УДК 371.134 – 057.875:81’243

Маргарита Романова, *директор Київського коледжу міського господарства Академії муніципального управління*

ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ

У статті розглядаються питання теорії та методики використання ділової гри в навчальному процесі як одного із засобів формування професійної компетентності молодшого спеціаліста.

Ключові слова: *ділова гра, активні методи навчання, виробничі ситуації, компоненти ділової гри.*

Рис. 3. Табл. 1. Літ. 11.

Маргарита Романова, *директор Киевского колледжа городского хозяйства Академии муниципального управления*

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОРУДИЕ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ МЛАДШИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

В статье рассматриваются вопросы теории и методики использования деловой игры в учебном процессе как средства формирования профессиональной компетентности младшего специалиста.

Ключевые слова: *деловая игра, активные методы учебы, производственные ситуации, компоненты деловой игры.*

Marharyta Romanova, *director of the Kiev College of Urban Management Academy of Municipal Management*

ROLE PLAY AS A FORM OF PROFESSIONAL COMPETENCE OF JUNIOR PROFESSIONALS

Some theoretical and methodological problems of using business games in the educational process as a means of a junior specialist professional competence formation are considered in the article.

Keywords: *business game, active learning, production situation, the components of the business game.*

Постановка проблеми. Стан сучасного розвитку і функціонування підприємств та організацій вимагає певної якості освіти спеціалістів, які забезпечуватимуть управління та організацію їх господарської діяльності.

Актуальність вирішення проблем, пов’язаних з підготовкою спеціалістів, які б відповідали сучасним стандартам освіти та запитам роботодавців, висуває перед вищими навчальними закладами І – ІІ рівня акредитації завдання удосконалення форм і методів навчального процесу та орієнтації змісту і технологій навчання, спрямованих на розвиток компетентностей майбутнього спеціаліста, які б максимально впливали на професійне вдосконалення під час фахової підготовки.

Виходячи з цього, у коледжі, в умовах зростання вимог до якості освіти та професійної підготовки майбутніх спеціалістів, важливим практичним завданням педагогічного колективу є активізація навчального процесу. Суттєвим потенціалом у цьому аспекті є активні технології навчання, де чільне місце посідають ігрові технології [11].

Аналіз останніх досліджень і публікацій щодо використання ділових ігор у навчальному процесі вищих навчальних закладів свідчить про значну увагу вітчизняних і зарубіжних дослідників до цієї проблеми.

Питання теорії і практики використання ділових ігор як форми і методу навчання досить детально розроблялись Н. Анікеєвою, М. Арстановим, Ю. Арутюновим, М. Бірштейном, І. Бєлкіним, А. Вербицьким, С. Мельниковою, Г. Щедровицьким та іншими.

Окремі теоретичні та практичні аспекти використання ігрових методів у навчальному процесі ВНЗ відобразили у своїх працях учені О. Аніщенко, Я. Бєльчиков, С. Занько, С. Калаур, В. Платов, П. Підкасистий Л. Романішина та інші. Наукові доробки дослідників проблеми використання ділових ігор як форми активізації навчального процесу свідчать про те, що ділові ігри є одним з перспективних напрямів підвищення якості освіти майбутніх спеціалістів, дієвим методом активізації їхньої навчально-пізнавальної діяльності.

Метою статті є визначення основних теоретичних і методичних аспектів організації і

використання ділової гри в навчальному процесі коледжу.

Виклад основного матеріалу. В умовах модернізації економіки нашої країни однією із головних задач підготовки фахівців інженерного профілю є формування нового типу молодшого спеціаліста – не робочої сили як такої, а соціально активної особистості, яка б мала високий рівень освіти, виховання, сформовані професійні компетентності. Умовою вирішення даної задачі є підвищення якості підготовки такого фахівця в процесі його навчання у коледжі. Професійна освіта, яку надає молодій людині коледж, є основою соціально-економічного розвитку суспільства.

Це спрямовує організацію навчально-виховного процесу коледжу на вирішення актуальних проблем, пов'язаних із підготовкою спеціалістів, які б відповідали сучасним стандартам освіти і вимогам ринку праці.

