Сучасні умови організації навчальної діяльності надають великого значення особистості студентів, їхній взаємодії як з викладачем, так і один з одним. Особливої актуальності цей факт набуває в процесі професійної підготовки майбутніх спеціалістів, де особистісні й професійні якості досить тісно переплітаються. Отже, закономірно, що за будь-якої взаємодії між студентами виникають конфлікти, які впливають на продуктивність спільної роботи, а через це й на результати їхньої навчальної діяльності. Якщо брати психологічний аспект цієї проблеми, то її розв’язання залежить від вибору учасниками стилю поведінки в конфліктній ситуації та прийнятті ними спільного вирішення. Одними із найбільш ефективних методів оволодіння такими уміннями та навичками є методи активного навчання.

У вітчизняній педагогіці та психології проблемами методів активного навчання займалися К. Ушинський, А. Макаренко, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, І. Вачков, Ю. Ємельянов, В. Пугачов. Вчені розглядали роль гри у розвитку й формуванні особистості, що допомагає засвоювати й використовувати набутий досвід.

Груповим, або колективним методам навчання у вітчизняній педагогіці та психології, які спрямовані на навчання й виховання особистості в колективі й колективом, присвячено роботи А. Макаренка й В.Сухомлинського. Ю. Ємельянов групові методи умовно поділяє на три основні блоки [3]:

а) дискусійні методи, до яких належать групова дискусія, розбір казусів і практики, аналіз ситуацій й морального вибору тощо;

б) ігрові методи, до яких належать дидактичні й творчі ігри, в тому числі ділові (управлінські) ігри, рольові ігри (поведінкове навчання, ігрова психотерапія, психодраматична корекція), контргра (трансактний метод усвідомлення комунікативної поведінки);

в) сенситивний тренінг (тренування міжособистісної чуттєвості й сприйняття себе як психофізіологічної єдності).

Дискусійні методи навчання допомагають студентам ефективно усвідомлювати й засвоювати навчальний матеріал, тому що вони стають не тільки пасивними слухачами повідомлюваної викладачем або доповідачем інформації, а також беруть участь в обговоренні питання, що обов’язково змушує їх зайняти власну позицію щодо обговорюваної проблеми, а значить, краще запам’ятати необхідні знання. Дискусійні методи допомагають не тільки відстоювати власну точку зору, а й у ході дискусії колективно знайти правильну відповідь або рішення. До ігрових методів навчання належать дидактичні ігри, тобто спеціально створені ситуації, які моделюють різні ситуації спілкування і які студенти повинні самостійно вирішувати, обираючи собі ту або іншу роль. Під грою у педагогіці розуміють вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, в якому створюється й вдосконалюється самокерування поведінкою [4, с. 83].

Як зазначає С. Шмаков [6], гра виконує низку функцій: 1) функція соціалізації; 2) функція міжнаціональної комунікації; 3) функція самореалізації у грі; 4) комунікативна функція; 5) діагностична функція; 6) терапевтична функція; 7) функція корекції; 8) розважальна функція. Отже, гра у процесі навчання допомагає як розвинути комунікативні уміння й навички та скорегувати дії студентів й направити у правильне русло, так і має розважальну функцію, яка є важливим чинником у підвищенні зацікавленості студентів і у свою чергу сприяє активізації пізнавальної й комунікативної діяльності.

Особливе місце серед ігрових методів займає ділова гра. Науковці виділяють такі психолого-педагогічні принципи створення й використання ділових ігор у навчальному процесі [3]:

– ділова навчальна гра служить дидактичним засобом розвитку творчого професійного мислення, що виражається в здатності до аналізу виробничих ситуацій, постановці, вирішенні, доведенні професійних завдань;

– предметним змістом гри виступає імітація конкретних умов й динаміки виробництва, а також діяльності й стосунків залучених до нього людей;

– ділова навчальна гра за цільовою спрямованістю є двоплановою діяльністю, яка сприяє досягненню ігрових і педагогічних цілей;

– ділова гра конструюється й проводиться як спільна діяльність учасників навчального процесу у ході постановки професійно важливих цілей і їх досягнення за посередництва підготовки й прийняття відповідних індивідуальних й групових рішень;

– основним засобом включення партнерів до спільної діяльності й одночасно засобом створення й вирішення ігрових проблемних ситуацій є двостороннє (діалог) й багатостороннє спілкування, що забезпечує можливість вироблення індивідуальних і групових рішень, досягнення проміжних і кінцевих результатів гри.

