

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ У ВВНЗ

У статті розглянуто сутність і особливості застосування навчально-ігрового проектування у вищому військовому навчальному закладі.

Ключові слова: проект, навчально-ігрове проектування, проектна діяльність курсантів.

Інноватизація освіти у вищому військовому навчальному закладі (далі – ВВНЗ) на основі технологічного підходу до підготовки курсантів покликана забезпечувати орієнтацію професійної підготовки на гуманітарно-особистісний розвиток майбутніх офіцерів державної прикордонної служби, оскільки зростають вимоги до формування в них високих професійних і морально-етичних якостей, уміння самостійно приймати своєчасні та правильні рішення, творчо працювати з особовим складом прикордонної служби з метою виховання національно свідомих громадян – патріотів України.

Підвищені вимоги суспільства спонукають до змін в організації навчального процесу шляхом впровадження інноваційних технологій в освітній процес вищої військової школи, в основі яких лежать проектування, ігрові методи та їх поєднання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій дає змогу дійти висновку, що вчені та педагоги виявляють посилену увагу до проблеми використання навчальних ігор в освітньому процесі.

Впроваджувати проектні технології в навчальний процес пропонували І. Зайцева, Т. Поглазова, В. Стрельцов; поєднання методу проектів і навчальних ігор здійснювали Т. Качеровська, Н. Кічук; аналіз навчально-ігрової діяльності проведено в дисертаційних роботах Р. Аппатової, Є. Балакіревої, Г. Девяткіної; проводити заняття у формі ігор пропонували Г. Іллюстров, Д. Кавтарадзе, Л. Романишина, О. Торічний, О. Чугрина.

Особливості впровадження цих інновацій знаходять широке застосування й у психолого-педагогічній практиці. Зокрема, методика проведення навчально-педагогічних ігор у ВНЗ обґрунтував П. Щербань, який зазначав, що “ігрове імітаційне моделювання різних ситуацій виникло давно. Так, воєнні ігри на тактичних картах і ящиках з піском відомі вже двісті років” [1, с. 11]. Адже вважається, що перші серйозні ігри дорослих людей були військовими іграми, зокрема, військові маневри – це глобальні ігри за особливими правилами.

Однак невирішеними частинами загальної проблеми залишилися процеси підготовки курсантів до застосування навчально-ігрового проектування у гуманітарній підготовці.

Метою статті є обґрунтування сутності навчально-ігрового проектування та визначення особливостей його застосування у вищому військовому навчальному закладі.

Навчально-ігрове проектування відноситься до категорії інноваційних педагогічних технологій, що може використовуватися не тільки в гуманітарній підготовці майбутніх офіцерів-прикордонників, а й при вивченні інших дисциплін у вищій військовій школі з дотриманням певних алгоритмічних кроків і педагогічних умов упровадження цієї технології. Можливість широкого використання навчально-ігрового проектування, як інноваційної педагогічної технології, пояснюється чіткою структурованістю етапів, процедур, прийомів, сукупністю таких форм, методів і засобів навчання, що приводять до досягнення гарантованого результату з мінімальними витратами часу та сил учасників навчального процесу.

Перевага застосування навчально-ігрового проектування перед традиційними методами навчання полягає в тому, що з'являється можливість спроектувати і спеціально розробити такі ігрові вправи, за допомогою яких моделюється будь-яка навчальна, проблемна чи професійна ситуація. Відтак майбутні офіцери-прикордонники матимуть змогу продемонструвати свої знання з гуманітарних дисциплін, змоделювати власний зразок можливих професійних дій у такій навчально-ігровій ситуації, проаналізувати діяльність своїх колег, визначити оптимальний і ефективний варіант розв'язування дидактичних завдань і службово-професійних проблем тощо. У ході навчальних ігор відбуватиметься інтервенція (втручання) викладача в групову ситуацію “тут і зараз”, що активізуватиме до діяльності майбутніх офіцерів-прикордонників. Такі інтервенції відомі під іншими назвами – “вправи, що створюють структуру відносин”, “моделювальні ігри”, “рольові ігри” тощо [2, с. 10].

