Огнєв В.А., Чухно І.А.

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТ**

**НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

**Постановка проблеми.** Сучасні вимоги до вищої освіти, зміни в інформаційних технологіях та зростання доступності інформації, разом зі змінами в суспільному житті, що потребують наявності широкого спектру знань та компетенцій у сучасних фахівців, а також здатності швидко адаптуватися до умов, що змінюються, вимагають від сучасних закладів вищої освіти забезпечення освітнього процесу високої якості, котрий ґрунтується на поєднанні традицій та інновацій в освіті та здатний сформувати якісного фахівця для сучасного ринку праці. Одним із важливих інструментів для цього є використання ігрових технологій в освітньому процесі.

Питання впровадження інноваційних, зокрема ігрових технологій навчання, в освіті вивчалися такими науковцями, як А. Макаренко, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода, К. Ушинський, Г. Щедровицький, І. Іванов, Л. Коваль та інші. Актуальність та особливості впровадження інноваційних технологій у вищій медичній освіті досліджували В. Капустник, В. Лісовий, В. Марковський, І. Завгородній, Л. Фоміна, А. Ніколаєва, А. Горецька, Т. Скорбач та інші.

**Метою роботи** є визначення ролі ігрових технологій у забезпеченні якості освітнього процесу в закладах вищої освіти медичного профілю та вивченні досвіду їх застосування.

**Основний матеріал.** Ігрові освітні технології є одним з актуальних в умовах сьогодення інструментів якісної підготовки фахівців, що дозволяє в навчальних умовах опрацьовувати практичні навички з використання теоретичних знань та напрацьовувати шаблони поведінки в певних практичних умовах, активізувати пізнавальну діяльність студентів в умовах позитивного сприйняття та вільного вираження думок та поглядів.

Загалом, гра являє собою вид діяльності в умовах формування ситуацій, подібних до життєвих та спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, у процесі чого створюються, відпрацьовуються і коригуються моделі управління поведінкою чи конкретні дії.

Використання ігрових технологій для дітей в освіті вже тривалий період виправдовує себе. Адже саме так вони пізнають світ, вивчають моделі поведінки в суспільстві та соціальні ролі, випробовують ті ці інші поведінкові реакції та дії. Визнано, що значну роль ігрові технології відіграють у шкільній освіті. При цьому, у забезпеченні якості освіти для різних вікових категорій ігрові технології мають посідати не менш важливі позиції.

Ігрові методи характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю й творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [1].

Загалом, ігрова діяльність має такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування); самореалізації (учасники гри реалізують свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [1].

Великими перевагами ігрових технологій є їх інтерактивність, творча реалізація та застосування різного спектру здобутих теоретичних знань в ігровій формі. Види ігрових технологій доволі різнопланові, що дозволяє підібрати необхідні та доцільні методи й розробити ефективні ігри як для фахових, так і для загальних дисциплін, як для відпрацювання тих чи інших навичок з невеликим обсягом завдань і для складних міждисциплінарних ситуацій.

Зазвичай виокремлюють такі види ігор як ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри. Кожен з цих видів ігор має свої підвиди, завдання та мету та правила щодо їх проведення.

Слід зазначити, що використання ігрових технології можна вважати одним із інструментів збільшення студентоцентрованості навчання. Адже разом зі складністю та важливими завданням, які вони дозволяють вирішувати, вони також дають змогу розкрити здібності студента та сформувати в навчальному процесі доволі вільну та позитивну атмосферу.

Так, «завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. У процесі гри відбувається навчання дії за допомогою самої дії. Засвоєння знань здійснюється в контексті певної діяльності, що створює ситуацію необхідності знання. Гра дає змогу позбутися шаблонів і стереотипів, здатна змінити ставлення студентів до будь-якого явища, факту, проблеми. Вона стимулює інтелектуальну діяльність студентів, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і гіпотез, виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом» [2, с. 190-191].

Ігрові технології підтверджують свою ефективність та популярність серед здобувачів освіти, посівши значне місце при організації різноманітних тренінгів та воркшопів. Про це також свідчить і досвід роботи кафедри громадського здоров’я та управління охороною здоров’я ХНМУ, адже зазвичай студенти є зацікавленими в проведенні різного роду ігор, з інтересом до них ставляться та успішно виконують завдання такого роду.

Цікавим зразком використання ігрових технологій в організації освітнього процесу є проведення факультативних (поза межами навчальних занять) ігор, що базуються на використанні загальновідомих методів, міждисциплінарності та викликають зацікавленість серед студентства.

Так, за бажанням студентів освітньо-кваліфікаційного рівня магістр у поточному навчальному році на кафедрі було ініційовано факультативне проведення гри Cash Flow. Це відома у світі гра-тренінг, розроблена Робертом Кіосаки – успішним бізнесменом, автором книг та тренером, на основі ідей викладених в його книзі «Багатий тато, бідний тато». Гра здобула значну популярність завдяки своїй простоті. Її основну мету можна визначити як бажання в простій та доступній формі ознайомити людину з основами фінансової грамотності, навчити більш правильно розпоряджатися своїми грошима, розвинути підприємницькі здібності, показати основи інвестування, допомогти зрозуміти сутність та потребу у відкритті або вдосконаленні власного бізнесу, змінити фінансове мислення.

Хоча умови даної гри не повністю відповідають реаліям фінансового ринку та економічних відносин у нашій державі, дана гра, при вдалому її проведенні та здійсненні відповідних пояснень та натяків ведучим, дозволяє вже з першого використання відчути та зрозуміти певні аспекти управління фінансовими ресурсами, інвестування та прийняття грамотних фінансових рішень, що в теоретичному аспекті вивчалися студентами та були досить складними для засвоєння й розуміння. Окрім цього, проведена гра сприяла аналізу власної економічної поведінки студентами, формуванню та розвитку навичок soft skills, не будучи сприйнятою при цьому як складне навчання, що потребує зусиль.

**Висновки і перспективи.** Ігрові технології є важливим та корисним освітнім інструментом, що сприяє збільшенню студентоцентрованості навчання, здобуттю студентами професійних компетенцій та відпрацюванню як практичних навичок, так і soft skills. Важливим є розширення їх використання в освітньому процесі та подальші наукові дослідження у цій сфері.

**Перелік використаної літератури:**

1. Кравець. Н.М., Гречановська О.В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. URL: http://ir.lib.vntu.edu.ua//handle/123456789/17640 (дата звернення 25.12.2019).
2. Фіцула М.М. Педагогіка вищої школи : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2006. 352 с.