечує формування соціального та професійного досвіду особистості. Нав-

чальна гра /у вузькому значенні/ – індивідуальна, парна, групова, колективна навчально-пізнавальна діяльність студентів, що пере-бачає здорове суперництво, змагання у засвоєнні знань, навичок, умінь, досвіду гуманних відносин.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень з проблем ігрового навчання, передового педагогічного досвіду дав змогу сформулювати провідні загальнопедагогічні принципи організації навчальних ділових ігор: співробітництва викладача і студентів, активності і самостійності, індивідуального і диференційованого підходу, доступності, систематичності і послідовності. Виходячи з особливостей конструювання і проведення навчальних ділових ігор /А.О.Вербицький/, були обґрунтовані специфічні принципи розробки і застосування ігор: імітаційно-ігрового моделювання професійної діяльності спеціаліста, проблемності змісту, спільної діяльності студентів, діалогічного спілкування, двоплановості гри.

На основі узагальнення результатів вітчизняних і зарубіжних досліджень, присвячених технологіям розробки ігор у процесі навчання /В.М.Сфімов, В.Ф.Комаров, В.І.Рибальський, К.Н.Локатіс, Ф.Д.Аткінсон та ін./, визначені основні етапи конструювання навчальних ділових ігор, спрямованих на формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів:

1. Вивчення реальної професійної діяльності спеціаліста – майстра будівельних та монтажних робіт і розробка її теоретичної моделі, що відображала б найсуттєвіші елементи цієї діяльності.

2. Визначення на основі розробленої теоретичної моделі умінь професійної діяльності спеціаліста.

3. Розробка системи навчальних ділових ігор, що відповідає структурі професійних умінь, логіці їх формування.

З метою поглибленої характеристики змісту діяльності майстра будівельних та монтажних робіт аналізувалась документація, що регламентувала його роботу і встановлювала її специфіку /професійно-кваліфікаційні характеристики, нормативні положення з організації праці лінійних робітників будівельних організацій та ін./, дані спеціальних досліджень, а також вивчалися реальні умови роботи майстра на виробництві.

Розробка теоретичної моделі діяльності спеціаліста здійснювалась на основі системного аналізу діяльності майстра будівельних та монтажних робіт. З урахуванням загальної структури трудової діяльності у діяльності майстра були виділені три етапи: підготовчий, виконавчий і контрольний. Перехід від одного етапу до другого становив процес діяльності, а сукупність етапів, пов'язаних з розв'язанням професійних завдань, — заключним її циклом. Професійний цикл розглядався як відносно самостійна частина діяльності від підготовки до вирішення завдань і до контролю та оцінки результатів. Це дало змогу виділити комплекс взаємопов'язаних професійних функцій майстра будівельних та монтажних робіт: прогнозування і планування, організаційну, комунікативну, управлінську, контрольно-аналітичну функції.

Теоретична модель професійної діяльності спеціаліста мала такі істотні ознаки: 1/ динамічність, оскільки в ній були відтворені закономірності процесу професійної діяльності, логіка її виконання; 2/ прогностичність /орієнтація на достатньо тривалу перспективу професійного росту випускника технікуму, коледжу/; 3/ враховування провідних професійних функцій фахівця, основного змісту його діяльності.

На основі розробленої моделі діяльності майстра будівельних

та монтажних робіт була визначена структура його професійних умінь, необхідних для успішного виконання професійних функцій. Структура включала такі уміння:

1. Складати перспективні, поточні і оперативно-виробничі плани.
2. Створювати необхідні умови для будівельного виробництва.
3. Організувати роботу бригад і ланок з виконання виробничих завдань.
4. Встановлювати ділові відносини з учасниками виробничого процесу.
5. Приймати рішення у виробничих ситуаціях і реалізувати їх.
6. Регулювати ділові і міжособистісні відносини робітників, запобігати конфліктам у колективі.
7. Аналізувати результати роботи, підводити підсумки.

Перевірка обґрунтованості визначеної структури професійних умінь спеціаліста здійснювалась методом експертної оцінки. До групи експертів входили досвідчені спеціалісти-виробничники: майстри, виконроби, начальники дільниць. Структура професійних умінь дістала позитивну оцінку експертів, що свідчить про можливість використання її у дидактичних цілях.

У другому розділі "Експериментально-практична розробка і перевірка системи навчальних ділових ігор" викладено обґрунтовану і розроблену систему ігор, спрямовану на формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів будівельного профілю, методику організації та результати експериментальної роботи.

