

УДК 378.147(045)

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

А.С.Киричук, Р.Л.Перестюк

Анотація. У статті розглянуто теоретичні основи створення ділових ігор, послідовність етапів їх створення з описуванням кожного елемента структури ділової гри з психологічним супроводом їх застосування, що удосконалив навчальну діяльність у вищому навчальному закладі.

Ключові слова: ділова гра, структурний компонент ділової гри, етапи створення ділової гри.

Аннотация. В статье рассмотрены теоретические основы создания деловых игр, последовательность этапов их создания с описыванием каждого элемента структуры деловой игры с психологическим сопровождением их использования, которое совершенствует учебную деятельность в высшем учебном заведении.

Ключевые слова: деловая игра, структурный компонент деловой игры, этапы создания деловой игры.

Summary. The article reviews the theoretical basis for the creation of business games, sequence of steps to create them with the description of each element of the structure of the business game of psychological support of their application that improves learning activities in higher education.

Keywords: business game, structural component of business game, stages of creation of business game.

Актуальність теми. Введення та застосування інтерактивних технологій дозволяє зменшити час, відведений на вивчення деяких дисциплін на 30-50% при більшому ефекті засвоєння матеріалу. Цей чинник є дуже істотним для більш частого застосування інтерактивних технологій в умовах навчання. Дослідники встановили, що при лекційному поданні матеріалу засвоюється 20% інформації, у той час як при використанні інтерактивних технологій – 90%. Серед таких технологій чільне місце посідають ігрові технології, а саме, ділові ігри, що обумовлює актуальність даної теми.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі створення ділової гри у навчальному процесі присвячені дослідження А.П.Айламазяна, М.П.Арстанова, О.В.Асмолова, В.В.Вербицького, С.В.Мельникової, А.О.Яворського та ряд інших учених.

Метою даної статті є опис теоретичних основ створення ділових ігор як педагогічного засобу й активної форми навчання та психологічного супроводу їхнього застосування, що удосконалив навчальну діяльність у вищому навчальному закладі.

Виклад основного матеріалу. У реальній дійсності коло необхідних для життя і роботи знань

постійно розширюється, а можливості їх засвоєння не безмежні. Найважливішим завданням стає не тільки уміння відбирати необхідні знання, систематизувати їх, але й уміння перетворювати ці знання, наблизити їх до сьогоденних життєвих і професійних ситуацій, практики, до реальної професійної діяльності. Це означає, що ділові ігри, як метод активного навчання, допомагають у теоретичному і практичному аспекті підготовки спеціалістів. Ділові ігри, як метод навчання дозволяють «прожити» визначену ситуацію, вивчити її в безпосередній дії. Також, вони дозволяють моделювати різноманітні виробничі ситуації, проектувати засоби дій в умовах запропонованих моделей, демонструвати процес систематизації теоретичних знань за рішенням визначеної практичної проблеми [2].

В даний час у світі використовується понад 2000 ділових ігор. Експериментальне ігрове моделювання почало інтенсивно розвиватися із середини 50-х років. Перші ігри були розроблені в США (1955 р. – Rand Corporation, 1958 р. – Американська асоціація керування). Поширюються і впроваджуються ділові ігри в Англії, Канаді, Японії, Франції, Німеччині, Польщі та ін. У нашій країні в 1966 році була створена перша великомасштабна гра «Реформа», у 1968 році ділова гра «Астра» (Ленінградський фінансово-економічний інститут, професор І.М.Сирожкін). Були створені декілька наукових центрів з розробки теорії і практики ділових ігор (Москва, Санкт-Петербург, Київ, Новосибірськ, Челябінськ та ін.).

Ділова гра — це метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації. Ділова гра застосовується як метод активного навчання її учасників з метою вироблення у них навичок прийняття рішень в нестандартних ситуаціях, а також як засіб тестування здібностей. Вона є засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування системи ділових стосунків учасників, її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, розв'язання сформульованих на початку гри проблем. Важливо відмітити також, що гра більшою мірою, ніж словесні методи навчання, сприяє формуванню практичних, трудових умінь, теоретичних знань, навичок, зміцненню знань та навичок.

