

Валентина Богатько

ГРА ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ В ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ РЕКЛАМІСТА

Навчальний процес в сучасних умовах має бути орієнтований першочергово на розвиток самостійного мислення та здатності оперативно мобілізувати опанований теоретико-практичний інструментарій для вирішення реальних завдань професійної діяльності. В цьому контексті важко переоцінити значення новітніх форм і методів активізації навчання – інтерактивних ігор, комп'ютерної симуляції бізнес-діяльності, аналізу ситуаційних вправ тощо.

Специфіка дисципліни “Професійна підготовка” дозволяє широко використовувати інтерактивні методи та нестандартні форми організації навчального процесу, які дають змогу підвищити ефективність засвоєння знань, поліпшити контроль над виконанням завдань, викликати у студентів інтерес до навчання.

За даними американських вчених, під час лекції студент засвоює лише 5 % матеріалу, під час читання – 10 %, роботи з відео/аудіоматеріалами – 20 %, під час демонстрації – 30 %, під час дискусії – 50 %, під час практики – 75 %, а коли студент навчає інших чи відразу застосовує знання – 90 %. Тобто, відносно пасивні методи навчання (коли лише засвоюється та відтворюється інформація) мають на рівень (у 5-10 разів!) нижчу ефективність, ніж активні та інтерактивні.

Існує досить значна кількість підходів до класифікації інтерактивних технологій навчання. У посібнику «Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання» (О. Пометун, Л. Пироженко) пропонується, наприклад, така класифікація (за метою уроку та формою організації навчальної діяльності): *технології кооперативного навчання; технології колективно-групового навчання; технології ситуативного навчання; технології опрацювання дискусійних питань* [5, с. 32].

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх студентів.

Це співнавчання, взаємонавчання (*колективне, групове навчання в співпраці*), де й студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, уміють, здійснюють [6, с. 9].

Інтерактивне навчання сприяє формуванню навичок і вмінь; виробленню цінностей; створенню атмосфери співробітництва, взаємодії [2, с. 47].

Таке навчання формує мотивацію навчальної діяльності; готовність до самовдосконалення; здатність критично мислити, приймати продумані рішення.

Не одне тисячоліття людина використовувала ігри у навчанні або навчала за допомогою ігор. У певні часи, особливо в доцивілізаційний період розвитку людини, гра була практично єдиним варіантом освіти. Поступово розвивалася педагогіка, але гра не зникала з арсеналу вчителя. Стародавні греки (згадаймо апріорі Зенона або методи Сократа та Платона) та середньовічні схоласти використовували гру в навчанні. Науковий підхід до освіти практично не змінив поглядів на гру.

Ігрова форма занять створюється за допомогою спеціальних дидактичних прийомів та ситуацій, які виступають як засіб пробудження, стимулювання студентів до навчальної діяльності.

Кожна гра має завдання для виконання, які подаються в найрізноманітніших формах з широким діапазоном труднощів від легких і доступних для всіх до вищого щабля у рівні складності. Поступове зростання труднощів завдань дає змогу студентові прогресувати, розвиваючи свої творчі здібності, самоактуалізувати себе як творчу особистість.

Ігровий механізм допомагає внести проблемність у пізнавальний процес. Тому, мабуть, правильною буде схема : *гра-навчання-розвиток*.

Модель навчання в грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення студента в гру [1, с. 275].

На заняттях з професійної підготовки студенти-рекламісти за ігровою моделлю перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Студентам надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише означуваними правилами гри. Вони самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність на обране рішення.

Під час проведення лабораторних занять ефективно використовуємо такі інтерактивні методи як *робота студентів в парах та в малих групах, методику мозкового штурму, рольові ігри*. За умов цієї роботи всі студенти академічної групи отримують можливість вільно говорити, висловлюватись. Використання такого виду співпраці сприяє тому, що студенти не можуть ухилятися від виконання завдання.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий. Серед інтерактивних технологій кооперативного навчання на заняттях із професійної підготовки рекламістів використовуємо таку інтерактивну гру як *“Карусель”*. Студентам пропонується розділитися на дві групи і, таким чином, утворити рекламні відділи конкуруючих компаній, визначити галузь та напрямки роботи, розподілити коло обов'язків, вибрати керівника. Керівник презентує свій підрозділ та концепцію розвитку свого підприємства. Студенти пояснюють своє бачення на сутність функцій рекламіста.