Структура професійних умінь, логіка їх формування були покладені в основу розробки системи навчальних ділових ігор. При такому підході відповідно до основних дидактичних завдань були ви-

ділені чотири типи ігор:

1. Ігри "Знавці". Основне дидактичне завдання – засвоєння базових професійних знань.

2. Ігри "Умільці". В дидактичному аспекті спрямовані на оволодіння професійними навичками і уміннями діяти в стандартних ситуаціях.

3. Ігри "Шукачі". В дидактичному аспекті здійснюють перенесення знань і умінь у нестандартні ситуації, засвоєння творчого досвіду.

4. Ігри "Професіонали". Дидактичне завдання – комплексне застосування професійних умінь у ситуаціях, максимально наближених до виробничих.

У дисертації викладено характеристики названих вище типів навчальних ділових ігор, методику їх організації та окремі фрагменти проведення ігор з предметів спеціального циклу та технологічної практики.

Запропонована для педагогічного експерименту система навчальних ділових ігор мала реалізуватись на практиці з урахуванням таких вимог: поступового зростання складності навчально-ігрових завдань; варіативнос і залежно від вимог до змісту професійної підготовки спеціаліста; диференціації з урахуванням реальних навчальних можливостей студентів.

Основні положення дисертаційного дослідження перевірялись у ході експериментальної роботи, що проводилась за трьома етапами: підготовчий, формулюючий, аналіз даних та їх теоретичне узагальнення.

На підготовчому етапі з метою виявлення стану організації ігрового навчання студентів вивчалась існуюча практика проведення

занять у технікумах і коледжах будівельного профілю Київської, Сумської, Чернігівської областей. Як показало вивчення, викладачі спеціальних предметів і майстри виробничого навчання організують на уроках змагання підгруп у формі естафет, конкурсів, вікторин, аукціонів; використовують елементи дискусії з розподілом серед студентів конкретних ролей; проводять фрагментарні інсценізації виробничих ситуацій. Ці ігрові прийоми стимулюють активність студентів, підвищують їхній інтерес до навчання. При цьому зазначимо, що їх спрямованість на формування професійних умінь студентів є незначною. Викладачі не завжди враховують мету і завдання уроку, практичний досвід студентів, їх інтереси та потреби.

Анкетування викладачів і майстрів виробничого навчання з питань організації ігрових занять показало, що більшість опитаних /близько 90%/ вважають необхідним використання ігор у професійній підготовці студентів. Проте, усвідомлюючи необхідність застосування навчальних ділових ігор, проводять ігрові заняття постійно лише 11,9% педагогів і не проводять зовсім – 59,2%. Основні утруднення педагогів полягають у недостатності спеціальної та методичної літератури щодо розробки та організації навчальних ділових ігор з предметів спеціального циклу та технологічної практики, а також у підборі ігрових груп /команд/, керівництві їх роботою та оцінкою досягнутих результатів.

На нашу думку, до причин такого становища слід віднести: а/ нерозробленість навчальних ділових ігор з предметів спеціального циклу та технологічної практики студентів будівельних спеціальностей; б/ недостатню теоретичну та методичну підготовку інженерно-педагогічних працівників технікумів і коледжів з організації навчальних ділових ігор з метою формування професійних

умінь студентів.

Конструювання навчальних ділових ігор здійснювалось за змістом предметів спеціального циклу /"Технологія і організація будівельного виробництва", "Нормування праці і кошторис", "Економіка і планування будівельного виробництва", "Основи управління трудовим колективом"/ та технологічної практики. Під час аналізу програм визначались основні розділи і теми предметів, що забезпечували можливості конструювання і використання ігор, спрямованих на формування професійних умінь студентів.

Усі розроблені нами навчальні ділові ігри пройшли експериментальну перевірку, у ході якої були відпрацьовані методика їх організації і визначені затрати часу на проведення.

Ефективність системи навчальних ділових ігор перевірялась у ході формуючого етапу експерименту на відділеннях підготовки технологів-будівельників /спеціальність 2903 "Будівництво і експлуатація будівель та споруд"/ Ілуківського політехнікуму Сумської області, Остерського будівельного технікуму Чернігівської області, Луганського політехнічного коледжу, Сумського будівельного коледжу в 1991-1994 роках. В експериментальній роботі брали участь 203 студенти, 19 викладачів і 8 майстрів виробничого навчання.

Навчання у контрольних групах /105 ч./ відповідало діючим програмам з предметів спеціального циклу і технологічної практики. Використовувались традиційні форми і методи навчання.

В експериментальних групах навчання провадилось з чітко сформульованою цільовою установкою на формування професійних умінь. На різних етапах формування умінь використовувались запропоновані нами типи навчальних ділових ігор.

