

О.С. Куш

## **РОЛЬОВА ЕКОНОМІЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ У РОЗВИВАЛЬНОМУ НАВЧАННІ**

Науковою проблемою, про яку піде мова в цій статті, є теоретичне обґрунтування взаємозалежності між ефективністю процесу формування творчого мислення старшокласників та способом здійснення цього процесу – рольовою грою у розвивальному навчанні як дидактичній системі.

При розгляді цієї проблеми виникає утруднення у співвідношенні цих понять, а саме в тому, що мислення є більше характеристикою внутрішньої діяльності особистості, тоді як гра – це характеристика її зовнішньої діяльності. Окрім цього, людське мислення і рольова гра є складними поняттями самі по собі, що теж ускладнює процес обґрунтування взаємозалежності: мислення має дві сторони – з одного боку це психічний процес у певній формі його протікання, з другого боку, це – вид людської діяльності, в яку задіяна вся особистість; рольова гра розглядається теж з двох боків: з одного, як процес засвоєння, внутрішнього аналізу суспільного досвіду; з другого боку, – як зовнішня його реалізація на рівні окремої людини. Тобто обидва поняття є складними динамічними процесами, де один (творче мислення) є показником ефективності іншого (рольової гри).

Теоретичне та практичне значення вирішення цієї наукової проблеми полягає в тому, що маючи чітке визначення основних понять, детальну структуру обох процесів можна зробити вибір ефективних форм та засобів успішного розвитку творчого мислення особистості, які можливо застосовувати в різних формуючих і розвиваючих технологіях – чи то освітні технології, чи то позашкільне виховання.

Для сучасних умов розвитку суспільних відносин *актуальним* для особистості є зайняття плідної позиції у суспільстві. Це неможливо зробити, не маючи творчих здібностей. Саме в діяльнісних проявах здібностей людини і полягає її творчість як соціальної істоти.

Зараз суспільство має приклад поширення підприємництва як однієї із основних форм реалізації суспільної творчості [10].

За таких умов об'єктивно зростає значення загальної середньої освіти молоді як інтегративної галузі з підготовки громадян до життя. Іншими словами, засоби шкільної освіти, у тому числі розвивальне навчання як дидактична система, стають одним із основних елементів процесу соціалізації особистості. І у зв'язку з цим актуальним стає формування творчого потенціалу певної особистості як передумови успішної соціалізації. Одним із таких засобів, на наш погляд, є рольова гра як засіб формування творчого мислення старшокласників у розвиваючому навчанні.

Тож завданнями цієї статті стали, відповідно такі: - побудова теоретичної моделі рольової економічної гри як інтегрованого заняття в контексті розвиваючого навчання, - розгляд структури рольової економічної гри; - аналіз процесу формування творчого мислення особистості в ході рольової економічної гри.

Розвивальне навчання як елемент шкільної дидактичної системи та рольова гра як його форма, сприяє розвитку творчого мислення, формуванню творчої особистості.

На наш погляд, щодо розвитку особистості необхідно підходити

комплексно, тому що особистість - поняття багатовимірне [1;2]. Такий системний підхід потребує використання відповідних дидактичних прийомів і методів. Одним із них є розвивальне навчання, і як його елемент – рольова гра.

Розвивальне навчання – це навчання учнів основних прийомів мислєдїяльностї в процесї освоєння елементарних теоретичних понять, використовуючи при цьому дидактичні прийоми і методи, що дозволяють формувати творче мислення.

Творче мислення - це вміння оперувати поняттями і категоріями, продукуючи при цьому нові, оригінальні умовиводи та парадигми діяльності. Творче мислення - це продуктивна мислєдїяльностї. Фахівці-психологи трактують творче мислення як психологічний процес створення нового, сукупність властивостей особистостї, що забезпечують включеність в цей процес. У творчому мисленні особлива роль надається уяві, гнучкостї ума, дивергентностї, об'ємностї мислення [5;8].

