

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ НАВЧАЛЬНО-ТРЕНУВАЛЬНИХ МЕТОДИК У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ

У статті розглядаються питання використання інноваційних тренувальних методик у фаховій підготовці соціальних працівників. Показано, що застосування навчально-тренувальних методик у навчальному процесі сприятиме стимулюванню розумової і соціальної активності майбутніх фахівців соціальної сфери, формуванню у них готовності до самостійного прийняття рішень відповідно до засвоєних знань.

Ключові слова: навчально-тренувальні методики, рольові ігри, ділові ігри, ігрова ситуація професійного спрямування.

Постановка проблеми. Пошук і розробка активних методів професійної підготовки соціальних працівників залишається на сьогодні актуальною проблемою. В сучасних умовах трансформації суспільства, а особливо в умовах проведення АТО та збільшення кількості внутрішніх переселенців, проблеми людини постали з новою гостротою, а відповідно їй зросла роль соціального працівника. Потреба у кваліфікованих фахівцях в галузі надання соціально-психологічної допомоги різним категоріям клієнтів змушує більш вдумливо підійти до використання сучасних інноваційних методів організації навчального процесу.

Однією із форм професійної підготовки майбутніх соціальних працівників, на нашу думку, є використання навчально-тренувальних методик які називаються рольовими та діловими іграми.

Аналіз наукових досліджень. Доцільність застосування рольових і ділових ігор в практиці підготовки фахівців, відображена в працях вітчизняних та зарубіжних учених таких, як О.Артемьєва, І.Бех, Т.Калашнікова, Г.Китайгородська, О.Котикова, М.Макєєва, Г.Селевко, Д.Турнер, В.Філатов, С.Щербак та ін.

Феномен навчально-тренувальної гри досліджено в психологічному, педагогічному та методичному аспектах.

Упродовж останніх років у дидактиці вищої школи розвивається декілька напрямів: діалогове і модульне навчання (В. Алькема, А.Капська, Л.Герасіна та ін.); контекстне навчання (В.Гордієнко, О.Карпенко, та ін.); навчання шляхом розв'язання навчальних задач (Г.Балл, В.Ковальчук, В.Сластьонін та ін.); інноваційне навчання (М.Артюшина, І.Дичківська, П.Підкасистий та ін.); конструктивно- проективне навчання (О.Безпалько, Т.Лаврикова, В.Софронова та ін.); ігрове моделювання (В.Бабайцева О.Пономаренко, С.Шашенко та ін.).

У психологічному аспекті гра була проаналізована Б.Ананьєвим, Л.Виготським, О.Леонтьєвим, С.Рубінштейном, Д.Ельконіним та ін. Хоча їх дослідження стосувалися дитячої гри та її ролі в розвитку дитини, але це стало вагомим внеском у подальші дослідження навчально-розвивальних можливостей гри. Філософські аспекти використання ігор знайшли своє відображення у працях Г. Щедровицького, який зазначив, що гра створена суспільством для управління розвитком особистості: у цьому плані вона є особливим педагогічним творінням [5, с. 43]. На важливе значення гри в житті людини вказував і К.Ушинський, який сформулював розуміння гри як відображення реальної дійсності. "Гра людини – продовження діяльності, засобом якої людина перетворює дійсність і змінює світ" [4, с. 231].

Сучасні науковці розглядають навчально-рольові ігри, що використовуються у ВНЗ, як засіб формування творчого мислення, активізації мислительної діяльності і професійного становлення особистості студентів. Так, О.Артемьєва і М.Макеєва вважають, що використання навчально-рольових ігор впливає на розвиток творчого потенціалу особистості майбутнього фахівця. Ускладненні прийоми моделювання реальної професійної діяльності студента виробляють у нього своєрідний імунітет до подолання труднощів у майбутній професійній діяльності. Навчально-рольова гра, керована викладачем, створює сприятливі умови для активізації творчих здібностей студентів: виникнення ініціативи, винахідливості в оцінці ситуації і прийманні рішень. Тобто, навчально-рольова гра дозволяє створити у навчальному процесі предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і за допомогою цього змоделювати більш адекватні, порівняно з традиційною формою навчання, умови розвитку особистості фахівця. Проте, зі всіх видів навчальних ігор саме навчально-рольові ігри професійного спрямування найбільше відповідають завданню вироблення професійно-орієнтованих умінь в процесі ігрових дій у результаті вирішення різноманітних проблемних завдань і прийняття рішень [1, с. 57].