Іноді виникають питання, знайти рішення на які досить проблематично. Як варіант технології вирішення проблем можна використати інтерактивну гру *“Дерево рішень”*, яка допомагає студентам проаналізувати та краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень.

Мета гри – з'ясувати рівень обізнаності студентів в даній царині, визначити власний погляд студентів на обов'язки рекламіста.

Студентам потрібно підготувати своє бачення посадової інструкції для кожного члена команди (працівника умовного відділу).

Інтерактивну технологію “*Метод ПРЕС*” застосовуємо, якщо студентам потрібно обґрунтувати свою точку зору: проводимо інтерактивну гру “*Продай слона*”. Одна команда має переконати іншу команду придбати новітню модель пилососа-іонізатора-стерилізатора. Протилежна команда намагається аргументовано відмовитися від цієї покупки. Потім команди міняються місцями.

Серед інтерактивних технологій кооперативно-групового навчання, які передбачають одночасну спільну роботу всієї групи, активно апробуємо таку інтерактивну гру як “*Вирішення проблем*”.

Метою застосування такої технології є навчання студентів самостійно вирішувати проблеми та приймати колективне рішення.

Завдання гри: створити концепцію просування на ринку нового дитячого журналу «Малюк».

У обмежено короткий час студентам потрібно познайомити читачів з «Малюком», для цього необхідно підключити всі можливі ЗМІ та піарити журнал у містах України.

Студенти поділяються на декілька груп: *група дослідження*, яка має проаналізувати та детально дослідити, що саме вабить читача до цього журналу; *група розміщення*, яка подає запити на розміщення в журналі реклам відомих фірм «*Gerber*», «*Pampers*», «*Hipp*»; *ПР-мени*, пропонують розробити сторінку, куди будуть розміщуватися фото малюків, кращі з яких будуть брати участь в конкурсі «*Дитина з обкладинки*».

Під час гри студенти повинні вміти проводити маркетингові дослідження в рекламі, для того щоб забезпечити ефективне досягнення цілей, розробляти основні етапи створення рекламних звернень, складати стратегічні та тактичні плани рекламної та ПР-комунікації, виконувати посадові посадові функції менеджерів реклами та зв’язків з громадськістю, створювати рекламну продукцію, що поширюється різними ЗМІ.

Для зацікавленості, наглядності та запам’ятовування на заняттях із професійної підготовки використовуємо презентації, відеофрагменти (наприклад,

відеоролики успішної та невдалої реклами, щоб аналізувати помилки в рекламі; навчальні фрагменти з кінофільмів), наводити класичні та сучасні приклади маркетингових дій та стратегій вітчизняних та іноземних компаній.

Отже, застосування інтерактивних ігрових методик на заняттях із професійної підготовки рекламістів дозволяє, на наш погляд, активізувати процес передачі знань та підвищити ефективність оволодіння необхідними управлінськими компетенціями в системі освіти.

Література

1. Дороз В.Ф. Методика навчання української мови в загальноосвітніх закладах: навчальний посібник / В.Ф. Дороз. – К.: Центр учнівської літератури, 2008. – 386 с.

2. Дороз В.Ф. Сучасний урок (українська мова і література): навч.-метод. посібник для студентів філологічних факультетів / В.Ф. Дороз, Т.Є. Ларіна. – Бердянськ, 2005. – 176 с.

3. Методика навчання української мови в середніх освітніх закладах / Колектив авторів за редакцією М.І. Пентиліук: М.І. Пентиліук, С.О. Караман, О.В. Караман, О.М. Горошкіна, З.П. Бакум, М.М. Барахтян, І.В. Гайдаєнко, А.Г. Галетова, Т.В. Коршун, А.В. Нікітіна, Т.Г. Окуневич, О.М. Решетипова. – К.: Ленвіт, 2009. – с. 130-136.

4. Пентиліук М.І. Сучасний урок української мови / М.І. Пентиліук, Т.Г. Окуневич. – Харків: Вид. група «Основа», 2007. – с. 54-65; 89-103.

5. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. За ред. О.І. Пометун. – К.: Видавництво А.С.К., 2004 – с. 8-64.

6. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання / О.І. Пометун. – К.: СПД Кулінічев Б.М., 2007. – 144 с.