Ігри "Знавці" вводились на етапі поглиблення, розширення та

закріплення базових професійних знань. Ігри цього типу організовувались у формі вікторини "Що? Де? Коли?", "Конкурсу ерудитів", "Аукціону знань", КВК, технологічних турнірів тощо.

Ігри "Умільці" проводились на етапі оволодіння професійними навичками й уміннями у стандартних ситуаціях. Вони організовувались у формі змагань команд або окремих учасників при виконанні практичних завдань, розв'язуванні типових виробничих задач. Такими завданнями були: визначення потреб бригади в матеріалах і конструкціях, розрахунок потрібного професійно-кількісного складу бригади, вибір будівельних машин і механізмів за техніко-економічними показниками, оформлення нарядів на заданий обсяг робіт та розрахунок заробітної плати членів бригади, проведення інструктажу з техніки безпеки за розробленою інструкцією, перевірка організації робочих місць за схемою організації робіт, контроль якості будівельних робіт за схемою операційного контролю та ін.

Ігри "Шукачі" використовувались на етапі перенесення набутих професійних знань і умінь у нові умови /при виконанні нестандартних завдань, вирішенні складних виробничих проблем/. Ігри цього типу проводились у формі засідань технічної ради або бюро рціоналізаторів, виробничої наради будівельної дільниці, зборів бригади тощо. Нестандартні завдання і ситуації були спрямовані на: пошук нових шляхів підвищення продуктивності праці, якості робіт, економії матеріальних ресурсів на дільниці; розробку оригінальних способів виконання робіт; прийняття раціональних рішень в складних організаційно-технологічних ситуаціях /при поломках будівельних машин і механізмів, зміні якості матеріалів, затримках у поставці матеріальних ресурсів, неявках робітників та ін./; аналіз конфліктних ситуацій у бригаді і визначення оптимальних

шляхів їх розв'язання.

Ігри "Професіонали" проводились на заключному етапі формування професійних умінь студентів, коли вони на основі професійних знань, навичок, творчого досвіду могли більш свідомо сприйняти сутність змодельованої професійної діяльності, її різних аспектів /економічних, організаційних, соціально-психологічних, правових та ін./. В іграх "Професіонали" моделювався процес виконання основних професійних функцій спеціаліста при розв'язанні комплексу виробничих завдань. Так, у грі під умовною назвою "Бригада" моделювався процес виконання бригадирами і майстрами своїх функцій з організаційно-технічної підготовки будівельного майданчика, організації робіт ланок та бригад, регулювання ходом виконання робіт і відносинами у бригаді, аналізу та підведення підсумків роботи колективу. В грі "Дільниця" – процес виконання професійних функцій майстрами і начальниками дільниць з перспективного та оперативного планування роботи дільниці, встановлення ділових відносин з партнерами, оперативного регулювання ходом робіт на дільниці, аналізу та підведення підсумків роботи.

Для оцінки результативності системи навчальних ділових ігор були виявлені рівні сформованості професійних умінь, визначені об'єктивні методи перевірки і розроблені критерії-показники, за допомогою яких вимірювались ці рівні.

Узагальнення виявлених дослідницьких даних дало змогу виділити чотири рівні сформованості професійних умінь: I – первісного оволодіння /низький рівень/; II – обмеженої сформованості /середній рівень/; III – достатньої сформованості /високий рівень/; IV – успішного оволодіння /найвищий рівень/.

Виходячи з положення, що уміння найбільш повно формуються і

проявляються у відповідній діяльності, оцінка рівня їх сформованості буде об'єктивною, якщо студенти братимуть участь у реальній практичній діяльності. Тому рівень сформованості професійних умінь студентів оцінювався під час проходження ними переддипломної практики на посаді дублера майстра виробничої ділянки у будівельних управліннях та організаціях. На цьому етапі дослідження з метою вимірювання використовувався метод рейтингу.

Оцінювання здійснювалось майстрами будівельних ділянок, за якими були закріплені студенти-практиканти, і викладачами технікумів, коледжів, що керували переддипломною практикою студентів. Майстрам і керівникам практики пропонувалось оцінити рівень оволодіння студентами кожним професійним умінням структури за чотирьохбальною шкалою. Критеріями були: а/ якість досягнення поставленої мети; б/ступінь освоєності виконання дій; в/ ступінь самостійності і компетентності; г/ швидкість і своєчасність дій; д/творчість й оригінальність.