Для педагогіки, формування творчої особистостї - складне теоретичне і практичне завдання. Його вирішення потребує від педагога в єдиному педагогічному процесї об'єднати завдання навчання учня конкретним теоретичним поняттям і завдання практичного уміння застосовувати ці знання на практиці.

Одним із прийомів, що дозволяє успішно вирішувати вищезгадані завдання, є розвивальне навчання з його спектром дидактичних методик.

Розвивальне навчання потребує від навчальних предметів синтетичного застосування великого спектра навчальних дисциплін, чіткого відслідковування міжпредметних зв'язків, створення і проведення інтегративних навчальних курсів і занять.

Можна виділити два основні етапи їх проведення.

1. Перший етап передбачає навчання елементарним нормам оперування з поняттями та категоріями, культурі мислєдїяльностї. При цьому слід відмітити, що необхідно використовувати традиційний і нетрадиційний механізм засвоєння знань.

Вихідний момент навчання при такій формі - наявність зразка, на який учень повинен орієнтуватись. Дітям дають такий зразок дії: правило, формулу, і діти на їх основі вирішують приклади, задачі, «відпрацьовують» правила. Чим більше задач і прикладів вирішується, тим глибше осягається зміст правила. Учень після такого обсягу вправ вже може встановити межу застосування правила, відокремити суттєві ознаки конкретних предметів від несуттєвих, легше наблизитися до заданого зразка. Але зробити це не так просто, особливо якщо зразком слугує теоретична залежність. Тому спочатку діти роблять помилки. По мірі оволодіння правилом, відпрацювання навичок, помилок стає все менше. В кінці кінців діти починають діяти безпомилково.

Але при розвивальному навчанні цього механізму недостатньо. Необхідно вчити учнів бачити загальний принцип, що схований на перший погляд за рядом умов. Вчити дітей не заучувати напам'ять правила, сторінки тексту, а самим формулювати залежність, закономірність. При цьому слід намагатись формувати нетрадиційний механізм засвоєння знань.

Навчаючи учнів мислєтворчостї, слід прагнути до проблематизації навчання. Вчити дітей бачити проблему, визначати її межі, формулювати способи, формули її вирішення. При такому підході учнів не цікавить той зразок, який їм

запобігливо підсовується, будь то правило, формула чи визначення, з якого починається навчання. Для них формула - не початок, а кінець навчання.

2. Другий етап проведення розвивальних занять передбачає навчання творчого застосування отриманих навичок, творчої діяльності.

Якщо при традиційному навчанні навчальна задача – це чисто практична задача, то при розвивальному навчанні учні вирішують пізнавальну задачу.

Виходячи з такої позиції важливим стає навчання дітей застосовувати вже отримані знання, прагнучи при цьому робити уроки інтегрованими [2].

Розглянемо «Основи підприємницької діяльності» як приклад інтегрованого предмета в розвивальному навчанні...

Цей навчальний курс являє собою інтегрований предмет з різними навчальними дисциплінами, такими, що викладаються в школі, і такими, які є новими для старшокласників. «Основи підприємницької діяльності» оперують з поняттями таких дисциплін: людина і суспільство, історія, право, математика, психологія [9].

Серед основних міжпредметних зв'язків, що реалізуються в ході навчального курсу, що розглядається є зв'язки з історією, правом, математикою тощо. Важливо відмітити, що ці дисципліни взаємопроникають не тільки з підприємницькою діяльністю, але й між собою.

Проблеми і аспекти, що розглядаються окремими науками в курсі «Основи підприємницької діяльності» отримують нове наповнення, виступають у взаємозв'язку з іншими елементами других теоретичних систем. Вміння оперувати з фактами людської діяльності, що отримано при вивченні історії, використовується при вивченні

соціального підприємництва, знання про стандарти соціальних взаємовідносин, отримані на уроках права, необхідні і використовуються при розгляді способів зміни стереотипів діяльності. Є в них і «точки перетину», і спеціальні курси, які читаються в рамках загальної навчальної дисципліни - основи підприємницької діяльності, які враховують ці «точки», наприклад - основи економічної теорії, правове регулювання підприємницької діяльності, філософія підприємництва, математична статистика, теорія управління.