Отже, можна зробити висновок, що ділова гра допомагає відчути студентам створену виробничу або реальну атмосферу спілкування, дозволяє виконувати різноманітні ролі, від звичайних працівників до керівників підприємств, розкриває потенціал комунікативних здібностей, вчить приймати рішення, від яких залежить доля працівників і виробничий процес на підприємстві, сприяє рефлексивному аналізу власної комунікативної діяльності.

Тому метою цієї роботи є дослідження стратегії поведінки студентів у проблемних ситуаціях, можливість корекції їхніх індивідуальних стилів. Виходячи з цього були поставлені такі завдання: 1) вивчити індивідуальну стратегію поведінки кожного студента в різних проблемних ситуаціях;  2) вивчити характер взаємодії студентів у ході модифікованого варіанта матричної гри і провести порівняльний аналіз індивідуальних проявів у процесі взаємодії; 3) дослідити й зробити порівняльний аналіз дії студентів у стратегічній грі прийняття рішень; 4) порівняти індивідуальні стилі поведінки студентів у конфліктних ситуаціях й особливості ігрової взаємодії в парах; 5) порівняти індивідуальні стилі поведінки в конфліктних ситуаціях і залежно від них успішність спільної діяльності учасників експерименту.

На початку дослідження була висунута гіпотеза про те, що стиль поведінки в проблемних ситуаціях впливає на продуктивність спільної діяльності студентів.

Робота проводилася протягом одного семестру. У дослідженні брали участь 14 студентів четвертого курсу Національного технічного університету «Харківський політехнічний інститут». Були використані ігрові методи, такі як матрична гра «Дилема в’язня», її модифікований варіант і стратегічна гра, а також опитувальник опису поведінки Томаса.

Для того щоб оцінити продуктивність спільної діяльності і підтвердити або спростувати висунутігіпотези, студентам було дано завдання, що вимагає координації спільних зусиль для досягнення певнихрезультатів. Студенти були розбиті на пари, кожній з яких потрібно було прийти до спільного вирішення наукової проблеми. Для висновку щодо продуктивності спільної діяльності ми простежили, наскільки швидко та й успішно вони справлялися з поставленим завданням. Дослідження проходило в три етапи.

На першому етапі визначалися характеристики стилю поведінки кожного зі студентів за допомогою тесту Томаса. Найбільш характерним способом реагування при виникненні проблемної ситуації для цієї групи є співпраця, за ним слідує пристосування. Найменш характерними є суперництво та уникнення.

Другим етапом дослідження було проведення модифікованого варіанта матричної гри «Дилема в’язня» [1], в ході якої вивчалися особливості ігрової взаємодії в парах. На третьому етапі дослідження була проведена стратегічна гра «Корабельна аварія» [1], орієнтована на прийняття спільного рішення.

Всі випробовувані впоралися з поставленими під час проведення ігор завданнями дуже швидко. У ході спільного обговорення не було помічено агресивних реакцій, всі ставилися один до одного цілком миролюбно. Це є наслідком того, що в кожній парі відразу був виявлений лідер, який вів гру, пропонуючи свої варіанти. Ведені в основному погоджувалися або пропонували компромісне рішення, але вони його завжди чимось аргументували, оскільки лідери не завжди погоджувалися зі змінами в списку без обговорення.