У сучасному освітньому просторі активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів у вищих закладах освіти, науковці і викладачі-практики розглядають, насамперед, у контексті використання форм, методів і засобів навчання, що отримали назву "активних". До них, як правило, віднесені проблемні лекції та семінари, тренінги, навчальні дискусії, вирішення конкретних професійних ситуацій, ділових ігор тощо.

Актуальність діяльності педагогічних колективів вищих навчальних закладів I – II рівня акредитації щодо створення та впровадження ігрових форм навчання підтверджується і тим, що більше 40 країн світу в 1984 р. об'єдналися в асоціацію методів активного навчання *"WACRA"*. Її мета – дати можливість обмінюватись інформацією й досвідом досліджень у напрямі створення та впровадження методів активного навчання в процесі діяльності шкіл, ВНЗ, курсів перепідготовки і підготовки спеціалістів для всіх галузей виробництва, медицини, науки, бізнесу тощо.

Вивчаючи теорію питання щодо впровадження ігрових методів навчання у процес підготовки сучасних фахівців, ми розглядаємо різні підходи і трактування поняття "ділова гра".

Варто зазначити, що проведений нами аналіз наукових джерел та публікацій щодо використання ігрових методів у навчальному процесі свідчить про те, що не існує єдиної думки про визначення та трактування поняття "ділова гра" [2, 3, 5, 7].

У дидактиці діловими іграми прийнято називати динамічну імітацію реальних господарських чи інших ситуацій, яка за своїм змістом і методами реалізації відповідає практичній діяльності конкретних категорій працівників [2].

Науковець В. Платов розглядає ділові ігри як види ігрової взаємодії, пов'язані з розподілом ролей, у ході якого "програється" та або інша ділова ситуація [8]. У даному випадку йдеться про сукупність ігрових методів навчання, що протиставляються традиційним навчальним методикам: словесним (лекціям), роботі з джерелами, наочним (демонстрації зразків), практичним (експериментам).

Учені Б. Райзберг, Л. Лозовский, О. Стародубцева вважають, що ділова гра – імітація, моделювання, спрощене відтворення реальної економічної ситуації у ігровій формі. У діловій грі кожен учасник виконує роль, дію, які є аналогами дій людини у житті, але з урахуванням правил гри. Ділові ігри застосовуються у якості методу і засобу практичного навчання, виступають засобом пізнання норм економічної поведінки, опанування процесів прийняття економічних рішень [9].

Досвід практичного застосування ділових ігор у навчальному процесі дозволяє нам говорити про те, що це – метод навчання професійної діяльності шляхом її моделювання, наближеного до реальних умов, з обов'язковим динамічним розвитком ситуацій або завдань, рішення яких залежить і одночасно впливає на якість знань, умінь та навичок її учасників [10].

Разом з тим, роботи досліджених нами авторів свідчать, що і науковці, і практики вважають, що ділові ігри належать до активних методів навчання (АМН), які, за оцінками фахівців, є найефективнішими – з погляду вироблення практичних знань і умінь – освітніми методиками [4]. Методики сучасних ділових ігор дозволяють раціонально поєднувати професійний інтерес учасників до нових методів навчання, формують дух конкуренції і колективізму. Створення ділової гри є складною науково-технічною задачею, вирішення якої потребує значного організаційного та методичного забезпечення кожного навчального елементу цієї технології, що суттєво відрізняється від підготовки викладача до лекції, семінару або іншої форми занять.

Існують різні точки зору на складові ділової гри у навчальному процесі. На нашу думку, найбільш повним є погляд М. Бірштейна, який вважає, що ділова гра складається з семи невіддільних один від одного елементів навчального, виробничого, науково-дослідницького, логічного, психологічного, соціального, інтегрального [6].

У грі, як свідчить досвід, відбувається швидке поповнення знань, практичне засвоєння навичок

проведення розрахунків і ухвалення рішень в умовах реальної взаємодії з партнерами. На відміну від конкретної ситуації, яку відтворює момент виробничої ситуації, в діловій грі ситуація виражається в динаміці, а процес виробництва – у розвитку.