Незважаючи на значні досягнення науки, використання активних методик в організації навчального процесу на сьогодні вимагає подальшого ґрунтовного розгляду в ракурсі нових завдань системи вищої освіти України.

Мета статті – розкрити шляхи використання навчально-рольових ігор для формування професійних умінь майбутніх соціальних працівників.

Виклад основного матеріалу. Важливою теоретико-методологічною основою для психолого-педагогічних досліджень є положення про розвиток і формування особистості в ігровій діяльності, про значення ігрового навчання в підготовці особистості до життя і праці. Ігрове навчання може виступати як самостійний тип навчання, заснований на моделюванні різних сторін конкретної професійної діяльності, орієнтований на професійне становлення майбутнього спеціаліста.

На широке застосування рольових ігор в різних сферах діяльності людини вказує П.Горностаї: рольова психотерапія; рольовий тренінг; освіта; драматургія – власне театр; “рольові ігри дії наживо”; сексуальна поведінка; ігри розвідників; ігри злочинного світу і т. ін. і називає методи, які використовуються у цих технологіях “методами дії”, або ж можна назвати їх методами набуття досвіду, експеріментальними методами [2, с. 58–60].

Нині спостерігається певна зацікавленість у використанні цих методик у роботі зі студентами. Адже рольова гра дає можливість відтворити практично будь-яку ситуацію в “ролях”. Завдяки рольовій грі відбувається психологічна переорієнтація студентів. Кожен починає розуміти, що він уже не просто студент, який відповідає перед викладачем, а особа, яка має певні права й обов’язки та несе відповідальність у прийнятті рішення. Такий метод стимулює розумову працю студентів, дає змогу швидше і краще засвоїти навчальний матеріал, сприяє підготовці студентів до їх майбутньої професійної діяльності, формуючи необхідні практичні вміння і навички.

Проте можливості ігор у плані набуття професійних умінь та якостей ще не достатньо активно використовуються в навчальному процесі вищих навчальних закладів. Мета використання цих ігор – набуття досвіду, розвиток професійно важливих знань, умінь та навичок у студентської молоді. На думку професора В.Москальця, заняття з використанням ділових та ролевих ігор – не ігрова діяльність а навчально-тренувальна – різновид пізнавальної. В ділових і ролевих іграх створюються вдавані, імітуються трудові, комунікативні, побутові ситуації. Ці ігри

своєю формою, способом організації покликані набувати ігрового психологічного змісту в навчально-тренувальному сенсі і в такий спосіб – високої розвивальної потужності щодо ставлення суб'єкта до представленої у них праці. Тобто, якщо учасники ролевих та ділових ігор гратимуть у них з насолодою ігрового характеру, то це сприятиме розвитку у них інтересу, захоплення, смаку до імітованої у грі праці. Відтак, якість навчально-тренувальних методик має визначатися здатністю структури їх процесу приваблювати і захоплювати учасників [3, с. 6–7]. Таким чином, навчально-тренувальні методики здатні чинити належний розвивальний вплив на їх учасників тільки за умови наповнення їх процесу ігровим психологічним змістом.

Спираючись на дослідження Д.Ельконіна і на відомі підходи до структури навчально-ролевих ігор, О.Артемєвою і М.Маєєвою виокремлено наступні структурні компоненти ігрової пізнавальної діяльності: предмет – ігрова ситуація професійного спрямування; діяльність викладача з добору змісту навчального матеріалу, постановці завдань, організації й керування ігровою пізнавальною діяльністю; діяльність студентів (ролі, посади в грі); правила, функціональні обов'язки учасників гри; ігрове поле (модель середовища) [1, с. 81]. Ігрова ситуація виступає конструктивною основою ігрової пізнавальної діяльності. Вона розгортається в процесі заняття як окремий сюжет. В основу такого сюжету може бути покладена навчальна або реальна життєва проблема, встановлюється необхідний і достатній набір ролей (учасників ситуації), які розподіляються між учасниками. Кожен студент, учасник гри, повинен виконати певну роль, дотримуючись ролевих функцій від керівника заняття протягом усієї гри.