В першій парі явним лідером є учасник М., тоді як учасник В. є веденим. Спираючись на отримані дані, можна говорити про те, що учасник В. при виникненні проблемної ситуації не буде її поглиблювати, він буде намагатися знайти компроміс і постарається вирішити цю проблему мирним шляхом. Учасник М. намагатиметься вирішити виниклу ситуацію перш за все на свою користь, але він теж не піде на відкритий конфлікт, скоріше всього він уживе заходів на переконання партнера і його вмовляння. При цьому існує велика ймовірність того, що учасник В. вибере стратегію пристосування. Ця пара швидше за всіх справилася з поставленим перед нею завданням, подолавши проблеми, що виникають для досягнення спільної мети. З аналізу роботи, зробленої цією парою, видно, що, дійсно, учасник М. більше вплинув на кінцевий результат, учасник В. більшою мірою відмовився від своєї позиції. Можна зробити висновок, що ця пара успішно вирішує свої проблемні ситуації.

Друга пара справляється лише з тими проблемними ситуаціями, в яких рішення порівняно легко досягається. Якщо ж виникає перешкода при вирішенні проблеми, то учасник К. вибирає таку стратегію поведінки, як уникнення, що не дозволяє цій парі прийти до чого-небудь спільним рішенням. Треба зауважити, що ця пара не впоралася з поставленим завданням. Це негативно впливає на спільну діяльність студентів.

Лідером у третій парі є учасник Д. При цьому обидва учасники пари йдуть на поступки. Це було виявлено з проведених ігрових методів. Опитувальник Томаса також показав, що учасники проявляють такий тип реагування, як співпраця. Таке поєднання стилів поведінки в проблемній ситуації є досить продуктивним для спільної діяльності студентів.

Поспостерігавши за поведінкою четвертої пари під час проведення стратегічної гри на прийняття спільного рішення, не можна говорити про те, що в цій парі є лідер і є ведений. Обидва студенти намагалися перекласти вирішення виниклої проблеми один на одного. Це також підтверджують дані, отримані з попередніх методик. Так, за опитувальником Томаса в учасників були виявлені такі типи реагування, як пристосування і компроміс, а в матричній грі вони постійно намагалися підлаштуватися один під одного, демонструючи при цьому низьку результативність. Загалом можна зробити висновок, що ця пара погано справляється з проблемними ситуаціями, оскільки жоден із її учасників не продемонстрував здатності брати на себе відповідальність за прийняття рішення та готовності до цього.

У п’ятій парі, як показують результати використання всіх трьох проведених методик, явним лідером є учасник Р., при цьому для нього характерна така стратегія поведінки, як суперництво. Ця пара досить успішно справилася з виконанням запропонованого завдання, про що свідчить досягнутий ними результат, який практично повністю відображав точку зору учасника Р.

Шоста пара недостатньо успішно справляється з проблемами, що виникають у різних ситуаціях. Якщо виникає перешкода при вирішенні проблеми, то учасник Н. вибирає таку стратегію поведінки, як уникнення, а учасник П. — компроміс. Таке поєднання стилів поведінки в проблемній ситуації негативно впливає на спільну діяльність студентів. У цій парі не було лідера, який би міг запропонувати ефективні способи вирішення цієї проблеми. Необхідно відзначити, що ці студенти не впоралися з поставленим перед ними завданням.

Сьома пара виявилася досить успішною в досягненні загальної мети. Обидва учасники пари продемонстрували високі показники щодо такого типу реагування, як співпраця. З проробленої ними роботи видно, що вони змогли знайти оптимальне рішення поставленої перед ними завдання за досить короткий термін. Можна зробити висновок, що ця пара ефективно справляється з проблемною ситуацією, тому що обидва учасники докладають максимум зусиль для досягнення взаємовигідного рішення в процесі спільної діяльності.

Отримані в процесі дослідження результати свідчать про те, що існує таке поєднання індивідуальних стратегій поведінки студентів, за якого вони успішно вирішують виниклі проблемні ситуації. Такими поєднаннями виявилися «співпраця-співпраця», «співпраця-пристосування», «співпраця-компроміс». Подібне поєднання індивідуальних стилів поведінки є оптимальним, оскільки дозволяє учасникам гри як враховувати належним чином інтереси один одного, так і направляти спільні зусилля на загальний результат. Поєднання таких стратегій як «пристосування-компроміс» виявилося неефективним.