Названі вище точки ще можна назвати «точками розгортання» нового сенсу. Навчальний процес побудовано таким чином, що вивчаючи певні предмети, учень формує для себе сенс понять, що застосовуються в тій чи іншій дисципліні, будь то людина і суспільство, історія, право, психологія, математика, мова. Вивчаючи підприємницьку діяльність, учень використовує сенс раніше вивчених понять для формування в себе нового сенсу, пов'язаного з новим ракурсом розгляду дійсності.

Формою, яка сприяє успішному інтегруванню знань і вмінь, які отримуються в ході вивчення різних навчальних дисциплін, є рольова гра [2] та її різновид - ділова гра [3].

Тож, розглянемо деякі головні психолого-педагогічні принципи і особливості рольової гри. Особливості гри як специфічної людської діяльності отримали своє висвітлення в науковій літературі [3]. Особливе місце серед ігор займають навчальні, дидактичні ігри. Таким різновидом є навчальна рольова гра та – як її різновид – ділова гра.

Навчальна рольова гра являє собою в рівній мірі і «гілку педагогіки», і «гілку імітаційного моделювання» [7]. Як гра взагалі, рольова гра ставить учня в надумливу, умовну ситуацію, що задається моделлю поведінки, що

імітується, і потребує виконання надумливих (ігрових) дій. В той же час учень залишається в ситуації цілком реального навчального процесу, виконує цілком реальні дії (аналізує, відбирає данні, ставить і вирішує задачі).

Кардинальна відмінність цієї форми від традиційних методів навчання полягає в тому, що всі ці (ігрові) дії підпорядковані іншій логіці - логіці спільної роботи на імітаційній моделі професійного (у нашому випадку) середовища, не логіці засвоєння (знань, вмінь, навичок), а логіці діяльності.

Ділова гра як різновид рольової полягає у включенні старшокласника в діяльність по відтворенню в ігровій формі реалій і протиріч певної професійної діяльності та відносин зайнятих в ній спеціалістів в умовах, вільних від багатьох обмежень, які накладаються на дії людини в реальній професійній діяльності, що якраз і створює передумови для творчого розвитку особистості майбутнього професіонала.

Але перш ніж використовувати у навчанні ділову гру, доцільно провести учнів через систему конкретних ситуацій, а потім і через розігрування ролей, де вони отримають навички прийняття рішення в проблемних ситуаціях і виконання відповідних ролей, звикнуть працювати в новій традиції. Такий попередній етап потрібен для того, щоб підготувати учня до дій в двох системах норм, системах ролей.

В діловій грі учень вимушений підкоряється нормам професійних предметних дій в предметному контексті та нормам відносин між учасниками виробництва у соціальному контексті. Для цього у грі створюються найбільш сприятливі умови у порівнянні з традиційними формами і методами навчання, оскільки учень і в ролі спеціаліста, і в ролі члена колективу знаходиться в

активній позиції. В ряді випадків він просто вимушений проявляти активність, до якої його «зобов'язують» діалогічні відносини до групи граючих. Це побудження до активності витікає із самої ігрової ситуації, тому суб'єктивно воно не сприймається як таке, що нав'язане ззовні, а приймається як належне.

Суть двуплановості навчальної ділової гри полягає в тому, що тут «серйозна» діяльність по розвитку особистості проходить в «несерйозних», ігрових умовах. Досягнення умовних (ігрових) цілей за допомогою умовних (ігрових) дій стає для кожного учасника лише засобом досягнення реальних особистісних цілей.

В діловій грі переплітаються різні види мотивацій: результативна і процесуальна, соціальна і професіональна, мотивація досягнень і пізнавальна мотивація.

Одним із найважливіших мотиваційних стимулів для учнів є можливість самостійної побудови ігрової діяльності – цілеутворення, постановки проблем, вибору способів дій.