Ділова гра несе в собі такі навчальні цілі:

- навчання вирішення конкретного управлінського завдання;
- навчання аналізу вихідної ситуації, можливих альтернатив і їхніх наслідків для відповідного виду діяльності;
- перевірка рівня підготовки у відповідному виді діяльності;
- навчання прийманню управлінських рішень в екстремальних ситуаціях.

Структурний компонент ділової гри включає у себе такі елементи, як мета, предмет, ролі, правила та ін.

Мета ділової гри — це найбільш складний і суперечливий компонент, який поділяється на: педагогічні (полягають у формуванні наочної і соціальної компетентності) та ігрові (роблять навчальний процес ігровим).

Предметом гри є діяльність учасників у специфічній формі, які захищають предмет реальної професійної діяльності та задається на основі моделі фахівця, його кваліфікаційної характеристики.

Ролі гравців мають відображати «посадову картину» того фрагмента професійної діяльності, який моделюється у грі. В свою чергу, ролі поділяються на: соціальні (професійні, соціально-демографічні), міжособові, офіційні та стихійні. Структура опису ролей ділової гри може включати такі компоненти: перелік ролей і сформованих груп; функції, що виконуються гравцями, їх права та обов'язки; інструкції виконання кожної посадової ролі та ін.

Ділова гра повинна конструюватись послідовно відповідно до певних положень, як приклад, можна використати такі:

- з урахуванням призначення ділової гри (навчання та дослідження) наводиться опис конкретної ситуації, основні проблеми та рішення, які викликають дану ситуацію;
- встановлюється адекватність моделі реальній ситуації. Побудова моделі пов'язана зі спрощенням реальної системи методом ділення її на частини, потім окремі складові системи об'єднуються в єдине ціле з тим, щоб створити модель, адекватну реальній конкретній ситуації [1].

В основі ділової гри лежить імітаційний експеримент. Відмінність імітаційного експерименту від експерименту "реального" полягає в тому, що при імітації використовується модель реального процесу, а не сам процес. Також імітаційний експеримент відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі.

Елементи ризику, що вводяться в ділові ігри, дають можливість приймати рішення в умовах

недостатньої інформації та виробничої напруженості, що дозволяє майбутньому фахівцю, приймати управлінські рішення (часто ризиковані) у модельованих виробничих ситуаціях і накопичувати уміння і навички управлінської діяльності. Такий досвід дозволить у майбутньому в реальній обстановці, при необхідності, приймати ефективні рішення з мінімальними втратами.

Створення ділової гри завершується організаційними положеннями з проведення ігор, що включають правила, які можуть бути або єдиними для всіх учасників, або диференційованими. Правила включають ряд вимог і умов, яких повинні дотримуватися при грі. Це, наприклад, можливість спілкування між учасниками; регламент ігрової процедури; роль і функції викладача; система оцінювання та ін. При необхідності в правилах передбачаються виключення.

Аналізуючи принципи ділової гри у навчально-виховному процесі, можна зробити висновок про те, що в них значною мірою доповнюються і вдосконалюються такі характеристики рольових ігор як: ситуативність, тематичність, реалізація принципу виховного навчання та ін. [3].

Використання ділових ігор дає змогу виявити особливості психології учасників. Психологічна діагностика у процесі ділової гри стає можливою завдяки таким моментам. Насамперед, під час ділової гри знімаються деякі обмеження поведінкових реакцій і учасники ухвалюють такі самостійні рішення, в яких найбільшою мірою виражені їх психічні характеристики. Ці характеристики виявляються в емоційному ставленні до ігрової ролі, виборі засобів для її реалізації. За такої організації навчального процесу стає можливим і психологічна діагностика особових характеристик представників групи. Тобто за допомогою ділової гри можна визначити: рівень ділової активності гравця; наявність тактичного або стратегічного мислення; швидкість адаптації у нових умовах; здатність аналізувати власні можливості; здатність прогнозувати розвиток процесів; здатність аналізувати можливості й мотиви інших людей; стиль керівництва, орієнтацію при ухваленні рішень у грі «на себе» або «на користь команди» та багато іншого.

