

УДК 378.147.091.33:338.24

## ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РЕАЛЬНИХ СИТУАЦІЙ І РОЛЕЙ ПРОФЕСІЙНОГО ЗМІСТУ В ДІЛОВІЙ ГРІ

**І.В. Белкін**

*У цій статті визначені та схарактеризовані основні аспекти реальних ситуацій та ролей професійного змісту в діловій грі. Ділова гра, будучи специфічною формою імітації людської активності та соціальної взаємодії, також вимагає особливого методичного оснащення її забезпечення. Найбільший інтерес у контексті обраної проблеми представляють педагогічні засоби підвищення ефективності формування професійних навичок і функцій фахівця на основі ділових ігор.*

**Ключові слова:** ділова гра, дидактична модель, системи навчання, імітація, ігрове поле.

## ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ И РОЛЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ В ДЕЛОВОЙ ИГРЕ

**И.В.Белкин**

*В настоящей статье определены и охарактеризованы основные аспекты реальных ситуаций и ролей профессионального содержания в деловой игре. Деловая игра, будучи специфической формой имитации человеческой активности и социального взаимодействия, также требует особенной методической оснастки и обеспечения. Наибольший интерес в контексте исследования представляют педагогические средства повышения эффективности формирования профессиональных навыков и функций специалиста на основе деловых игр.*

**Ключевые слова:** деловая игра, дидактическая модель, системы обучения, имитация, игровое поле.

## PROVIDING OF THE REAL SITUATIONS AND ROLES OF PROFESSIONAL MAINTENANCE IS IN BUSINESS GAME

**I. Belkin**

*This article defines and describes the main aspects of the real-life situations and roles of professional content in the game business. Business game simulation as a specific form of human activity and social interaction also requires special equipment and methodical software. The greatest interest in the context of the study show educators pedagogical pedagogical means to enhance the formation of professional skills functions and expert-based gaming.*

**Key words:** business game, didactic model of training, simulation, playing field.

Сучасний рівень вимог щодо підготовки фахівців різних спеціальностей передбачає вдосконалення навчального процесу у вищих навчальних закладах (ВНЗ). Використання різноманітних методів і засобів у навчальному процесі впливає як на перебіг навчання, так і на його результати.

Наші дослідження підтверджують думку тих науковців, які виступають за використання ділових ігор (ДІ) у навчальному процесі ВНЗ. Переконають, що використання ДІ у підготовці фахівців різних спеціальностей у ВНЗ сприяє формуванню інтересу до навчання, підвищенню його ефективності, підготовці студентів до використання теоретичних знань у практичних ситуаціях (особливо ДІ), зміні негативних стереотипів щодо навчання, впливає не лише на навчально-пізнавальну діяльність, а й на особистість студентів. Цей неповний список ролей ділової гри (ДГ) свідчить на користь застосування ігор у ВНЗ. Однак це питання потребує детального дослідження й уваги з боку педагогів і розробки технології ДГ. Застосування методу ДГ дозволяє істотно підвищити рівень підготовки фахівців у ВНЗ. Психолого-педагогічні особливості та навчальні можливості ДГ, позитивне ставлення до неї студентів доводить необхідність введення ДІ у поєднанні з методами активного навчання в освітній процес ВНЗ.

Незважаючи на розробку окремих аспектів проблеми ДГ, наявні дослідження не забезпечують цілісного її розв'язання. Більшість робіт з проблеми ДГ виконано на матеріалі середньої загальноосвітньої школи (Ю.А. Калинецька, С.Н. Карпова, І.І. Осанчук, Т.П. Павлова, О.Я. Савченко, М.Ф. Стронін, Т.П. Устенкова та ін. науковці). Дослідження проблеми застосування гри у ВНЗ стосуються здебільшого ділових (А.О. Вербицький, Я.С. Гінзбург, М.Д. Касьяненко, Н.М. Коряк, М.М. Крюков, І. Макаренко та ін.) або рольових ігор (Л.Ф. Грицюк, С.Н. Карпова, В.О. Нотман, Т.І. Олійник, Л.Г. Петрушина та ін.).

Теоретичні аспекти ДГ досліджували Н.К. Ахметов, А.О. Деркач, А.Й. Капська, І.М. Носаченко, П.І. Підкасистий, В.Г. Семенов, Є.М. Смірнов, Л. Терлецька, А.А. Тюков, Ж.С. Хайдаров, С.Ф. Щербак, П.М. Щербань та ін.

Орієнтація сучасної освітньої практики в галузі підготовки фахівців на принцип диверсифікації дає можливість педагогічним колективам ВНЗ вибирати й конструювати педагогічний процес за будь-якою з наявних дидактичних моделей, включаючи авторські. Відповідно до цього розробляються різні варіанти змісту освіти, використовуються можливості сучасної дидактики з метою підвищення ефективності освітніх структур; науково обґрунтовуються нові ідеї й освітні технології.

