

УДК 378.147.091.33-057.87(045)

[https://doi.org/10.33296/2707-0255-11\(21\)-05](https://doi.org/10.33296/2707-0255-11(21)-05)

БОРБИЧ НАТАЛІЯ

кандидат педагогічних наук, проректор з навчальної роботи, старший викладач кафедри педагогіки і психології, Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради, м. Луцьк, Україна

<https://orcid.org/0000-0002-3423-7319>

МАРЧУК СЕРГІЙ

кандидат педагогічних наук, завідувач кафедри педагогіки і психології, Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради, м. Луцьк, Україна

<https://orcid.org/0000-0001-8520-822X>

ДІЛОВА ГРА ЯК ОДИН З МЕТОДІВ ЕФЕКТИВНОГО ВИВЧЕННЯ СТУДЕНТАМИ ПЕДАГОГІКИ

Анотація. У статті розкрито особливості використання методу ділової гри на заняттях з педагогіки. Закцентовано увагу на тому, що у зв'язку з інформатизацією сучасного суспільства перед закладами вищої освіти постає завдання впроваджувати такі форми й методи навчання, які б забезпечували ефективність вивчення матеріалу. Серед таких методів особливе місце у вивченні педагогіки посідає ділова гра.

Мета статті полягає в розкритті ролі, сутності та етапів використання ділових ігор у процесі вивчення педагогіки. Реалізація мети потребує виконання таких завдань: 1) обґрунтувати сутність та етапи проведення ділової гри; 2) визначити переваги використання ділових ігор у процесі вивчення педагогіки. У ході наукового пошуку використано методи аналізу, синтезу, узагальнення, систематизації, висновків, спостереження.

Установлено, що сутність ділової гри полягає в тому, що за допомогою навчальної інформації у процесі вивчення педагогіки моделюються зміст і динаміка освітнього процесу, взаємини між його суб'єктами тощо. У діловій грі студенти мають можливість висловлювати власні погляди щодо вирішення проблеми, дискутувати, доводити істинність чи спростовувати хибність

власного судження. Визначено характерні ознаки ділової гри (присутність проблеми, мети, завдань; розподіл ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються; прийняття самостійних рішень; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків) та основні її етапи (діагностичний, підготовчий та етап реалізації ділової гри).

Запропоновано приклад використання ділової гри під час вивчення студентами теми «Методична робота в школі».

Використання методу ділової гри на заняттях з педагогіки забезпечує формування у студентів педагогічних компетентностей завдяки створенню ситуацій, наближених до реальної професійної діяльності; сприяє розвитку організаційних, гностичних, прогностичних та комунікативних здібностей студентської молоді, її креативне, критичне й оригінальне мислення.

Перспективи досліджень – питання моніторингу впливу використання ділових ігор на підвищення рівня навчальних досягнень студентів з педагогіки та реалізація різних модифікацій ділової гри у процесі опанування педагогічних знань.

Ключові слова: педагогіка, студенти, метод ділової гри, методична робота в школі, етапи ділової гри.

Вступ. Інформатизація сучасного суспільства ставить перед закладами вищої освіти завдання впроваджувати такі форми та методи навчання, які б забезпечували ефективність вивчення матеріалу. Посилення осмисленості оволодіння компетентностями та творчого ставлення до оволодіння майбутньою професією можливе шляхом використання в освітньому процесі також ігрових методів, серед яких у вивченні педагогіки особливе місце нами відведено діловій грі.

Роль ділових ігор на заняттях з педагогіки неоціненна, оскільки вони відрізняються від інших методів навчання тим, що дозволяють студентам прожити певну професійну роль у спеціально створеному середовищі, а завдяки диогогамії – моделювати фрагменти реалізації освітнього процесу в початковій школі; відігравати різні варіанти поведінки суб'єктів навчання, аналізуючи та корегуючи їх.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Роль, структуру та значення гри в освітньому процесі аналізували Л. Виготський, А. Вербицький, К. Галацин, Д. Ельконін, А. Прутченков, В. Розов, Г. Селевко, Л. Штефан та ін.