Загалом, з вище сказаного, можна виділити такі основні етапи (стадії) створення ділової гри:

1. Визначення об'єкта імітації та загального кола проблем, які треба розв'язати під час ділової гри.
2. Конкретизація мети ділової гри, тобто визначення складу й характеру очікуваних результатів.
3. Виявлення й аналіз структури виробничо-господарських та управлінських зв'язків об'єкта, що моделюється у грі.
4. Визначення ресурсів, необхідних для ділової гри, призначення їх розпорядників.
5. Визначення сфери прийняття рішень або їх переліку, які можуть прийматися під час гри її учасниками.
6. Визначення можливих зовнішніх впливів на учасників гри (додаткові позапланові завдання тощо).
7. Завершення складання всіх форм документів, якими користуватимуться учасники в процесі гри, оформлення вихідних даних, таблиць, графіків, формування облікової документації гри.
8. Формування системи штрафів та заохочень ігрового характеру.
9. Узгодження всіх етапів гри.
10. Демонстрація (генеральна репетиція) виправленого й уточненого варіанта ділової гри.

Ділова гра повинна мати систему оцінок, групових та індивідуальних, поетапних та кінцевих. Основними критеріями оцінювання ігрових дій учасників повинні бути наступні складові: професійна компетентність учасників; сформованість виявлених в грі професійних вмінь; володіння учасниками прийомами вирішення професійних завдань; творчий підхід до вирішення проблем, що виникають; сформованість професійного мислення; рівень культури професійної поведінки та спілкування. Коректне оцінювання комунікації кожного з учасників ділової гри сприяє підвищенню мотивації студентів для вивчення матеріалу та значення ділових ігор.

Ділові ігри правомірно відносять до числа нетрадиційних, активних методів у навчанні, вони забезпечують:

1. Активність навіть тих студентів, які, як правило, віддають перевагу мовчанню.
2. Комфортність навчання для студентів, оскільки вони перестають боятися негативних оцінок.
3. Удосконалення комунікативних навичок студентів, оскільки активні методи навчання дають змогу їм більше висловлюватися.
4. Формування почуття професіонала у студентів уже у вузівській аудиторії.
5. Розвиток у студентів ряду важливих здібностей (до спільного прийняття рішень, до творчого професійного мислення тощо).
6. Розвиток мислення, не просто відтворюючи засвоєні знання, але й використовуючи їх у практично орієнтованій діяльності, залучення студентів до вирішення проблем, максимально наближених до професійних.

У правильно організованій діловій грі, ігрова група в цілому і кожен її учасник стають повноправними й рівноправними з керівником гри суб'єктами ігрової діяльності, здійснюючи в грі не тільки планування, реалізацію, самоконтроль і самооцінку власної цілеспрямованої навчально-ігрової діяльності, але й беручи участь в організації, здійсненні, регулюванні й оцінюванні навчально-ігрових дій своїх товаришів, активно взаємодіючи з викладачем [4].

Таким чином, ділові ігри формують професійне вираження умінь та навички, активізують творчі здібності особи і можуть бути засобом підготовки як окремих фахівців, так і колективу, який, отримавши необхідні знання, краще засвоїть професію відповідно до напрямку своєї підготовки.

Висновки. Отже, запропонований опис створення ділових ігор забезпечується шляхом ретельного підбору інформації та складання певних ситуацій, які дають можливість засвоїти необхідні практичні навички для вирішення проблем і уникнення труднощів в майбутньому. У процесі гри, спільного аналізу, пошуку і прийняття рішень є можливість засвоєння соціально-психологічних норм поведінки. Безсумнівно, що підготовка ділових ігор вимагає значного часу, є певна складність у їхньому проведенні, однак практична спрямованість істотно підвищує їхню ефективність у порівнянні зі звичайними традиційними методами навчання. Значно полегшила б застосування ігрових форм навчання наявність науково-методичних посібників із різних дисциплін та окремих тем, які мають розроблені методики проведення ігрових занять із конкретними прикладами.

Література

1. Захарченко Н.В. Ділові ігри в навчальному процесі / Н.В. Захарченко // Актуальні проблеми трудової і професійної підготовки молоді: збірник наукових праць. – Вип.10. – Вінниця: ДОВ Вінниця, 2011. – С. 22-27.
2. Курлянд З.Н. Педагогіка вищої школи: Навч. посіб. / З.Н.Курлянд. – К.: Знання, 2010. – 399 с.
3. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті: Монографія / С.О. Сисоєва, А.М. Алексюк, та ін. – К.: ВПОЛ, 2010. – 502 с.
4. Яворська Ж.П. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж.П. Яворська // Вісник Львівського Університету. – 2011. – Вип. 19. – С.241-246.