Для прикладу, ділові ігри, які проводяться в навчально-тренувальному банку із застосуванням сучасних комп'ютерів і програм, дозволяють імітувати сукупність керованих і некерованих процесів, забезпечуючи в прискореному масштабі взаємозв'язану послідовність близьких до реальних ситуацій, що відбуваються в повсякденному житті. Учасникам гри пропонується на основі конкретної, ситуації (наприклад, відкриття рахунку для різних клієнтів; видача кредиту тощо) виробляти управлінські рішення, які негайно обробляються на ПК.

Це своєю чергою, створює умови для оцінки ефективності тактики управління, сприяє її вдосконаленню і закріпленню практичних навичок.

Однак, необхідно враховувати, що для розробки і прийняття оптимальних рішень при проведенні ділової гри потрібні спеціальні знання. Тому студент не може виконувати ту чи іншу виробничу роль або функцію, не підготувавши себе до неї, не актуалізувавши свої знання, а викладач – не протестувавши їх.

Готуючи і проводячи гру, ми виходимо з того, що, студент, виконавши поставлені перед ним задачі, як майбутній фахівець, набуде нових знань, зможе сформувати певні навички виробничої діяльності, а також здобуде досвід співпраці з людьми.

Аналіз досліджених нами публікацій дозволяє нам говорити про те,що, ділові ігри умовно поділяються на чотири типи: виробничі (управлінські), навчальні, дослідницькі, діагностичні (атестаційні).

У навчальний процес, як свідчить і теорія і практика питання, доцільно запроваджувати навчальну ділову гру, яка задає предметний і соціальний контекст майбутньої професійної діяльності та водночас є засобом навчання спеціалістів і формування їх особистісних та професійних якостей. Важливо відзначити, що правильно організована і проведена ділова гра, має "післядію", яка стимулює студентів розмірковувати (у разі прорахунків) над питаннями "що я не зміг?", "чого не розумію?". У діловій грі досягається ефект саморозвитку, самоосвіти, саморегуляції її учасників.

Таблиця 1.

Компоненти ділової гри як методу побудови навчального процесу

Компоненти ділової гри	Значення компонентів ділової гри
1) ІГРОВІ РОЛІ ТА ЇХ УХВАЛЕННЯ;	*Роль* – провідний компонент гри. При її ухваленні важливо врахувати психологічні і інтелектуальні, соціальні особливості гравця. Роль є комплексом соціальних вимог, очікувань, що висуваються даній людині, її поведінці суспільством і оточуючими. Виконання ролі передбачає точне відтворення діяльності людини в виробничій діяльності. Ухвалення її здійснюється на когнітивному, емоційному та поведінковому рівнях і реалізується за допомогою засвоєння зовнішніх рис і норм поведінки, а також задач, які характерні для ролі.
2) ПОБУДОВА ІГРОВИХ ДІЙ ЗА ПЕВНИМИ ПРАВИЛАМИ;	*Ігрові дії* визначаються цільовим аспектом гри і можуть задаватися по-різному: сценарієм, планом, ведучими гри, нормативними документами. У певних випадках ігрові дії можуть формуватися гравцями відповідно до їх власного бачення ситуації та поставленими перед ними цілями. Рольові цілі встановлюються умовами гри. Цілі окремих учасників гри можуть відрізнятися від загальної мети групи або колективу, рівень "жорсткості" правил залежить від мети гри та об'єкту імітації.
3) МОДЕЛЮВАННЯ ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ І СУПУТНЬОГО ЙОМУ ЕМОЦІЙНОГО НАПРУЖЕННЯ (ТЕХНОЛОГІЯ ГРИ).	*Моделювання в грі* – це створення умовної (імітаційної) але наближеної до реальної виробничої ситуації (процесу), соціальної поведінки, введення в хід гри додаткових даних для створення "виробничого конфлікту", та пошуку шляхів його вирішення тощо.