Використання ділових ігор в освітній діяльності вивчали Г. Аквільова, А. Букатова, Л. Грицюк, Л. Носенко, О. Семенов, Т. Туркот, О. Удальцова, М. Фіцула, Т. Хлебнікова, Л. Штефан, П. Щербань та ін.

Як зазначає О. Демченко, саме квазіпрофесійна діяльність здобувачів вищої освіти, яка організовується в спеціально створених умовах (імітація / відтворення реальних педагогічних ситуацій) сприяє виробленню в студентів комплексу вмінь, особистісних і професійних якостей, необхідних для успішного здійснення майбутньої професійної діяльності [4, с. 46]. Водночас, М. Олешков констатує, що ділова гра дозволяє реалізувати такі педагогічні функції, як формування у фахівців цілісного уявлення про професійну діяльність у її динаміці; оволодіння як предметно-професійним, так і соціальним досвідом, зокрема, досвідом прийняття індивідуальних та спільних рішень; розвиток професійного теоретичного і практичного мислення для формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації [7].

Як наголошує О. Бартків, завдання викладача в процесі викладання педагогіки – представити зміст навчального матеріалу так, щоб складне й незрозуміле зробити простим і зрозумілим, громіздке – компактним, тривале – лаконічним, фрагментарне – цілим [1, с. 2]. Саме використання в процесі вивчення педагогіки ділової гри забезпечує формування системи педагогічних компетенцій через моделювання найбільш типових професійних ситуацій діяльності майбутнього вчителя початкової школи.

Досвід власної педагогічної діяльності та аналіз поглядів згаданих вище вчених дозволяє підкреслити актуальність використання ділових ігор в освітньому процесі закладу вищої освіти та наголосити на недостатності розкриття науковцями значення і можливостей використання ділової гри на заняттях з педагогіки.

Формулювання цілей статті. Мета статті полягає в розкритті ролі, сутності та етапів використання ділових ігор у процесі вивчення педагогіки. Реалізація мети потребує виконання таких завдань: 1) обґрунтувати сутність та етапи проведення ділової гри; 2) визначити переваги використання ділових ігор у процесі вивчення педагогіки.

У ході наукового пошуку використано методи аналізу, синтезу, узагальнення, систематизації, висновків, спостереження.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як засвідчує проведений аналіз, більшість учених (О. Демченко, М. Олешков, О. Пометун, Л. Пироженко, Л. Штефан та ін.) ділову гру розглядає як імітаційне моделювання процесів педагогічної дійсності та ігрове моделювання професійної діяльності, що здійснюється в умовних ситуаціях і пов'язане з управлінням освітнім процесом. Крім того, О. Кіліченко зазначає, що метод ділової гри більш складний, ніж метод імітаційної гри. Складність використання цих ігор у навчанні пов'язана з їх особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій; спрощене уявлення про реальність), що потребує від студента зусиль входження в гру [9, с. 75]. Поряд з цим, авторка наголошує, що ділова гра – це ніби «репетиція» для їхньої подальшої професійної діяльності, оскільки вона відтворює певний її фрагмент і дає можливість не лише відтворити якусь ситуацію в особах, але й ліпше зрозуміти психологію її учасників, вивчити їхні інтереси тощо [9, с. 75].

А. Вербицький відзначає, що в широкому значенні «ділова гра» може бути окреслена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами – за допомогою мов моделювання, імітації та зв'язків, включаючи природну мову. Відмінною рисою ділової гри він вважає моделювання учасниками змісту гри як процесу тієї або іншої майбутньої

професійної діяльності та системи їх відносин всередині заданої моделі реального виробничого колективу [3, с. 129].