Необхідно відзначити, що в матричній і стратегічної іграх студенти демонстрували високу здатність до навчання й успішність виконання поставленого перед ними завдання. У роботі була також виявлена така особливість, як наявність лідируючої позиції в парі. Виявилося, що коли в парі є лідер, то можна стверджувати, що ця пара буде успішнішою у своїй спільній діяльності. Крім того, за наявності лідера в парі студенти продемонстрували високі показники в іграх, про що свідчать отримані результати цього дослідження.

Порівнюючи дані, отримані в процесі вивчення стилів поведінки студентів щодо успішності виконанняпоставлених перед ними завдань, можна дійти таких висновків: в результаті дослідження висунута намигіпотеза підтвердилася; дійсно, продуктивність спільної діяльності студентів залежить від стилю їхньоїповедінки в проблемних ситуаціях.

Остаточний аналіз результатів дозволяє зробити такі висновки.

1. Найбільш поширеними стилями поведінки в проблемних ситуаціях у студентів були співпраця, компроміс і пристосування.

2. Такі стилі, як суперництво й уникнення, вони практично не вибирали.

3. Порівнюючи індивідуальні стилі поведінки в парах, було виявлено, що найбільш продуктивним поєднанням індивідуальних стратегій студентів цієї групи були: «співпраця-співпраця», «співпраця-пристосування», «співпраця-компроміс».

4. Таке поєднання стратегій, як «пристосування-компроміс», не дозволяє парі в процесі взаємодії домогтися успішного вирішення проблеми.

5. Результати проведених ігор наочно показали можливість корекції поєднання індивідуальних стратегій поведінки студентів у процесі спільної діяльності.

Результати дослідницької роботи, присвяченої вивченню особливостей міжособистісної взаємодії в конфліктних ситуаціях, є лише одним невеликим кроком на шляху вивчення цієї проблеми, яка в сучасних умовах є актуальною для ефективної підготовки майбутніх фахівців будь-якої галузі.

Порівнюючи дані, отримані в процесі вивчення Важливе практичне значення проведеної роботи полягає в можливості використання її результатів у процесі організації навчальної діяльності студентів. Зокрема, ця робота може розглядатися як одна з численних спроб виявити деякі психологічні характеристики студентів, які впливають на успішність їхнього навчання. Для ефективної організації навчального процесу викладачу необхідно враховувати не тільки рівень знань студентів, а й їх психологічні особливості.

Другим важливим моментом нашого дослідження є можливість подальшого навчання майбутніх фахівців умінню вибирати найбільш оптимальні способи поведінки в проблемних ситуаціях. Ці уміння й навички є професійно значущими для студентів в їхній майбутній діяльності.

Тренінг як складний вид діяльності, який поєднує у собі різні вправи й завдання і, як правило, триває декілька днів, допомагає студентам за досить обмежену кількість часу багато чому навчитися і подивитися на себе й на інших учасників своєї групи по-іншому, виявити свої приховані здібності й можливості, а також навчитися відкриватися і прямо висловлювати свою позицію щодо обговорюваних питань і проблем. Тренінги за досить короткий проміжок часу сприяють інтенсивному навчанню, розкриттю здібностей, допомагають розкрити внутрішній потенціал, пізнати себе, навчитися працювати й взаємодіяти в команді й за невеликий термін вирішити чимало поставлених проблем.

Вибір методів активного навчання допомагає залучати студентів до активної комунікативної діяльності під час занять, відповідно сприяє ефективному оволодінню знаннями, вміннями й навичками, пошуку необхідних мовних засобів, шляхів вирішення різноманітних завдань, що є головним чинником формування умінь та навичок вирішення проблемних ситуацій у майбутній професійній діяльності.

Подальшим завданням досліджень у цьому напрямі має стати розроблення корекційної програми, спрямованої на підвищення ефективності спільної діяльності і знаходження способів найкращого вирішення виникаючих суперечностей, яка має включати в себе ігрові методи, що моделюють складні проблемні ситуації взаємодії фахівців.