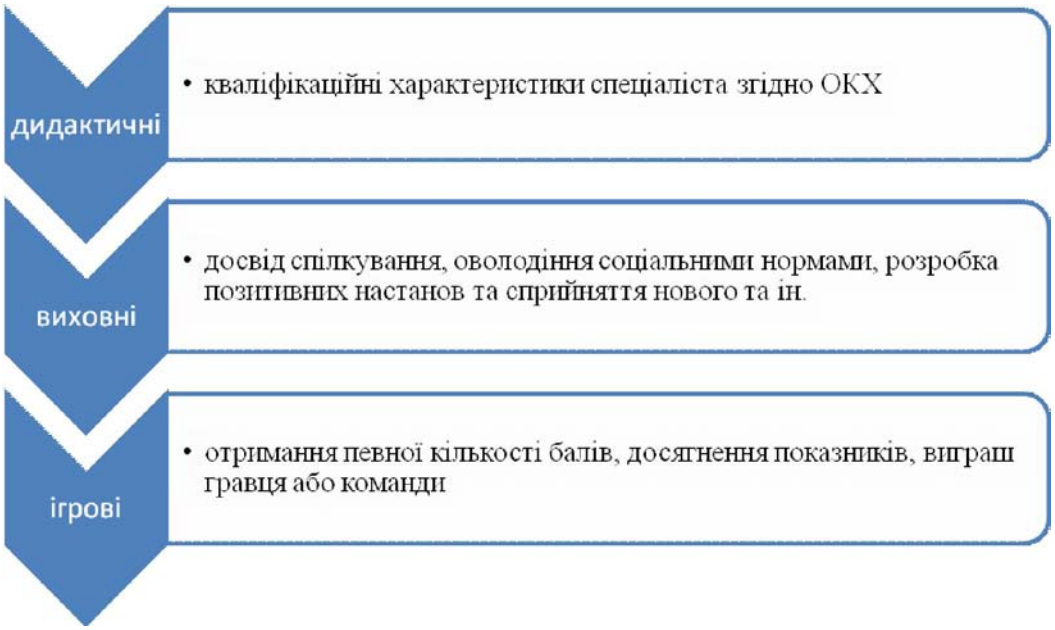

Рис. 1. Цілі ділової гри

Рис. 2. План сценарію гри

Тому, при конструювання ділової навчальної гри важливо дотримуватись таких принципів: імітаційне моделювання умов і динаміки виробництва та ігрове моделювання змісту ігрової діяльності; проблемність; спільна діяльність учасників; діалогічне спілкування; партнерська діяльність (гравець-спеціаліст). Як метод навчального процесу, ділова гра має складатися не менше, ніж з трьох компонентів, як показано в таблиці 1.

Розглядаючи ділову гру як метод активізації навчального процесу, обовязковим є визначення цілей гри: дидактичних, виховних, ігрових (рис. 1).

Важливо враховувати, що кожна гра проводиться за певним сценарієм, який створюється з урахуванням предмету гри, конфлікту, установлення способів генерування подій, послідовності дій гравців, визначення характеру партнерства учасників (рис. 2).

Важливим етапом гри є не лише виконання визначених ролей, функціональних завдань, а і їх оцінювання. Це може бути оцінювання за певною шкалою, анкетування, експертне оцінювання (рис. 3).