Обробка емпіричних даних та їх теоретичний аналіз здійснювались методами математичної статистики. Для порівняння результатів експерименту були визначені середні рівні сформованості професійних умінь студентів контрольних та експериментальних груп /табл.І/.

Таблиця I

Середні оцінки рівнів сформованості професійних умінь студентів

Г р у п и	Час дослідження	Професійні уміння						
		1	2	3	4	5	6	7
Контрольні	на початку експерименту	2,11	2,21	2,17	2,11	2,14	2,09	2,13
	в кінці експерименту	3,02	3,00	2,96	2,95	2,92	2,86	3,13
Експериментальні	на початку експерименту	2,07	2,14	2,16	2,23	2,11	2,15	2,09
	в кінці експерименту	3,38	3,47	3,59	3,56	3,50	3,36	3,50

Порівняльний аналіз показників сформованості професійних умінь студентів на початку і в кінці експерименту дав змогу простежити динаміку розвитку відповідних умінь. Найбільші зміни відбулися під впливом експериментальної методики. Якщо на початку експериментальної роботи середня оцінка професійних умінь в експериментальних групах /ЕГ/ становила 2,07–2,23 бала, то в кінці експерименту – 3,36–3,59 бала. В контрольних групах /КГ/ динаміка розвитку професійних умінь набагато нижче: 2,09–2,21 бала на початку експерименту і 2,86–3,13 бала в кінці експерименту.

В експериментальних групах порівняно з контрольними значно зросла кількість студентів, у яких сформувалися професійні уміння на рівнях успішного оволодіння /найвищий/ і достатньої сформованості /високий/. Так, за даними якісного аналізу для уміння складати перспективні, поточні та оперативно–виробничі плани найвищого і високого рівня сформованості досягли відповідно 10,2 і 34,7% студентів ЕГ, тоді як у КГ тільки 4,8 і 21,9% студентів. Для уміння організувати роботу бригад, ланок з виконання виробничих завдань – 16,3 і 41,8% студентів ЕГ /відповідно 3,8 і 21,0% студентів КГ/; для уміння встановлювати ділові відносини з учасниками виробничого процесу – 15,3 і 36,8% студентів ЕГ /3,8 і 18,1% – КГ/; для уміння приймати рішення у виробничих ситуаціях і реалізовувати їх – 13,2 і 37,8% студентів ЕГ /2,8 і 21,0 – КГ/.

Вірогідність одержаних результатів математично обґрунтовувалась за допомогою критерія $\chi^2 / \chi^2_{\text{крит}} - \text{квадрат}$. У результаті математичної обробки були одержані дані, що дають змогу стверджувати: рівень професійних умінь студентів експериментальних груп суттєво відрізняється від рівня умінь студентів контрольних груп. При цьому підкреслимо, що дані відмінності визначаються

впливом запропонованої системи навчальних ділових ігор.

Проведене дослідження підтвердило основні положення гіпотези. Узагальнення результатів проведеної експериментальної роботи дало змогу сформулювати такі висновки:

1. Навчальна ділова гра – це змодельована та педагогічно організована навчально-пізнавальна, науково-дослідна, професійно-виробнича діяльність, що забезпечує формування соціального та професійного досвіду особистості. Навчальна гра – індивідуальна, парна, групова, колективна навчально-пізнавальна діяльність студентів, що передбачає здорове суперництво, змагання у засвоєнні знань, навичок, умінь, досвіду гуманних відносин.

2. Основними педагогічними принципами організації навчальних ділових ігор слід вважати: принципи співробітництва викладача і студентів; активності і самостійності; доступності; індивідуального і диференційованого підходу, системності й послідовності. Специфічними дидактичними принципами розробки і проведення навчальних ділових ігор є: імітаційне-ігрове моделювання професійної діяльності спеціаліста, проблемність, спільна діяльність і діалогічне спілкування студентів, двоплановість гри.

3. Технологія розробки навчальних ділових ігор, спрямованих на формування професійних умінь студентів, передбачає: а/ попереднє визначення структури основних професійних умінь спеціаліста; б/ конструювання ігор відповідно до структури професійних умінь, логіки їх формування.

4. В основу розробки структури професійних умінь студентів технікумів і коледжів будівельного профілю покладені: послідовність виконання і зміст провідних професійних функцій майстра будівельних та монтажних робіт, таких як прогнозування і планування,

організаційна; комунікативна, управлінська, контрольна-аналітична. Структура професійних умінь, позитивно оцінена експертами, що свідчить про можливість її використання у дидактичних цілях.

