

# **РОЛЬ ТА МІСЦЕ ДІЛОВИХ ІГОР В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ- ДОКУМЕНТОЗНАВЦІВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

**Крохмаль Ірина Миколаївна**

*ДЗ „Луганський національний університет імені Тараса Шевченка”*

*Україна*

*Актуальність* дослідження полягає в тому, що ділові ігри, які застосовуються на заняттях з фахових дисциплін в процесі професійної підготовки студентів спеціальності „Документознавство та інформаційна діяльність” / „Інформаційна, бібліотечна та архівна справа” є дуже важливими та необхідними.

*Мета дослідження* – з’ясувати роль та місце ділових ігор в процесі фахової підготовки майбутніх фахівців інформаційно-документознавчої сфери у закладах вищої освіти України.

На сучасному етапі розвитку освітнього простору в Україні виникла гостра необхідність орієнтації змісту й технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутнього спеціаліста, які б максимальним ступенем були спрямовані на професійне вдосконалення під час фахової підготовки. Такі підходи стали ще більш актуальними у зв’язку із входженням України в Болонський процес. Суттєвим потенціалом у цьому аспекті володіють інтерактивні технології навчання. Серед таких технологій чільне місце посідають ігрові технології [6].

На основі аналізу наукової літератури із досліджуваної проблеми [2; 3] ми дійшли висновку, що ігрова пізнавальна діяльність допомагає сформувати у студентів певну систему вмінь і навичок, які сприяють підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців. На думку дослідників, основним завданням сьогодні є формування пізнавальної активності, інтересу студентів до професії, залучення їх до процесу самовиховання. Не менш важливим є процес

формування інформаційно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців-документознавців у сучасній вищій школі.

Невідповідність стану розвитку інформаційно-комунікативних умінь майбутніх спеціалістів потребам сьогодення, а також роль у цьому процесі ділових ігор зумовили напрям наших досліджень. Зазначимо, що ділова гра спрямована на розвиток умінь аналізувати конкретні практичні ситуації та приймати рішення, у ході гри розвивається творче мислення, а також шліфуються уміння асертивного спілкування.

Останнім часом ділові ігри знаходять широке застосування в різних галузях підготовки фахівців у закладах вищої освіти. Таким чином, в основі ділової гри міститься імітаційна модель, що реалізується завдяки діям учасників гри. На семінарських заняттях із практичним використанням ігрової технології відбувається поглиблення і закріплення знань студентів, удосконалюються вміння застосовувати їх на практиці. Зауважимо, що в цілому ігрова діяльність виконує такі функції: комунікативну (засвоєння діалектики спілкування), ігротерапевтичну (перемога труднощів, які виникають у різних видах життєдіяльності), діагностичну (сприяння самопізнанню), соціалізаційну (включення в систему суспільних відносин). Ділова гра дає можливість студентам не боятися помилок і активізувати власний творчий потенціал. Учасники гри стають конкретними носіями виробничих відносин, які складаються в колективі.

Таким чином, серед зазначених функцій, які виконує ігрова технологія, значне місце посідає розвиток інформаційної та комунікативної компетенції. Ми повністю розділяємо думку Л. Барановської у тому, що „комунікативна компетентність – це здатність до ефективного спілкування, це такий рівень навичок взаємодії з людьми, котрий дозволяє індивіду в межах своїх здібностей та соціального статусу успішно функціонувати в суспільстві” [1, с. 146].

Загальнодидактичний аспект ігрової форми занять розкритий у роботах М. Кларіна [5]. Зокрема, автор наголошує, що діловим іграм притаманна: творчість, яка має імпровізаційний та активний характер; емоційність,

суперництво та конкуренція; наявність прямих або опосередкованих правил, які відтворюють зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Слід зазначити, що ділову гру необхідно відрізнити від інших активних методів навчання та соціально-психологічного тренінгу. Треба визнати, що в цьому питанні існує велика плутанина: терміни вживаються недбало і часом такі різні методи як групова дискусія, рольові ігри та ділові ігри позначаються загальним поняттям „ділова гра”. Труднощі полягають у відсутності тих теоретичних критеріїв, на основі яких можна було б проводити порівняння.

Основою ділової гри (далі ДГ) є створення імітаційної та ігрової моделей. Отже, імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників про імітаційну модель, що передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців.

Ділові ігри, які ми пропонуємо проводити у процесі розвитку комунікативної компетентності майбутніх фахівців-менторів, можуть бути як дидактичного, так і виховного характеру. Зокрема, дидактичні цілі гри полягають у закріпленні системи знань; удосконаленні навичок прийняття колективних рішень; розвитку комунікативних умінь. У свою чергу, виховні цілі передбачають: спонукання студентів до творчого мислення; вироблення установки на практичне використання ДГ; подолання психологічного бар'єру у спілкуванні. Ігрові цілі мають на меті розробку варіантів проекту ДГ та демонстрацію прийомів створення ігрового контексту. Предмет гри – це предмет діяльності учасників гри, що у специфічній формі замінює предмет реальної професійної діяльності.

Сценарій – це базовий елемент ігрової процедури. Під сценарієм ДГ ми розуміємо опис у словесній чи графічній формі предметного змісту, який виражається у характері та послідовності дій гравців, а також викладача, що веде гру. У сценарії відображено загальну послідовність гри, зазначено основні

етапи, операції та кроки. Наш практичний досвід дає підстави стверджувати, що найдоцільніше сценарій гри представляти у вигляді блок-схеми.