Узагальнюючи теоретичні і методичні аспекти

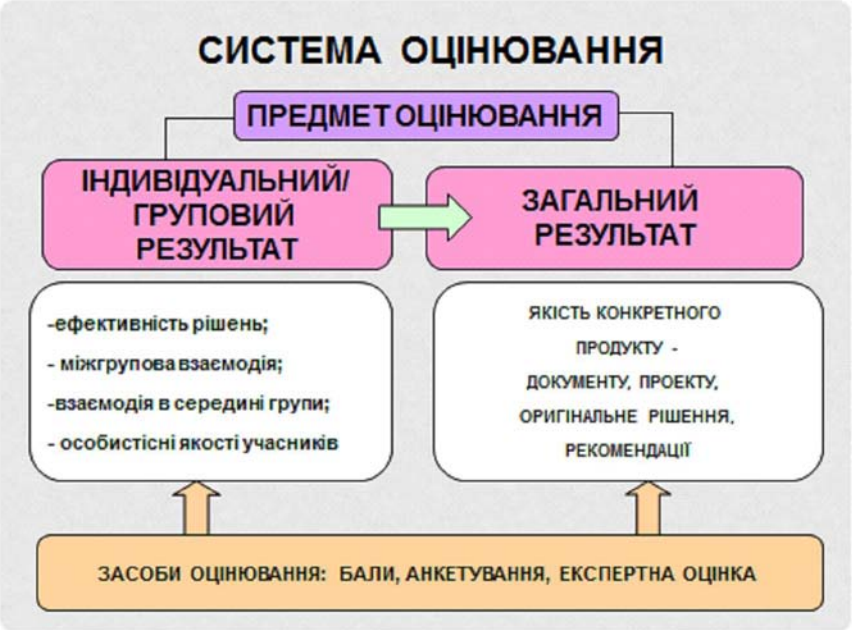

Рис. 3. Система оцінювання гри

ділової гри, як засобу формування професійної компетентності молодших спеціалістів, можна зробити такі висновки.

Висновок. Ділова гра – це метод активного навчання студентів. У широкому значенні ділова гра є різновидом навчальної технології в основу якої покладено метод пошуку рішень у різних виробничих ситуаціях для закріплення набутих знань, формування у студентів практичних навичок з обраного фаху, а також соціального досвіду за допомогою гри за заданими правилами.

Ділова гра не лише метод, ділова гра – явище в навчальному процесі, яке вимагає надзвичайно уважного ставлення до студента, якісної підготовки методичного забезпечення і здатності самого викладача керувати процесом навчання студента під час гри.

Враховуючи наукові доробки учених та беручи до уваги наявний досвід використання активних методів навчання студентів в коледжі,зазначимо, що за допомогою ділових ігор, як методу активізації навчального процесу, можна достатньо ефективно вирішувати цілу низку завдань, які в "традиційному навчанні є важко-досяжними, а саме: активізувати і закріпити знання студентів, формувати навички професійної діяльності, надавати студентам певний соціальний досвід" [2].

1. Аніщенко О.В. Сучасні педагогічні технології: курс лекцій. Навч. посіб. / О.В. Аніщенко, Н.І. Яковець; За заг. ред. Н.І. Яковець. – Ніжин: Вид-во НДПУ ім. М. Гоголя, 2005. – 215 с.

2. Балеев А.А. Активные методы обучения / А. Балеев. – М., 1986. – 127 с.

3. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. редактор В.Т. Бусел]. – К.: Ірпінь: ВТФ "Перун", 2009. – 1736 с.

4. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.

5. Геронимус Ю.В. Игра. Модель. Экономика. – М.: Знание, 1989. – 208 с.

6. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн. – Рига: Авотс, 1989. – 303 с.

7. Носач І. Ділові ігри як основа інтерактивного модуля курсу інтерактивних фахових дисциплін з напрямку "Економіка" // Молодь і ринок. – 2008. – №5. – С. 148 – 152.

8. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. – М.: Профиздат, 1991. – 192 с.

9. Райзберг Б.А. Современный экономический словарь. 5-е изд., перераб. и доп / А.Б. Райзберг, Л.Ш. Лозовский, Е.Б. Стародубцева. – М.: ИНФРА-М, 2007. – 495 с. – (Б-ка словарей "ИНФРА-М").

10. Робота в навчально-тренувальних банках. [Навч. посіб.] / Романова М.І. За заг. ред. докт. Т. Шумана та докт. М. Куцманн – Берлін: Вид-во BIBB-GSB, 2001. – С. 72 – 82.

11. Романишина Л.М. Роль ділових ігор у процесі підвищення комунікативної компетентності студентів / Л.М. Романишина, С.М. Калаур // http://www.rusnauka.com

Стаття надійшла до редакції 21.01.2014