В умовах, коли створюються можливості породження пізнавальної мотивації як основи всього мотиваційного ядра діяльності учнів, тоді вони «живуть» не очікуванням результату, а процесом розгортання гри у часі, рухом діяльності. Як відмічають дослідники, для гри характерно звернення до особистості в цілому, а не тільки до її інтелекту, гра перетворює учня із споживача інформації в її виробника, оскільки він повинен розуміти весь зміст гри, збирати інформацію, якої не вистачає, робити узагальнення, теоретизувати.

Задача викладача як конструктора ділової гри - не тільки імітувати реальні умови, але й забезпечити можливості для відтворення або імітування тих протиріч, з якими стикається спеціаліст в реальній

діяльності. Іншими словами, необхідна реалізація *принципу проблемності* у змісті гри при підготовці для неї конкретних ситуацій і задач.

Як писав С.Л.Рубінштейн [4], наявність у проблемній ситуації суперечливих даних з необхідністю породжує процес мислення, спрямований на їх зняття.

«Суперечливі дані» - це реалізація принципу проблемності у змісті ділової гри, а «суперечливі позиції» - реалізація цього принципу в процесі розгортання цього змісту в діалогічній взаємодії учасників. Необхідність примирити ці позиції, узгодити або виробити спільну точку зору в команді граючих обумовлює вступ учнів у спілкування, заставляє мислити.

При аналізі ділової гри як методу навчання слід звернути увагу на ряд її соціально-психологічних особливостей [7].

*Груповий характер ділової гри* – гра носить принципово груповий, а не індивідуальний характер. Це припускає інтенсивну взаємодію між учасниками гри, оскільки існує тісний взаємозв'язок між членами групи в засвоєнні ігрового матеріалу; мета діяльності може бути досягнута тільки спільними зусиллями або групи в цілому, або окремої підгрупи; вироблення і розподіл засобів і задач діяльності можуть здійснюватись тільки колективно.

*Діяльнісний характер ділової гри* – гра представляє собою спеціально організовану діяльність по операціоналізації теоретичних знань, переводу їх в діяльнісний контекст. Діяльність, яка моделюється грою, стає внутрішнім організуючим стержнем, навколо якого накопичуються і закріплюються знання. Сама логіка здійснення діяльності породжує потребу в нових знаннях. Здійснюється не механічне накопичення інформації, а діялісне розпредмечування певної якоїсь

(моделюємої) сфери людської реальності.

*Ігровий характер ділової гри* – ігрова діяльність породжує специфічні соціально-психологічні обставини, які мають підвищений педагогічний потенціал.

1) *Умовність гри* – її учасники повністю усвідомлюють, що вони діють в рамках умов реальності, яка має свої закони, умовність гри породжує не тільки двуплановість діяльності (власне ігрова діяльність і діяльність по поведінці гри), але й двуплановість відносин. Умовний характер ігрових відносин дозволяє гравцю розвести два плани своєї поведінки та відносин і, при відповідній допомозі з боку керівника ділової гри, побачити, яким чином логіка виробничої діяльності визначає між особистісні стосунки.

2) *Символічний, неутилітарний характер* – в грі знімається таке важливе обмеження свободи діяльності як матеріальна і моральна відповідальність за здійснену помилку. Кожний учасник гри отримує можливість експериментувати із своєю поведінкою.

3) *Невизначеність гри* – гра не має однозначно передбачуваного розвитку або результату. Тим самим учасники гри майже не мають можливості використовувати при прийнятті рішень готові алгоритми і примушені проявляти винахідливість і ініціативу.

4) *Просторово-часова особливість* – в грі час і простір як би «стискаються», оголюючи вузлові точки процесу, що імітується. Це робить ігрову діяльність динамічною і насиченою подіями. Відкривається взаємозв'язок і взаємообумовленість дій всіх суб'єктів процесу, що імітується.

При розгляді навчальної ділової гри як педагогічного процесу, слід виділити декілька етапів.

