

Півень О.О.

ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Якщо проаналізувати з позиції сучасної науки людську діяльність, то виявиться, що гра в ній займає чільне місце і як діяльність вона є однією з потреб людства. На біогенному рівні - це потреба рухової активності, на психофізіологічному - потреба в емоційному насиченні, на соціогенних - потреба в самовираженні, на творчому - потреба подолання, прояви волі

Термін «гра» за змістом неоднозначний: він може відноситись як до гри-діяльності, так і до гри-моделі конфліктної ситуації. Дослідження моделей конфліктних ситуацій становить предмет теорії ігор як науки, збагативши в першу чергу економіку, управління, організацію виробництва і тісно стикається з математикою і кібернетикою. У результаті люди, не знайомі з теорією ігор, переносять свої уявлення про гру-діяльності (а частина цих ігор аморальна) на теоретичні ігри, дискредитуючи їх в очах громадськості.

Серед педагогічних і психологічних засобів активізації навчального процесу особливе місце належить ігровому навчання, цілеспрямованої організації ігрового взаємодії учнів. Ігри у процесі навчання - це дидактичний і соціально важливий "вид активації" (А.С. Макаренко), який виховує вміння колективно реагувати, колективно діяти. Колективні ігрові форми пізнавальної діяльності містять у собі могутні резерви її активації перш за все за рахунок взаємної підтримки, співучасті і змагання учнів. Саме тому, інженеру-педагогу необхідно застосовувати в професійній діяльності ігрові форми. Існує багата кількість ігрових форм навчання. Розглянемо одну з них - рольові ігри.

Емоційний ефект рольової гри будується на свого роду відкриття, які робить людина беручи участь в грі. Для пояснення цього поняття уявімо собі ситуацію: людина приїжджає на рольові ігри з певним чуттєвим досвідом, тобто пам'ятає якісь свої почуття і відчуття, яких він зазнав у своєму житті. У процесі гри, людина потрапляє в нестандартну ситуацію, яка не відображена в його чуттєвому досвіді, і так як вона для нього нова, вона є свого роду відкриттям для нього. Відкриття можуть бути найрізноманітнішими. Наприклад: відчуття тяжкості обладунків, і переживання в момент використання магічного предмета і захоплення стоїть на пагорбі замком і та ін.

Різні люди приходять в рольовий світ, у них різні характери, різні світогляди і тому проблеми у них різні. Для одного новими будуть ті відчуття, які він зазнав будучи шинкарем, для іншого новими будуть відчуття воїна і т.ін. Можливий варіант, коли людина новими є кошти, якими досягаються не нові цілі. Наприклад: добробут можна досягти за допомогою роботи, як це робить людина у своєму звичному житті, а можна вийти на велику дорогу і пограбувати, якщо вистачить здоров'я, кілька караванів. Причому спроба так використовувати свою енергію у рольовій грі навряд чи буде так сильно покарати, як якщо б це сталося в реальному житті. Загалом рольове моделювання, це моделювання нових для людини відкриттів і ситуацій.

Але крім чуттєвої сторони справи існує ще й інтелектуальна. Адже крім відчуттів у рольовій грі може бути закладені ще й думки, або певний світогляд. Усвідомлення ідей чи усвідомлення наслідків застосування цих ідей для людини теж є свого роду відкриттям.

Робота виконана під керівництвом ас. каф. ПМПН Литвин С.В.