5. Теоретично обґрунтована й експериментально перевірена нами система навчальних ділових ігор включає такі типи ігор: "Знавці" /дидактичне завдання – засвоєння базових професійних знань/; "Умільці" /дидактичне завдання – оволодіння професійними навичками й уміннями в стандартних ситуаціях/; "Шукачі" /дидактичне завдання – перенесення професійних знань та умінь у нестандартні ситуації, засвоєння творчого досвіду/; "Професіонали" /дидактичне завдання – комплексне застосування і використання професійних умінь у ситуаціях, максимально наближених до виробничих/.

6. Висока ефективність навчальних ділових ігор забезпечується за таких умов:

здійснення модульного підходу до планування та організації навчання студентів /за темами та розділами предметів/;

реалізації орієнтовного співвідношення загальної кількості занять й ігрових занять 1:4;

надання студентам широких можливостей для проектування ігрових завдань, організації та самоорганізації у ході гри, контролю за ігровим процесом, оцінки досягнутих результатів.

7. Розроблені і підготовлені методичні рекомендації з організації та проведення навчальних ділових ігор можуть бути використані інженерно-педагогічними працівниками технікумів, коледжів та інших професійних навчально-виховних закладів з метою підвищення якості підготовки робітників і спеціалістів.

У подальших дослідженнях особливої уваги заслуговують: обґрунтування психолого-педагогічних умов використання навчальних

ділових ігор з іншими засобами і методами навчання; розробка педагогічних програмних засобів комп'ютеризації процесу навчання із застосуванням навчальних ділових ігор; розробка змісту і методики організації навчальних ділових ігор з предметів загальнотехнічного циклу.

Основні матеріали дисертації викладені в таких роботах автора:

1. Дидактична ділова гра на уроках виробничого навчання - в кн.: Педагогічна книга майстра виробничого навчання: Навч.-метод. посібник / За ред. Н.Г.Ничкало. - К.: Вища шк., 1992. - С.68-74.

2. Гра як метод розвитку творчої активності студентів // Психолого-педагогічні умови становлення творчої особистості учителя. - Суми, 1992. - С.96-97. - У співавторстві.

3. Організація та проведення ділової гри з предмета "Технологія і організація будівельного виробництва" / спеціальність 2903 "Будівництво і експлуатація будівель та споруд" / Метод. рекомендації, - К.: УМК по підготовці молодших спеціалістів управління кадрового забезпечення і аграрної освіти Мінсільгоспроду України, - 1993. - 20 с.

4. Дидактична ділова гра на уроках виробничого навчання. - В кн.: Педагогічна книга майстра виробничого навчання: Навч.-метод. посібник - 2-е вид., доп. / За ред. Н.Г.Ничкало. - К. Вища шк., 1994. - С.81-91.

458445

Хоменко А.Г. Учебные деловые игры как средство формирования профессиональных умений студентов техникумов и колледжей /на примере строительных специальностей/.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.01 – теория и история педагогики. Институт педагогики и психологии профессионального образования АПН Украины, Киев, 1994.

Раскрыты теоретические аспекты игрового обучения, выявлены и сформулированы его основные принципы, обоснована технология разработки и организации учебных деловых игр. Осуществлен анализ профессиональной деятельности специалиста и выделена структура его основных умений. Разработана система учебных деловых игр, направленных на формирование профессиональных умений студентов. Установлено, что использование системы учебных деловых игр в процессе обучения студентов техникумов, колледжей обеспечивает эффективное формирование их профессиональных умений, повышает качество подготовки будущих специалистов.

Khomenko A.G. Training Business Games as a Means of Forming Professional Skills of Students of Technical Secondary Schools and Colleges /building professions as an example/.

The thesis is presented for receiving the academic degree of candidate of pedagogical sciences; Speciality 13.00.01 – theory and history of pedagogics. The Institute of Pedagogics and Psychology of Vocational Education of Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine. Kiev, 1994.

The theoretical aspects of playing games, its main principles are discovered and cleared up; the technology of working out and organizing training business games is scientifically grounded

in the thesis. The analysis of professional activity of a specialist, the structure of his main skills are fulfilled in it. The system of training business games, leading to forming professional skills of students is worked out. It is established that using the system of training business games in the process of teaching students of technical secondary schools and colleges improves the quality of professional training.

Ключові слова : навчальна ділова гра, модель діяльності спеціаліста, професійні уміння, студенти технікумів і коледжів.

Підписано до друку 18.10.1994р.Об'єм 1,2.Формат 60x84 1/16
Друк офсетний.Тир.100 пр.Зам.268.Безплатно.
Дол УДПУ ім.М.П.Драгоманова,Київ,Пирогова,9.

AB 31.145

AB 31.145