До основних засобів реалізації цієї ідеї А.П. Беляєва відносить такі: створення інтенсивних, гнучких, диференційованих систем навчання, що забезпечують високу якість освітньої і професійної діяльності; неперервний розвиток особистості на основі гуманізації, інтеграції, демократизації і диференціації освіти; створення системи неперервної професійної освіти (допрофесійна – початкова – середня – вища – додаткова – наукова підготовка); кооперація навчальних закладів і виробництва; багаторівневість і багатопрофільність професійної освіти; перехід від технократичної парадигми розвитку системи професійної освіти до соціально-педагогічної, гуманітарної й ін. [1].

**Мета статті** – визначити й охарактеризувати реальні ролі та ролі професійного змісту як невід’ємну складову загального процесу ділової гри.

ДГ як форма організації навчання в сфері підготовки майбутніх менеджерів маркетингових комунікацій здатна втілити на практиці більшість із вказаних вище засобів і принципів, а також підходів. У той самий час, будучи специфічною формою імітації людської активності та соціальної взаємодії, ДГ також вимагає особливого методичного оснащення й забезпечення. Найбільший інтерес у контексті обраної проблеми, на нашу думку, становлять педагогічні засоби підвищення ефективності формування професійних навичок і функцій фахівця на основі ДГ.

Проведена дослідно-експериментальна робота (ДЕР) дозволила виділити в якості основних і найбільш важливих такі педагогічні засоби: створення спеціального ігрового (комунікативного) поля; формування позитивної ігрової мотивації студентів; налагодження системи; зворотного зв’язку між учасниками ДГ; підвищення компетентності викладачів у сфері ігрового моделювання.

Зупинимося на них детальніше.

Створення спеціального ігрового (комунікативного) поля дозволяє здійснювати навчання, захопливе для студентів і зручне для викладача, оскільки на його основі ігрові технології досить добре вписуються в навчальну програму, не заважаючи традиційному способу навчання (лекції, семінари, практичні, лабораторні, контрольні роботи). Саме ігрове поле як педагогічне явище чудово характеризує в своїх роботах А.П. Панфілова, яка розглядає ігрове поле (комунікативний простір) як спеціально підготовлений і організований простір, обладнаний для зручностей ігрової інтерактивної взаємодії, комунікативної роботи в командах, спільних дискусій і конференцій [2].

Як підтвердила практика, місце проведення ігрового заняття справляє суттєвий вплив на його ефективність і задоволеність учасників. Воно має бути не лише оснащене усіма необхідними матеріально-технічними засобами, а й мати атмосферу, що налаштовує на спілкування. Іншими словами, викладач має потурбуватися про організацію ігрового поля (простору) для того, щоб створити, наскільки це можливо, відповідну обстановку для себе й навчальної групи. Некомфортні умови (слабке освітлення, духота, нестача місць, прикріплені до підлоги меблі тощо) можуть погіршити роботу викладача й знизити здатність студентів слухати й запам’ятовувати; це особливо важливо враховувати в процесі проведення ділових ігор.

Для створення обстановки, що налаштовує, ми використали в своїй роботі плакати з написом «Ласкаво просимо», упереджали ДГ невеликими домашніми завданнями. Наприклад, ДГ на тему «Не допустити банкрутства» проходила в декілька етапів, одним із яких був підготовчий, що допуская виконання студентами завдань для самостійної роботи, необхідних безпосередньо в процесі проведення ДГ.

Завдання з уведення зовнішнього управління майном юридичної особи:

1. Підготувати документи з уведення зовнішнього управління майном юридичної особи:

а) директорові Територіального агентства Управління у справах про неспроможність: повідомлення про необхідність погашення заборгованості; позовна заява до арбітражного суду;

б) голові арбітражного суду: визначення арбітражного суду;

в) директорові організації: виписку з протоколу загальних зборів колективу про ліквідацію організації;

г) бухгалтерові підприємства: списки дебіторської заборгованості та розшифровку основних засобів, аналіз структури балансу;

Арбітражному керівникові: протокол зборів кредиторів про інформованість кредиторів про фінансово-економічне положення підприємства, про визначення розміру винагороди арбітражному керівникові, про

вибір комітету кредиторів.

2. Підготувати засідання арбітражного суду про введення зовнішнього управління.

Також ДЕР показала, що до початку ДГ викладач має проаналізувати такі моменти: 1) відповідність розміру аудиторії розміру групи студентів; 2) чи надає це приміщення можливість здійснювати інтерактивну міжгрупову взаємодію; 3) наявність в аудиторії умов для розміщення візуальних посібників: на діаграмах; на екрані за допомогою проектора; на відеомоніторі тощо; 4) наявність в аудиторії відповідних (потрібних) аркушів паперу для ігрових команд, викладача, ведучого гри, спостерігачів (експертів) тощо.