Діяльність студентів, а також правила (функціональні обов'язки) також є важливим компонентом структури пізнавальної діяльності, її методом. Ролями слугують посади (соціальний працівник, клієнт, представник благодійної організації, волонтер); правилами виступають прийняті і відповідні їм функціональні обов'язки. Ще одним важливим компонентом є ігрове поле (модель середовища) – це спеціально обладнане навчальне місце, де розвивається навчально-ігрова ситуація професійного спрямування. Ігрове середовище спонукає студента до вияву “надситуативної активності” (за В. Петровським), коли він виходить за межі того, що об'єктивно вимагає від нього певна роль, і на основі ініціативно-творчого підходу продукує нові ідеї, способи вирішення професійних завдань тощо. Діяльність викладача включає проектування і прогнозування навчально-пізнавальної ролевої діяльності студентів, добір навчального матеріалу для ігрової ситуації, постановку цілей і реалізацію задач, а також обладнання “ігрового поля”. Всі ці компоненти взаємопов'язані між собою і виключення з цієї системи будь-якого з них порушує її функціонування.

Дотримуючись окреслених позицій, доцільно практикувати ролеві ігри, що імітуватимуть різні проблемні ситуації, які необхідно розв'язати майбутнім соціальним працівникам. Власне виконання ролі соціального працівника дає змогу студентам практично реалізувати отримані теоретичні знання, в доступній ігровій формі набути необхідні професійні вміння та навички. Учасники гри в її процесі дістають більш конкретне уявлення про суть своєї майбутньої діяльності,

отримують, розширюють, збагачують свої знання, у них формуються необхідні професійні навички та вміння. Як правило, гра повинна бути динамічною, в часі, обмеженою забезпечувати прийняття цілої низки варіантів рішень і методичних рекомендацій. У кінці гри її учасники обговорюють хід гри, виробляють

найоптимальніші колективні рішення, освоюють ефективні методи і прийоми вирішення проблемних ситуацій та ін.

Використовуючи принципи рольової гри, викладач має можливість поступово занурювати студентів в їхню професію і, моделюючи можливі ситуації фахової діяльності, розвивати і мовленнєві навички діалогічного спілкування студентів, і їхню професійну майстерність, і розширювати їхній словниковий запас з лексики фахового вжитку.

Рольова гра відбувається у кілька етапів. Спочатку викладач повідомляє тему, мету, інформує учасників про зміст кожної ролі, після чого створюються рольові групи. Далі відбувається опановування ролей і з'ясування суті проблемного питання чи ситуації. Протягом наступного етапу учасники гри готуються до обговорення проблеми чи програвання ситуації, тобто виробляють спільну думку щодо питань, які їм належить опрацювати на занятті, або виробляють зумовлену певною роллю стратегію поведінки у конфлікті. У міру готовності студентів починається етап обговорення проблеми або програвання "реальної" ситуації. Послідовно слово мають різні рольові групи, які висловлюють свою позицію щодо аналізованої проблеми, або ж моделюють виконання необхідних дій. Упродовж гри викладач-ведучий визначає смислову лінію аналізу теоретичної проблеми або практичної ситуації, порушує додаткові питання та ставить завдання. Він заохочує всіх студентів до гри в атмосфері доброзичливості, взаємодопомоги, рівноправності. Педагог завершує заняття підведенням підсумків, наголошуючи на змісті та реалізованості психологічно-методичного задуму. Моделюючи ситуацію як засіб навчання, викладач повинен враховувати різні фактори: рівень підготовленості студентів, тему і мету занять, конкретні обставини.

Для того, щоб отримати максимальну користь від рольової гри, ситуації, що пропонуються, мають бути якомога ближчими до реальності. Необхідно виділити час для підготовки короткого опису задіяних персонажів і переконатись, що створені умови гри максимально відповідають специфіці основної діяльності учасників.

Інструкція до рольової гри має детально описувати всі аспекти ситуації. Разом з тим, ця інструкція не повинна встановлювати меж, що перешкоджають учасникам зіграти свої ролі у відповідності з власними уявленнями про те, як необхідно діяти в таких випадках.