Передбачається, що курсанти будуть усвідомлювати особистісну значущість знань з усіх дисциплін, які вивчаються у ВВНЗ, сформованих професійних умінь і навичок, котрі стають засобом пробудження та розвитку їхньої пізнавальної активності, мислення і виховання кращих людських якостей (громадянської активності, безкомпромісності й мужності в обстоюванні істини, розуміння цінності творчої праці, сприйнятливості до наукової аргументації, допитливості тощо). Водночас у навчанні, що має гуманістичну спрямованість, підготовка фахівця є одночасно і процесом саморозвитку особистості, і його результатом. Тому гуманітарна підготовка курсантів набуває особливої значущості у професійному навчанні майбутніх офіцерів-прикордонників.

Професійна діяльність буде ефективною лише за умов ґрунтовної та всебічної фахової підготовки, що передбачає планомірні, організовані заходи, спрямовані на засвоєння військово-професійних і гуманітарних знань, оволодіння уміннями і навичками, формування професійно важливих якостей особистості, котрі відповідають вимогам професії. Тому особливо актуальними на сьогодні є проблеми, пов'язані з відновленням наукового підходу до визначення системи організаційних і педагогічних умов формування у майбутніх фахівців професійної спрямованості, де на основі глибоких знань з різних дисциплін, у тому числі й гуманітарних, умінь, на-

вичок, високої пізнавальної активності та самостійності, інтересу до діяльності, сформує їх професійну готовність.

У ході аналізу освітньо-кваліфікаційної характеристики (далі – ОКХ) на випускника Національної академії державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького ми звернули увагу на зміст оперативно-службових функцій, умінь і здатності майбутнього офіцера-прикордонника вирішувати проблеми і завдання навчально-виховної (педагогічної) та соціальної діяльності, що передбачає ґрунтовну гуманітарну підготовку майбутніх офіцерів і формування в них таких умінь:

- орієнтуватися в системі сучасних психологічних концепцій;
- організовувати й особисто проводити підготовку персоналу органів охорони державного кордону;
- створювати власні ефективні методики викладання навчальних дисциплін;
- реалізовувати знання із соціальних і психолого-педагогічних основ управління навчанням;
- володіти інноваційними методами активізації навчально-пізнавальної діяльності;
- вміти моделювати дії підрозділів щодо охорони державного кордону в повсякденних умовах, процесів системи прикордонного контролю та органів охорони кордону при проведенні спеціальних заходів і прикордонних (спільних) операцій;
- застосовувати теорію та методологію інновацій в управлінській діяльності;
- упроваджувати теоретико-методологічні інновації в управлінській діяльності;
- реалізувати знання із соціологічних і психолого-педагогічних основ управління людьми для формування стилю керівництва та необхідних якостей керівника;
- самостійно і своєчасно приймати відповідні рішення, наполегливо реалізувати їх з розумним ризиком, шукати нові нестандартні рішення та нести повну відповідальність за результати цієї діяльності [3, с. 54–64].

Аналіз вимог до освітньо-кваліфікаційної характеристики майбутнього офіцера-прикордонника дає змогу зазначити, що у професійній підготовці військовослужбовців значне місце посідає гуманітарна освіта, що передбачає сукупність знань у галузі соціально-психолого-педагогічних наук і пов'язаних з ними практичних навичок і умінь вирішувати службово-професійні завдання у майбутній фаховій діяльності офіцера-прикордонника як одного з аспектів його соціалізації та входження у професійне середовище. Гуманітарний (від лат. *humanitas* – людська природа, освіченість; людство) – такий, що має стосунок до свідомості людини і людського суспільства. Метою гуманітарної освіти є “духовна культура, в якій людина відтворює себе у своїй людській цінності, ... що дає змогу адаптуватися до сучасного суспільства” [4, с. 159].

Завдання педагога у ВНЗ полягає в такому: організувати курсантів і спрямувати їхню активність на формування умінь майбутніх офіцерів-прикордонників самостійно здобувати знання і застосовувати їх на практиці, спочатку в спроектованих моделях діяльності; розвивати кожного курсанта як творчу особистість; залучити кожного з них до пізнавального процесу; формувати у них навички пошукової та дослідної діяльності, розвивати критичне мислення, а також виявляти свої особисті здібності в груповій співпраці, у діалогічній взаємодії, набуваючи комунікативних умінь; грамотно працювати з інформацією з метою створення власних проектів навчальних ігор тощо. Однією з найпопулярніших форм організації такої роботи є проектна діяльність курсантів, що лежить в основі педагогічної технології навчально-ігрового проектування.

Спроектовані моделі професійних дій у вигляді навчальних ігор створять умови майбутнім офіцерам-прикордонникам заздалегідь пізнати та зрозуміти структуру і причинно-наслідкові взаємозв'язки того, що відбувається в реальному службовому середовищі, навчитися новим способам поведінки і перевірити їх на практиці.