Зі свого боку, Л. Штефан вводить поняття «ділові навчальні ігри» і визначає їх як ситуації з освітньої сфери [13, с. 115]. За умови моделювання діадних взаємовідносин тут можливі такі варіанти: викладач-студент, керівник-підлеглий, студент-студент тощо. Цей перелік можна продовжувати й далі, розуміючи, що кожна з діад стає підґрунтям для розігрування певної ігрової ситуації. Саме навчальні ділові ігри становлять собою синтез релаксопедичних підходів і низки імітаційних проблемних ситуацій, у тому числі конфліктних, у яких учасники виконують певні соціальні ролі відповідно до поставлених цілей [10].

Аналіз поглядів учених (Г. Козлова, М. Фіцула, Т. Хлебнікова та ін.) засвідчує неоднозначність у визначенні видів ділових ігор. Так, М. Фіцула ділові ігри в дидактиці вищої школи класифікує за такими критеріями: 1) за завданнями і цілями: дослідницькі, виробничі, навчальні; 2) за об'єктом: міжгалузеві, галузеві, заводські (цехові); 3) за характером пропонованої ситуації: комплексні, функціональні, ситуаційні; 4) за ступенем формалізації: формалізовані, неформалізовані; 5) за кількістю ігрових періодів: одноетапні, багатоетапні; 6) за змістом гіпотетичних умов: реальні, умовні [11, с. 186–187].

У контексті нашого дослідження, цікавим є підхід до класифікації ділових ігор, запропонований Н. Олійник, яка поділяє ділові ігри за такими класифікаційними ознаками:

– залежно від їх функцій і цільової спрямованості: 1) навчальні (тренінгові) ділові ігри; 2) ділові ігри для вирішення практичних завдань (наприклад, пошуку оптимальних рішень при інтенсифікації процесу навчання); 3) проєктні та пошукові ділові ігри;

– за широтою тематичних рамок: 1) комплексні, які передбачають обробку методів вирішення складного завдання в єдності його найважливіших

аспектів, наприклад, імітацію діяльності з розв'язання конфліктної ситуації; 2) часткові – вирішення окремого завдання, наприклад, гра з вивчення та порівняння ефективності колективної та індивідуальної діяльності учнів;

– за ступенем свободи прийняття рішень і дій: 1) жорсткі, якщо гра припускає лише заздалегідь сплановані рішення та поведінкові моделі. Прийняття рішень в іграх такого типу обмежується вибором однієї з раніше запропонованих альтернатив; 2) м'які, коли діяльність учасників обмежується лише загальним сценарієм, у межах якого гравці самі визначають послідовність своїх дій;

– за ступенем невизначеності ситуації ділові ігри: 1) детерміновані, для яких характерна визначена ситуація з заданими параметрами; 2) імовірні, що характеризуються невизначеністю ситуації, мінливістю багатьох її параметрів і зумовлює можливість лише ймовірного оцінювання ситуації та прийняття рішень із певним ступенем ризику; 3) за характером комунікацій гравців ділові ігри поділяються на: інтерактивні, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою; 4) неінтерактивні, в яких учасники діють самостійно, незалежно приймають рішення;

– за галуззю використання: 1) загальні ділові ігри моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, що може змінюватися; 2) функційні, що слугують опрацюванню дій із виконання певної функції організації;

– за відкритістю: 1) відкриті, які дозволяють контакти між учасниками або спрямовані на колективне виконання завдань, наприклад, ігри типу «мозковий штурм»; 2) закриті, що забороняють усілякі контакти;

– за залежністю від використовуваних засобів та інструментів ігри: – 1) мультимедійні або комп'ютерні; 2) прості ігри [8, с. 143–144].

Узявши до уваги погляди Н. Олійник та власний досвід викладання педагогіки, нами запропонована така класифікація ділових ігор, які використовуємо на заняттях з педагогіки (табл.1):

Таблиця 1

Види ділових ігор на заняттях з педагогіки (авторський підхід)