Завдання, яке прагнуть розв'язати члени групи, які є учасниками рольової гри, – створення моделі поведінки, характерної в повсякденному житті для реальних людей. Саме поведінка, а не виявлення талантів учасників, стане основою дискусії, яка відбудеться після завершення гри. Група має спостерігати за змістом кожної сцени, що розігрується. Тим, хто не приймає участі в грі, потрібно запропонувати виступити спостерігачами і записувати особливості поведінки учасників.

Спостереження можуть стати більш корисними, якщо зробити відеозапис рольової гри і у випадку необхідності, використовувати його для забезпечення зворотного зв'язку або індивідуальних консультацій.

Ми здійснили опитування студентів 1 і 3 курсів – майбутніх соціальних працівників, і визначили, що на їх думку саме рольові ігри та тренінги сприяють практичній спрямованості занять, виступають ефективним засобом мотивації студентів не лише до засвоєння психолого-педагогічних дисциплін, а й до навчання у вищій школі в цілому.

У ході нашої дослідницько-пошукової діяльності застосовувалися рольові ігри, які моделюють реальні професійні ситуації: рольова гра "Консультація", рольова гра

“Прийом на роботу”, рольова гра “Презентація проекту”, тощо. В процесі зазначених ігор і тренінгів відбувалося й формування професійних якостей, потреб, навичок взаємодії і дії, кумульованих у соціальних ролях, що виступають складовими професійної ролі.

Рольові ігри дозволяють відтворити і змоделювати професійну діяльність соціального працівника і спілкування у ній, які активізують і інтенсифікують навчальну діяльність і спілкування, вони достатньо відчутно стимулюють мотиви навчальної діяльності, дають можливість повправлятися у різних типах рольової поведінки, наближають навчання до реальних життєвих ситуацій, вчать контролювати почуття і емоції і виражати їх, а також дозволяють розширити і поглибити процес професійного самовизначення, самовдосконалення і творчого розвитку студентів.

Досить дієвим засобом підвищення професійної майстерності майбутніх фахівців може бути поєднання рольових ігор, тренінгових форм роботи і безпосередньої навчальної діяльності студентів (проведення лекцій і занять), а також такої специфічної саме для майбутніх соціальних працівників форми практичного навчання, як “Студентська соціальна служба”.

Інноваційна сутність застосування рольових ігор полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх студентів; викладач і студент є рівноправними суб’єктами навчання. А це в свою чергу сприяє формуванню навичок та вмінь як предметних, так і загально навчальних; виробленню життєвих цінностей; створенню атмосфери співробітництва, взаємодії; розвитку комунікативних властивостей; розвитку інтелектуальних та моральних якостей майбутніх фахівців як професійного, так і соціального змісту.

Висновки. Отже, аналіз сутності інтерактивних ігрових технологій надає змогу визначити основні особливості їх застосування у навчальному процесі ВНЗ. Перспективи подальших наукових пошуків визначаємо в напрямку розробок спеціальних методик інтерактивних ігор, які доцільно застосовувати у професійній підготовці майбутніх фахівців у вищій школі.

1. Артемьева О. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности : монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 208 с.
2. Москалец В. Основний психологічний зміст та розвивально-особистісний потенціал ігрової діяльності / В.Москалец //Практична психологія та соціальна робота. – К., 2009. – № 10. – С.6–7.
3. Горноста́й П. Личность и роль : Рольовой подход в социальной психологии личности /П.П.Горноста́й – К.: Интерпресс ЛТД, 2007. – 317 с.
4. Ушинский К. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии / К.Д. Ушинский // Собр. соч. – М. : АПН РСФСР. – Т. 8. – 776 с.
5. Щедровицкий Г. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности / Г. Щедровицкий, С. Котельников // Нововведения в организациях. – М. : ВНИСИ, 1983. – С. 33–53.

The article deals with the use of innovative methods of training professional values of social workers. It has been shown, that the use of innovative technologies in the educational process will enhance the mental and social activities of prospective specialists in the social sphere and prepare them for independent decision-making consistent with the acquired values.

Key words : *innovative methods of training, role games, game situation of professional direction.*