1-й - *ознайомчий*. Учасники гри знайомляться з ігровими правилами. Задача керівника - ввести учасників в ігрові відносини.

2-й - *примірочний*. Учасники починають застосовувати засвоєні правила як би «приміряючи» їх до ігрових ситуацій. Однак, не зрозумівши до кінця основи гри, вони не можуть в достатній мірі керувати нею. В цій фазі інтерес до гри падає.

Завдання керівника – проаналізувати рішення учасників гри, показавши, що не конструкція гри погана, а не враховані при прийнятті рішення фактори призвели до невдалого результату. Робота керівника ділової гри на цьому етапі повинна проводитись переважно індивідуально.

3-й - *розвиваючий*. Учасники гри починають розуміти смисл і наслідки своїх рішень, використовувати можливості розробки та опробування стратегії дій.

Підводячи підсумки вище сказаному, можна виділити наступну структуру ділової гри: 1) мета і задачі проведення; 2) правила гри, модель дій; 3) гнучка організація процесу ігрової діяльності; 4) підбиття підсумків, детальний аналіз ігрових ситуацій.

Прикладом організації проблемної ситуації в діловій грі є ситуація забезпечення власного виробництва ресурсами і його організація у грі «ОРГАНІЗАЦІЯ ВИРОБНИЦТВА» навчального курсу «Основи підприємницької діяльності».

Наведемо приклад ігрової ситуації в діловій грі «організація виробництва».

Ця гра моделює процес організації виробництва. Розглядається процес виробництва продукції лише в основних його характеристиках. В основному моделюються та розглядаються мікроекономічні показники.

У грі розглядається тільки два основних моменти виробництва (мікроекономічні) -

1) планування на рівні підприємства, тобто забезпечення необхідними елементами,

2) регулювання витрат і обсягу виробництва.

Ці моменти характеризуються наступними економічними показниками:

*собівартість продукції, доход, прибуток, капітал, виробничий цикл, витрати, продуктивність, рентабельність, об'єм виробництва, валовий продукт.*

Макроекономічні механізми спрощені і моделюються за рахунок розрахунків учасників гри та навчальної мети, яку ставить викладач.

Законодавчо-правова база вважається заданою, вона допускає ринкові відносини, профільність підприємств не розглядається, товарна маса дорівнює грошовій масі у вартісному виразі на пешому етапі і це співвідношення підтримується в ході гри.

Ця гра складається із 12 етапів, кожний з яких дорівнює одному виробничому циклу.

Гравці грають в парах або поодиноці. Вся різноманітність товарів і послуг для забезпечення виробництва, а, значить і випуску товарів, розбита на 4 групи: *обладнання, сировина, витратні матеріали, праця.*

Підприємства повинні будуть забезпечити своє виробництво елементами всіх чотирьох груп – адже товар треба на чомусь виробляти (*обладнання*), із чогось (*сировина*), за допомогою певних пристроїв та енергетичних матеріалів (томливо), що забезпечують основне виробництво (*витратні матеріали*). Виробництво повинен хтось здійснювати (*праця*). Кожний елемент

має свою ринкову вартість та технологічні особливості - долю у виробництві однієї одиниці товару (продуктивність).

Гравець повинен буде прийняти рішення (спланувати) про своє виробництво, зробити закупку необхідних елементів, занести прийняте рішення у відомість. Процес торгів здійснюється шляхом призначення покупної ціни викладачем. За результатами торгів кожного етапу необхідно заповнити бланки звітності, які дозволять оцінити ефективність господарської діяльності кожного підприємства.

У цій грі відпрацьовується здібність орієнтуватись на конкретні умови конкретної виробничої задачі.

Крім цього гра дозволяє:

- усвідомити процес виробництва як економічний процес;
- розглянути економічні показники діяльності підприємства;
- розглянути взаємодію факторів, які визначають виробництво (мікроекономічні та макроекономічні).