№ з/п	Класифікаційна ознака	Види дидактичних ігор	Приклади ділових ігор
1	За метою використання в освітньому процесі	1) спрямовані на засвоєння змісту навчального матеріалу; 2) узагальнення та систематизації педагогічних знань, умінь та навичок; 3) виявлення рівнів сформованості педагогічних компетенцій	«Школа радості Василя Сумомлинського»; «Інтерактивні методи вивчення молодшими школярами навчального матеріалу» (прийом «мікровикладання»); «Педагогічний консилиум»
2	За функційною спрямованістю	1) навчальні; 2) творчі; 3) проєктні; 4) пошукові	«Батьківські збори»; «Підготовка та проведення свята зустрічі весни», «Проєкт «Т. Шевченко і педагогіка»», «Мій родовід»
3	За тематичною спрямованістю	1) безперервна ділова гра на одну тематику; 2) політематична ділова гра	«Творчі винахідницькі завдання в початковій школі»; Мікровикладання «Інтерактивні методи в початковій школі»
4	За кількістю учасників	1) групова; 2) колективні	«Засідання батьківського комітету»; Засідання педагогічного об'єднання учителів початкової школи»; «Тиждень української мови» та ін.

У процесі вивчення курсу «Педагогіка» нами використовується низка педагогічних ділових ігор, запропонованих Т. Хлебніковою, а саме: «Сучасні дидактичні технології», «Позиційна дискусія», «Педагогічний консилиум», «Педагогічна допомога учням у навчанні», «Модель випускника», «Дискусійний стіл», «Педагогічна рада», «Конфліктна ситуація. Як учинити?» [12, с. 3].

З ініціативністю майбутні фахівці беруть участь в модифікованих за нашим задумом творчих ділових іграх, запропонованих П. Щербанем. На практичних заняттях проводяться ділові ігри «Яким має бути урок у сучасній школі», «Форми і методи активного навчання», «Мозковий штурм», «Чи правильно вчинив вихователь», «Виховання активної життєвої позиції», «Коло ідей», «До школи більше не піду...», «Педагогічна майстерність вчителя», «Педагогіка співробітництва» та ін. [14, с. 207].

Отже, можемо стверджувати, що основа ділової гри полягає в тому, що за допомогою змісту навчальної інформації в ході вивчення педагогіки моделюються умови, зміст і динаміка педагогічної діяльності майбутніх учителів початкової школи, взаємини між ними тощо.

Серед характерних ознак ділової гри визначаємо присутність проблеми, мети, завдань; розподіл ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються; прийняття самостійних рішень студентами; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Створюючи професійні ситуації для ділової гри, акцентуємо увагу на реальності ситуацій педагогічної діяльності вчителя початкової школи. У ході ділової гри студенти мають можливість висловлювати власні погляди стосовно вирішення проблеми організації освітнього процесу в початковій школі, майбутньої професійної діяльності, дискутувати, доводити істинність чи спростовувати хибність власного судження, що, у свою чергу, сприяє творчому самовираженню кожного суб'єкта освітньої взаємодії. У процесі вивчення педагогіки ділову гру можна використовувати на будь-якому етапі заняття.

Так, у ході вивчення теми «Методична робота в школі» [2] використовуємо ділову гру – проведення засідання методичного об'єднання вчителів початкових класів. Варто зазначити, що методичне об'єднання – одна з форм методичної роботи та підвищення кваліфікації вчителів через залучення їх до дискусій, диспутів, вирішення проблемних ситуацій, моделювання

фрагментів занять з вихованцями на основі ідей педагогічної науки й передового педагогічного досвіду.

Спираючись на положення О. Миролубова, пропонуємо виокремити та конкретизувати сутність етапів, яких необхідно дотримуватися в процесі проведення ділової гри:

діагностичний – обґрунтування необхідності використання методу ділової гри на занятті відповідно до підбраного змісту з педагогіки про форми методичної роботи в школі (важливість, проблемність, практичне значення), рівня підготовки студентів (здатність самостійно аналізувати та вирішувати проблеми, бути ініціативними, творчими, інтерактивно працювати в групах), готовності викладача (здатність здійснювати керівництво грою);