Якщо аналізувати ігрові методи як складові технології навчально-ігрового проектування за цільовим спрямуванням, то їх можна згрупувати на дидактичні, виховні, розвивальні, соціалізувальні, а враховуючи характер і мету педагогічного процесу, на навчальні, тренінгові, контрольні, узагальнювальні, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні методи [5, с. 188]. Концептуальною основою ігрових методів навчання є психологічні механізми діяльності в грі, що ґрунтуються на фундаментальних потребах особистості в самовираженні, самоутвердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації. Під час навчальної гри курсант може усвідомити, як він поводить себе у змодельованій ігровій ситуації та може зосередитись на засвоєнні теоретичного матеріалу, що вивчається, на загальноновизнаних і найбільш ефективних та оптимальних способах поведінки.

Розглядаючи імітаційні технології активного навчання, Н. Борисова небезпідставно виокремлює серед ігрових технологій, що формують професійні якості студентів, поряд з імітаційними тренінгами та діловими іграми, ще й ігрове проектування [6]. Однак дослідниця чітко не розмежовує ігрове проектування та ділову гру. Натомість, не кожна гра виступає проектом, а тільки та, що відповідає основним його вимогам:

- наявність значущої проблеми (завдання), що потребує інтегрованих знань, дослідницького пошуку для її розв'язання; практична й теоретична значущість результатів;
- самостійна (індивідуальна, парна, групова) діяльність студентів;
- використання дослідницьких методів;
- структурування змістової частини проекту [7, с. 59].

У цьому аспекті доцільними є визначення змісту обов'язкових критеріальних вимог до сучасного тлумачення проективної технології, що

здійснює Г. Сазоненко [8, с. 118], і які ми адаптували до діяльності курсантів у навчально-ігровому проектуванні:

- наявність освітньої проблеми, складність і актуальність, що відповідає навчальним запитам та життєвим потребам майбутніх офіцерів-прикордонників;

- дослідницький характер пошуку шляхів розв'язання проблеми, що є основою навчально-ігрового проекту;

- структурування діяльності відповідно до класичних стадій проектування;

- моделювання умов для виявлення курсантами навчальної проблеми: постановка, дослідження, пошуки шляхів розв'язання, наприклад в ігровій ситуації, експертиза й апробація версій, конструювання підсумкового проекту (чи його варіантів), його захист, корекція та реалізація у вигляді навчальної гри;

- самодіяльний характер творчої активності майбутніх офіцерів-прикордонників;

- практичне або теоретичне (але в будь-якому разі прикладне) значення результату діяльності (навчально-ігрового проекту) та готовність курсантів до його застосування;

- професійна цінність реалізації навчально-ігрового проектування, у ході чого курсанти здобувають знання, розвивають важливі для офіцера-прикордонника особистісні якості, оволодівають необхідними способами мислення та діяльності.

Розкриємо сутність тієї частини технології навчально-ігрового проектування, що співвідноситься з розумінням технології сучасного проектного навчання.

Науковці пропонують різні технологічні алгоритми організації проекту, тобто процесу проектування. Проте дослідники єдині у визнанні трьох основних етапів у структурі проектування: підготовчого, дослідницького (технологічного) й завершального. Безумовно, знання основних етапів створення проекту, уміння спланувати роботу, здійснювати оцінювання та контроль є актуальними для майбутніх офіцерів-прикордонників.

Використання навчально-ігрового проектування в навчальному процесі ВВНЗ дасть курсантам змогу оволодіти низкою практичних умінь, серед яких: уміння, пов'язані з розвитком інтересу; уміння знаходити оптимальні та ефективні практичні дії, досліджувати умови їх реалізації на практиці, визначити цінність спроектованих моделей практичної діяльності, оцінити результати і сформулювати висновки тощо.

Тому саме в процесі застосування навчально-ігрового проектування створюються умови, за яких відбувається перехід від “передавання знань” до “навчання жити” [9, с. 12].

Сутність проектного навчання у гуманітарній підготовці майбутніх офіцерів-прикордонників полягає в тому, що в процесі роботи над навчальним проектом відбувається засвоєння реальних явищ – навчальних, професійних, соціальних у ході “проживання” курсантами “конкретних ситуа-

цій подолання труднощів” [10, с. 229]. Оскільки такі ситуації створені як моделі реальних, і демонстрація реалізації цих проектів часто відбувається у формі рольової чи ділової гри, то можна говорити про застосування навчально-ігрового проектування у гуманітарній підготовці майбутніх офіцерів.