Проблемна ситуація полягає в тому, що учень постає перед дилемою як забезпечити своє виробництво - по мінімуму чи максимуму продукції, що випускається, як врахувати ситуацію на ринкові.

Показники успішності діяльності підприємства максимально наближені до реальних - кращим підприємством вважається те, яке має найбільше коштів (*гроші*) на кінець розрахункового періоду.

Учень водночас виступає в ролі керівника, бухгалтера, маркетолога, економіста: як *керівник* він повинен вміти прийняти правильне рішення, оцінити ситуацію, швидко орієнтуватись в обстановці; як *бухгалтер* - повинен вміти робити необхідні розрахунки, «дружити» з числами, знати таблицю множення; як *маркетолог* - повинен вміти орієнтуватись в ринковій ситуації,

прогнозувати зміни на ринкові, вміти оцінити дії своїх суперників, прогнозувати підприємницький ефект від свої рішень; як *економіст* - повинен вміти планувати свої економічні дії та їх наслідки, абстрактно мислити, прогнозувати економічний ефект від свої рішень.

Базові знання:

Теоретичні знання: що таке процес виробництва; фактори виробництва; засоби виробництва; праця; капітал; виробничий цикл; правове середовище підприємництва; економічні показники діяльності підприємства.

Уміння і навички - математичні навички (розрахунок процентів, десятичні дроби), економетричні (розрахунок основних економічних показників).

Щодо висновків та перспектив подальших досліджень...

Отже рольова гра – це дієвий ефективний засіб формування творчого мислення старшокласників. Особливо важливим і ефективним він є при засвоєнні старшокласниками складних соціальних норм поведінки та соціальних процесів. Прикладом може слугувати вивчення основ підприємницької діяльності як факультативного предмету в загальноосвітній школі.

Ділова гра - ефективний спосіб активізації навчального процесу, форма навчання творчості, ділова методика розвиваючого навчання. Гра дозволяє мобільно здійснювати навчання елементарним нормам оперування з поняттями і категоріями, культурі мислелюдяності. Вчитель, навчаючи учнів мислелюдяності, використовуючи ділову гру, проблематизує навчання. Це важливий момент в технології формування творчого мислення, в розвиваючому навчанні.

Однією із задач розвивального навчання є вміння педагога навчити

дітей бачити проблему, визначати її межі, формулювати засоби, формули її вирішення. При такому підході учнів не цікавить той зразок, який їм дається, будь то правило чи

визначення. Для них формула - не початок, а кінець навчання.

Також однією із основних задач розвивального навчання є навчання творчого застосування отриманих навичок, творчої діяльності.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Андрієвська О.С., Жорник О.О., Моргун В.Ф., Печка А.А. Використання ділових та рольових ігор при вивченні хімії: Методичні рекомендації для вчителів шкіл та студентів педагогічних спеціальностей. -Полтава, 1990.

2. Моргун В.Ф. Использование многомерной концепции развития личности в дидактических целях //Методические рекомендации по составлению познавательных заданий для формирования общеучебных умений школьников / Авторы-составители: Л.И. Гоженко, В.Ф.Моргун. – Полтава, 1984.

3. Эльконин Д.Б. Психология игры.- 2-е изд. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999.

4. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Изд.2-е.-М., 1946.

5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Изд.2-е. - М., 1957.

6. Дусавицкий А.К.  $2X2=X?$  - М., 1995.

7. Игровое моделирование: Методология и практика / Под ред. И.С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 1987.

8. Курбатов В.И. Логика в вопросах и ответах. Учебное пособие. Ростов-на-Дону: Феникс, 1997.

9. Основы экономики: Проб. учебн. для 11 кл. общеобразоват. шк. / И.Ф. Радионова, И.С. Кравченко, И.Л. Петрова, В.В.Радченко. – К.: Зодиак-ЕКО, 1995.

10. Концепція громадянської освіти в Україні. Авт.кол-в // Імідж

сучасного педагога .-2001, № 7-8 (18-19), с.2-8.

*Подано до редакції 4.10.06*

---