підготовчий – передбачає визначення місця гри в освітньому процесі відповідно до сформульованої мети (для узагальнення системи знань, умінь та навичок організації різних форм методичної роботи в початковій школі використовуємо ділову гру, яка сприятиме формуванню методичних компетенцій реалізувати ці форми методичної роботи); конструювання гри (вибір проблемного змісту і формулювання навчальної проблеми/сукупності проблем для створення ігрового конфлікту); підбір прийомів ефективної реалізації гри (дискусія, вправи, модерація тощо);

реалізація ділової гри – постановка проблеми та цілей гри, обговорення загальних критеріїв оцінки ігрової взаємодії, визначення методів оцінки якості рішень: подання у межах вказаного терміну, міжгрупова взаємодія учасників гри (інтеракція учасників гри всередині ігрових груп, особистісні риси учасників), рефлексія [6, с. 347].

Сприятливо-емоційне середовище академічної групи на занятті буде становити той ігровий простір, в якому студенти відчують себе вільно, оскільки самі регулюють правила, що діють у межах цього простору.

Варто наголосити, що в ході гри викладач може займати одну з трьох позицій:

- 1) бути керівником гри чи її режисером;
- 2) виконувати функції одного з гравців (скажімо, директора школи чи керівника методичного об'єднання);
- 3) бути консультантом чи керівником ігрового процесу.

У процесі нашої ділової гри викладач є керівником гри, який поступово передає ініціативу її проведення студентам, оскільки, «самоорганізація діяльності майбутніх фахівців має здійснюватися поступово, методично і психолого-дидактично обґрунтовано» [3, с. 21]. Проте, за умови дотримання вимог до використання такого методу навчання на занятті, роль викладача може зводитися до опису та інструктажу на початку проведення гри та для підбиття її підсумків. Що менше втручається викладач у процес гри, то більше в ній ознак саморегулювання і вища її дидактична цінність.

Так на етапі діагностування здійснюється підготовка до проведення гри, у процесі якої відбувається написання її сценарію та розподілу між студентами персонажів гри. У процесі підготовки ділової гри «Засідання методичного об'єднання учителів початкових класів» на тему «Нові вимоги до проведення атестації вчителів початкових класів в умовах карантину» визначаємо таких учасників, кожен з яких виконує відповідні функції:

- керівник методичного об'єднання вчителів початкової школи;
- директор школи;
- учителі початкової школи.

Уже етап реалізації ділової гри передбачає моделювання кожним з її учасників своєї ролі.

Моделюється ситуація проведення засідання методичного об'єднання та імітується діяльність його учасників. Так, «керівник методичного об'єднання вчителів початкової школи» подає аналіз вимог проведення атестації

педагогічних працівників у 2020 році в умовах карантину. Він зауважує, що Міністерство освіти і науки рекомендує атестаційним комісіям усіх рівнів в установленому порядку: а) приймати рішення про перенесення своїх засідань на період карантину; б) проводити засідання атестаційних комісій в режимі онлайн як за участі педагогічного працівника чи його представника, так і у випадку відсутності в нього можливості підключитися в режимі онлайн до відповідного засідання атестаційної комісії; в) подавати необхідні матеріали до атестаційних комісій засобами електронного або поштового зв'язку [5].

Уже «директор школи» обґрунтовує необхідність проведення атестації, підбір різноманітних її форм і наголошує на недопущеннях випадків поширення інфекції; «заступник директора школи з навчальної роботи» акцентує увагу на тому, що якщо атестаційна комісія не може прийняти рішення на користь педагогічного працівника через його відсутність чи відсутність його представника або через їх неможливість підключитися в режимі онлайн до відповідного засідання атестаційної комісії, то Міністерство освіти і науки рекомендує приймати рішення про перенесення атестації. За педагогічними працівниками у випадку перенесення їх атестації зберігається раніше присвоєна кваліфікаційна категорія до проведення атестації у встановленому законодавством порядку [5].

«Учителі початкової школи» висловлюють свої судження щодо ситуації, яка склалася, дискутують щодо вирішення проблеми.

По завершенні ділової гри студенти аналізують стан виконання кожним її учасником своїх функцій, оцінюється знання навчального матеріалу, здатність презентувати певну роль, висвітлювати власну думку, доводити її істинність або визнавати хибність.