Відтак можна дійти висновку, що людина, яка займається проектуванням, прагне не лише створити новий об’єкт (наприклад, ігрову модель професійної ситуації фахової діяльності майбутніх офіцерів-прикордонників), а й “змінити ситуацію, надати об’єкту нову, ліпшу якість, намагається задовольнити різноманітні соціальні вимоги, що висуваються замовником або суспільством у цілому до об’єкта проектування, тобто у спроектованій навчально-ігровій моделі, а тому має володіти не лише технічними й природничо-науковими, а й соціально-гуманітарними знаннями” [11, с. 220].

Тому, використання технології навчально-ігрового проектування, що ґрунтується на процесі розробки ігрових проектів у ході гуманітарної підготовки майбутніх офіцерів-прикордонників, передбачає використання курсантами знань з педагогіки, психології, соціології та інших гуманітарних дисциплін для створення таких моделей службово-професійної діяльності, що не були впроваджені в реальності, тобто є такими, що йдуть попереду дійсності.

Висновки. Отже, аналіз сутності навчально-ігрових технологій дає змогу визначити основні особливості їх застосування в навчальному процесі ВВНЗ, які полягають в тому, що під час проведення навчальних ігор можна створювати можливі службово-професійні ситуації, здійснювати їх усебічний аналіз, спільно вирішувати поставлені завдання. У ході спроектованої ігрової взаємодії курсанти матимуть змогу виокремити важливі елементи зі складних комплексів особистих і міжособистісних проблем та відобразити їх у вигляді спроектованої моделі або схеми дій для вирішення поставлених завдань. Тому навчальні ігри відтворюватимуть предметний зміст гуманітарних дисциплін і соціальну сутність службово-професійних ситуацій майбутніх офіцерів-прикордонників, моделюватимуть систему відносин, специфічних для цієї діяльності, а отже, покращать практичну спрямованість підготовки майбутніх охоронців кордону.

Перспективи подальших наукових пошуків визначаємо в напрямі розробок спеціальних методик ігрових проектів, які доцільно застосовувати у професійній підготовці майбутніх офіцерів-прикордонників при вивченні гуманітарних та інших дисциплін.

Список використаної літератури

1. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посіб. / П.М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 206 с.
2. Фопель К. Сплоченность и толерантность в группе. Психологические игры и упражнения : пер. с нем. / К. Фопель. – М. : Генезис, 2003. – 336 с.
3. Освітньо-кваліфікаційна характеристика на випускника Національної академії державної прикордонної служби України ім. Б. Хмельницького. – Хмельницький : НАДПСУ, 2008. – 66 с.

4. Енциклопедія освіти / [Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень]. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
5. Вітвицька С.С. Основи педагогіки вищої школи : підруч. за модульно-рейтинговою системою навчання для студ. магістратури / С.С. Вітвицька. – К. : Центр навчальної літератури, 2006. – 384 с.
6. Борисова И.В. Конструирование деловых игр / И.В. Борисова // Новые методы и средства обучения. – 1989. – № 2(6). – С. 54–75.
7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособ. для студ. вузов / под ред. Е.С. Полат. – М. : Издательский центр “Академия”, 2002. – 272 с.
8. Сазоненко Г.С. Педагогіка успіху (досвід становлення акмеологічної системи ліцею) / Г.С. Сазоненко. – К. : Гнозис, 2004. – 684 с.
9. Малашенко К. Технологія проектного навчання / К. Малашенко // Завуч. – 2006. – № 13. – С. 12–14.
10. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г.К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – Т. 1. – 816 с.
11. Научно-технический прогресс : словарь / В.Г. Горохов, В.Ф. Халипов. – М. : Политиздат, 1987. – 366 с.

Царенко О.В. Особенности применения учебно-игрового проектирования в ВВУЗ

В статье рассмотрена сущность и особенности применения учебно-игрового проектирования в высшем военном учебном заведении.

Ключевые слова: проект, учебно-игровое проектирование, проектная деятельность курсантов.

Tsarenko O. Peculiarities of educational and game projecting adopted in Military higher educational establishment

The article concerns the essence and peculiarities of educational and game projecting adopted in Military higher educational establishment.

Key words: project, educational and game projecting, cadets projecting activity.