Ролі і функції гравців повинні адекватно відображати „посадову картину” того фрагменту професійної діяльності, що моделюється в грі. У свою чергу, правила гри відображають характеристики реальних процесів і явищ, що мають місце у прототипах дійсності, що моделюється. При цьому, у правилах гри необхідно відобразити те, що як створювані в грі моделі, так і сама гра є спрощенням дійсності.

Система оцінювання гри повинна забезпечувати, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності, а з іншого боку – сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Оцінювання виконує функції не тільки контролю, але і самоконтролю квазіпрофесійної діяльності, забезпечує формування ігрової, пізнавальної і професійної мотивації учасників ДГ.

Зазначимо, що залишаючись педагогічним процесом, навчальна ділова гра є відтворенням контексту майбутньої спеціальності у її предметному й соціальному аспектах. У такій грі реалізується колективна форма навчальної діяльності, а також моделі діалектики професійної діяльності. У процесі гри засвоюються норми професійних та соціальних дій, а також принципи безконфліктного спілкування.

Моделюючи або імітуючи умови й динаміку ділових відносин, ділова гра слугує засобом актуалізації, застосування і закріплення знань і засобом розвитку комунікативної компетентності. Цей ефект досягається за рахунок взаємодії учасників гри. Отже, для досягнення поставлених навчальних цілей ми передбачаємо реалізацію в діловій грі п'яти психолого-педагогічних принципів. А саме: імітаційного моделювання ситуації; проблемності змісту; рольової взаємодії у спільній діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості ігрової навчальної діяльності [4, с. 169 – 170].

Коротко проаналізуємо названі принципи. Принцип *імітаційного моделювання* передбачає розробку імітаційної моделі майбутньої діяльності в

соціальної сфері та ігрової моделі професійної діяльності. *Принцип проблемності змісту* гри передбачає, що у предметний матеріал гри закладаються навчальні проблеми, побудовані у вигляді системи ігрових завдань комунікативного характеру, у яких міститься певний тип протиріч, які неодмінно необхідно розв'язати в ході гри. *Принцип спільної діяльності* базується на імітації фахових функцій спеціалістів-документознавців через їх рольову взаємодію. Гра передбачає спілкування на суб'єкт-суб'єктній основі, при якому розвиваються психічні процеси, що характеризують мислення спеціалістів. *Принцип діалогічного спілкування і взаємодії партнерів* є необхідною умовою співпереживання і розв'язку проблемної ситуації. Система розміркувань кожного із учасників гри обумовлює їх взаємний рух до розв'язання проблеми та безпосередньо сприяє підвищенню комунікативної компетентності майбутніх фахівців інформаційно-документознавчої сфери. У діалозі народжується і розвивається процес мислення. *Принцип двоплановості* ігрової навчальної діяльності дає можливість проявити творчу ініціативу та зобов'язує викладача закласти в гру такі ситуації, за яких її учасники змогли б діяти свідомо.

Діяльність учасників гри оцінюється за трьома рівнями: діловому, комунікативному, етичному. Діловий рівень відображає ступінь підготовки, засвоєння матеріалу і професійні знання слухачів. Комунікативний рівень враховує культуру мовлення, лаконічність, логіку у відповідях, тобто комунікативні якості мови. Етичний рівень містить манеру поведінки, уміння пояснювати або доводити терпляче й тактовно, відповідати коректно, успішно використовувати невербальні засоби дії на аудиторію.

Таким чином, дуже важливим є те, що майбутнім фахівцям інформаційно-документознавчої сфери повинна бути притаманна інформаційно-комунікативна компетентність – позитивні установки та навички спілкування у полікультурному суспільстві, уміння свідомо будувати свою поведінку в неординарних соціальних ситуаціях. Для забезпечення цієї мети на заняттях з вивчення фахових дисциплін можна застосовувати ділову гру.

Одним з основних чинників ефективності ділової гри є економія часу, яка визначається як різниця між витратами на засвоєння навчальної програми традиційними методами (лекції, семінари, практичні заняття) і витратами на досягнення цієї самої мети із застосуванням ділової гри. Крім цього, у процесі ділової гри можна проводити контроль знань учнів. Також слід зазначити, що за результатами оцінювання діяльності учасників ділової гри можна отримати достатньо повну картину їх особистих здібностей і професійних нахилів.

### **Список використаних джерел:**

1. Барановська Л. В. Комунікативна компетентність викладача вузу / Л. В. Барановська // Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики : зб. наук. пр. [ред. кол. Н. В. Гузій та ін.]. – К. : НПУ, 1999. – С. 146 – 149.
2. Воропаєва Т. С. Психологічні механізми стимуляції інтелектуальної активності студентів / Т. С. Воропаєва // Матеріали I Всеукр. наук.-практ. конф. „Наукові засади реформування вищої освіти в Україні”. – К., 1994. – С. 147 – 152.
3. Грехнев В. С. Культура педагогического общения : кн. для учителя / В. С. Грехнев. – М. : Просвещение, 1990. – 144 с.
4. Євдокімов О. В. Ефективність нових технологій організації навчання студентів / О. В. Євдокімов // Педагогіка і психологія. – 1997. – № 2. – С.161 – 170.
5. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии / М. В. Кларин. – Рига : Эксперимент, 1998. – 180 с.
6. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті : монографія / С. О. Сисоєва, А. М. Алексюк та ін. ; за ред. С. О. Сисоєвої. – К. : ВІПОЛ, 2001. – 502 с.