Висновки. Отже, використання методу ділової гри на заняттях з педагогіки забезпечує формування у студентів педагогічних компетентностей завдяки створенню ситуацій, наближених до реальної професійної діяльності.

Досвід викладання педагогіки засвідчує, що використання методу ділових ігор сприяє розвитку організаційних, гностичних, прогностичних та комунікативних здібностей студентської молоді, її креативне, критичне та оригінальне мислення.

Проведене дослідження не претендує на вичерпний розгляд проблеми. Подальшого вивчення потребують питання моніторингу впливу використання ділових ігор на підвищення рівня навчальних досягнень студентів з педагогіки та реалізація різних модифікацій ділової гри у процесі опанування педагогічних знань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бартків О. С. Візуалізація як ефективний метод вивчення студентами педагогіки. *Електронне наукове фахове видання «Адаптивне управління: теорія і практика*. Серія «Педагогіка». Вип. 8 (15). 2020. С. 1–16.

2. Борбич Н. В., Марчук С. С. Робоча програма з навчальної дисципліни «Педагогіка» для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст» за спеціальністю 013 Початкова освіта. Луцьк: Луцький педагогічний коледж, 2019. 16 с.

3. Вербицкий А. А. Деловая игра как метод активного обучения. *Современная высшая школа*. 1982. №3. С. 129–142.

4. Демченко О. П. Організація квазіпрофесійної діяльності майбутніх вихователів обдарованих дітей на практичних заняттях з педагогічних дисциплін. *Теорія і методика професійної освіти*. Вип. 14. Т. 1. 2019. С. 42–48.

5. Лист Міністерства освіти і науки України «Щодо проведення атестації педагогічних працівників у 2020 році в умовах карантину» від 27 березня 2020 року, №1/9-179. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/72189/ (дата звернення: 14.12.2020).

6. Миролюбов А. А. Современные педагогические технологии. *Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность* Обнинск: Титул, 2010. С. 346–348.

7. Олешков М. Ю. Современные образовательные технологии: учебное пособие. Нижний Тагил: НТГСПА, 2011. 144 с.

8. Олійник Н. Ю. Ділова гра як модель пізнавальної діяльності студентів при вивченні економічних дисциплін. *Інноваційна педагогіка*. Випуск 22. Т. 2. 2020. С. 140–144.

9. Основи педагогічної майстерності: модульно-рейтинговий підхід / упоряд. О. І. Кіліченко. Івано-Франківськ, 2012. 206 с.

10. Русалкіна Л. Г. Використання ділових і рольових ігор у процесі навчання іноземної мови студентів медичних ВНЗ. Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти. Вип. 26. 2015. URL: https://periodicals.karazin.ua/language_teaching/article/view/2840 (дата звернення: 10.12.2020).

11. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи: навчальний посібник. Київ: Академвидав, 2006. 352 с.

12. Хлебнікова Т. М. Ділова гра як метод активного навчання педагога: навчально-методичний посібник. Харків: Основа, 2005. 80 с.

13. Штефан Л. Ділова гра як один із засобів формування інноваційної культури інженера-педагога. *Молодь і ринок*. 2011. № 1. С. 114–119.

14. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навчальний посібник. Київ: Вища школа, 2004. 207 с.

REFERENCES

1. Bartkiv O. S. Vizualizatsiia yak efektyvnyi metod vvychennia studentamy pedahohiky. Elektronne naukove fakhove vydannia «Adaptyvne upravlinnia: teoriia i praktyka. Seriia «Pedahohika». Vyp. 8 (15). 2020. S. 1–16.

2. Borbych N. V., Marchuk S. S. Robocha prohrama z navchalnoi dystsypliny «Pedahohika» dlia studentiv osvitho-kvalifikatsiinoho rivnia «molodshyi spetsialist» za spetsialnistiu 013 Pochatkova osvita. Lutsk: Lutskyi pedahohichnyi koledzh, 2019. 16 s.

3. Verbitskiy A. A. Delovaya igra kak metod aktivnogo obucheniya. *Sovremennaya vysshaya shkola*. 1982. №3. S. 129–142.

4. Demchenko O. P. Orhanizatsiia kvaziprofesiinoi diialnosti maibutnikh vykhovateliv obdarovanykh ditei na praktychnykh zaniattiakh z pedahohichnykh dystsyplin. *Teoriia i metodyka profesiinoi osvity*. Vyp. 14. T. 1. 2019. S. 42–48.

5. Lyst Ministerstva osvity i nauky Ukrainy «Shchodo provedennia atestatsii pedahohichnykh pratsivnykiv u 2020 rotsi v umovakh karantynu» №1/9-179 vid 27 bereznia 2020 roku. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/72189/ (data zvernennia: 14.12.2020).

6. Miroljubov A. A. *Sovremennyye pedagogicheskie tehnologii. Metodika obucheniya inostrannyim yazykam: traditsii i sovremennost* Obninsk: Titul, 2010. S. 346–348.

7. Oleshkov M. Yu. *Sovremennyye obrazovatelnyie tehnologii: uchebnoe posobie*. Nizhniy Tagil: NTGSPA, 2011. 144 s.

8. Oliinyk N. Iu. Dilova hra yak model piznavalnoi diialnosti studentiv pry vvychenni ekonomichnykh dystsyplin. *Innovatsiina pedahohika*. Vypusk 22. T. 2. 2020. S.140–144.

9. Osnovy pedahohichnoi maisternosti: modulno-reitynhovyi pidkhd / uporiad. O. I. Kilichenko. – IvanoFrankivsk, 2012. 206 s.

10. Rusalkina L. H. Vykorystannia dilovykh i rolovykh ihor u protsesi navchannia inozemnoi movy studentiv medychnykh VNZ. Vykladannia mov u vyshchykh navchalnykh zakladakh osvity. Vyp. 26. 2015. URL: https://periodicals.karazin.ua/language_teaching/article/view/2840 (data zvernennia: 10.12.2020).

11. Fitsula M. M. Pedahohika vyshchoi shkoly: navchalnyi posibnyk. Kyiv: Akademvydav, 2006. 352 s.

12. Khliebnikova T. M. Dilova hra yak metod aktyvnoho navchannia pedahoha: navchalno-metodychnyi posibnyk. Kharkiv: Osнова, 2005. 80 s.

13. Shtefan L. Dilova hra yak odyn iz zasobiv formuvannia innovatsiinoi kultury inzhenera-pedahoha. Molod i rynok. 2011. № 1. S. 114–119.

14. Shcherban P. M. Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh: navchalnyi posibnyk. Kyiv: Vyshcha shkola, 2004. 207 s.

БОРБИЧ НАТАЛЬЯ

кандидат педагогических наук,
проректор по учебной работе, старший преподаватель кафедры педагогики и психологии, Коммунальное учреждение высшего образования «Луцкий педагогический колледж» Волынского областного совета,
г. Луцк, Украина

МАРЧУК СЕРГЕЙ

кандидат педагогических наук,
заведующий кафедрой педагогики и психологии, Коммунальное учреждение высшего образования «Луцкий педагогический колледж» Волынского областного совета,
г. Луцк, Украина

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ЭФФЕКТИВНОГО ИЗУЧЕНИЯ СТУДЕНТАМИ ПЕДАГОГИКИ

Аннотация. В статье раскрыты особенности использования метода деловой игры на занятиях по педагогике. Акцентируется внимание на том, что в связи с информатизацией современного общества перед вузами стоит задача внедрения таких форм и методов обучения, которые могут обеспечивать

эфективность изучения учебного материала. Среди таких методов особое место отводится деловой игре.

Цель статьи заключается в раскрытии роли, сущности и этапов использования деловых игр в процессе изучения педагогики. Реализация цели требует выполнения следующих задач: 1) обосновать сущность и этапы проведения деловой игры; 2) определить преимущества использования деловых игр в процессе изучения педагогики. В ходе научного исследования использованы методы анализа, синтеза, обобщения, систематизации, умозаключения, наблюдения.

Установлено, что сущность деловой игры заключается в том, что с помощью учебной информации в ходе изучения педагогики моделируются содержание и динамика образовательного процесса, взаимоотношения между его субъектами и тому подобное. В деловой игре студенты имеют возможность выражать свои взгляды на решение проблемы, дискутировать, доказывать истинность или опровергать ошибочность собственного суждения. Определены характерные признаки деловой игры (присутствие проблемы, цели, задач, распределение ролей, наличие ситуаций, которые последовательно решаются, принятие самостоятельных решений, учет возможных помех; объективность оценки результатов игры; подведение итогов) и основные ее этапы (диагностический, подготовительный и этап реализации деловой игры).

Предложено пример использования деловой игры во время изучения студентами темы «Методическая работа в школе».

Использование метода деловой игры на занятиях по педагогике обеспечивает формирование у студентов педагогических компетентностей благодаря созданию ситуаций, приближенных к реальной профессиональной деятельности; способствует развитию организационных, гностических, прогностических и коммуникативных способностей студенческой молодежи, ее креативное, критическое и оригинальное мышление.

Перспективы исследований – вопрос мониторинга влияния использования деловых игр на повышение уровня знаний студентов по педагогике и реализация различных модификаций деловой игры в процессе освоения педагогических знаний.

Ключевые слова: педагогика, студенты, метод деловой игры, методическая работа в школе, этапы деловой игры.

BORBYCH NATALIYA

PhD in Pedagogy, Vice-Rector for Academic Affairs,
Senior Lecturer of the Department of Pedagogy and
Psychology, Municipal Institution of Higher
Education «Lutsk Pedagogical College» of Volyn
Regional Council,
Lutsk, Ukraine

MARCHUK SERHIY

PhD in Pedagogy, Head of the Department of
Pedagogy and Psychology, Municipal Institution of
Higher Education «Lutsk Pedagogical College» of
Volyn Regional Council,
Lutsk, Ukraine

**BUSINESS GAME AS ONE OF THE METHODS OF EFFECTIVE
STUDENTS' LEARNING OF PEDAGOGY**

Abstract. The article reveals the peculiarities of using the method of business game in Pedagogy classes. Emphasis is placed on the fact that in connection with the informatization of modern society, higher education institutions face the task of implementation of such forms and methods of teaching that would ensure the effectiveness of learning. The business game has a special place in the study of Pedagogy among such methods.

The purpose of the article is to reveal the role, essence and stages of using business games in the process of Pedagogy learning. Realization of the purpose demands such tasks: 1) to substantiate the essence and stages of carrying out business game; 2) determine the benefits of using business games in the Pedagogy learning. In the course of scientific research the methods of analysis, synthesis, generalization, systematization, conclusions and observation were used.

It is established that the essence of the business game is that the content and dynamics of the educational process, the relationship between its subjects and so on are modeling by means of educational information in the process of Pedagogy learning. In the business game, students have the opportunity to express their views on the solution of the problem, discuss, prove the truth or refute the falsity of their own judgment. The features of the business game (the presence of the problem, goal, objectives; distribution of roles; the presence of situations that are consistently resolved; independent decision-making; taking into account possible obstacles; objectivity of evaluation of game results; summarizing) and its main stages (diagnostic, preparatory and implementation stage of the business game) are determined.

An example of using the business game in the course of students' learning of the topic "Methodical work at school" is offered.

The use of the method of business game in Pedagogy classes provides the formation of pedagogical students' competencies by creating situations close to real professional activity; promotes the development of organizational, gnostic, prognostic and communicative abilities of students' youth, their creative, critical and original thinking.

Prospects for research – the issue of monitoring the impact of the use of business games on improving the level of academic achievement of students in pedagogy and the implementation of various modifications of the business game in the study of pedagogical knowledge.

Key words: Pedagogy, students, method of business game, methodical work at school, stages of business game.