Педагогічна практика засвідчує, що це є одним із найголовніших моментів ефективної підготовки й проведення ДГ, оскільки, якщо аудиторія за розміром більша, ніж вимагається, то вона може «подавити» студентів, створювати складнощі в організації дискусії, заважати їм у встановленні взаєморозуміння, зумовлювати виникнення формального характеру обстановки й почуття віддаленості учасників ігрової взаємодії один від іншого.

Навпаки, занадто маленька аудиторія може викликати в учасників гри почуття клаустрофобії, порушення меж особистісного поля (індивідуального психологічного простору), вимушене зближення викладача з групою студентів, розмір якої буде сильно обмежений.

Іншою важливою умовою створення ігрового (комунікативного) поля є оснащення зручними меблями аудиторії, що дозволяє трансформувати зовнішній вигляд.

Розміщення учасників гри має відбуватися так, щоб усі могли бачити викладача, один одного, екран та інші наочні посібники. У нашій роботі якнайкраще зарекомендувало себе розміщення учасників гри по колу або у вигляді літери «U» (напівколом). Проте, за будь-якого розміщення дуже важливо, щоб викладач мав можливість пересуватися від столу до столу, а команди не заважали одна іншій у процесі виконання групових завдань.

Наприклад, склад учасників ДГ на тему «Гарантії законності та правопорядку: принципи й реальність» включав такі групи:

1. Ініціативна депутатська група, що внесла пропозицію про ухвалення Закону «Про гарантії прав і свобод громадян».

2. Комісія із законодавства і прав людини.

3. Комісія з духовного розвитку.

4. Комісія з соціальної політики.

5. Комісія із законності і правопорядку.

6. Група фахівців-консультантів із правознавчої діяльності.

У ході ДГ вони були розміщені так (рис. 1).

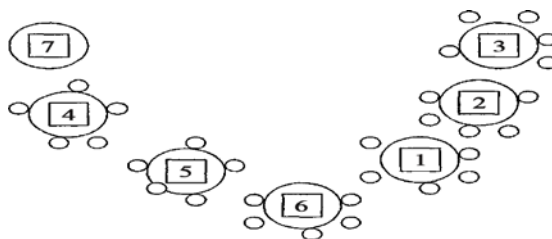


Рис. 1. Розміщення учасників гри

На рис. 1. номер столу відповідає порядковому номеру групи в списку, номером «7» позначено стіл, який займає викладач.

Третьою важливою умовою створення ігрового (комунікативного) поля є надання інтерактивного характеру роздавальному матеріалу. З цією метою розроблялися роздавальні матеріали так, щоб вони включали індивідуальні або групові завдання, що виконуються під час презентації команд. У процесі цього роздавальний матеріал студенти – учасники гри одержували заздалегідь, що дозволяло економити робочий час.

Як показала практика, велике значення для ефективного проведення ДГ має освітлення. Якщо воно в аудиторії слабе, то це заважає візуальному контакту учасників гри, погіршує можливість вести записи. За занадто яскравого освітлення в учасників ДГ може виникнути психологічний дискомфорт, що негативно відіб'ється й на самому перебігу гри, і на її результатах.

Загалом, результатами практичної частини дослідження в цій сфері стали такі висновки.

Попередня робота викладача з підготовки й створення ігрового (комунікативного) поля має включати: 1) підготовку такої кількості столів і стільців, яка відповідає кількості учасників гри й ігрових команд; 2) підготовку годинників (ручних або настінних); 3) підготовку всіх необхідних канцелярських матеріалів для

учасників гри; 4) підготовку напоїв або кавової перерви, а також місця для її проведення (якщо гра триває 4-6 годин); 5) підготовку резюме, плакатів, тез, графіків, проспектів та інших посібників для вербальної презентації.

Стосовно останнього пункту, то необхідно, щоб вони відповідали вимогам сучасності, несли в собі достовірні відомості, мали естетично привабливий вигляд.

Найбільш необхідними предметами, найчастіше затребуваними в ході нашої роботи, виявилися: 1) папір формату А4 або А5; 2) блок кольорових аркушів з клейкою смугою для здійснення зворотного зв'язку; 3) ручки, олівці, маркери різних кольорів; 4) скотч або магнітні прищипки; 5) степлер, скріпки, ножиці, лінійки, гумки; 6) калькулятори за кількістю ігрових груп; 7) дошка; 8) технічні засоби (аудіо- і відеотехніка, мультимедійний проектор).

Стосовно останнього пункту хотілося б відзначити, що технічні засоби були потрібні і давали очікуваний позитивний ефект у тому випадку, коли треба було продемонструвати графічні об'єкти (рисунок, креслення). За використання їх як засобу передавання вербальної інформації, їхня ефективність і затребуваність зводилася практично до нуля.

Загалом, необхідно відзначити, що всі перераховані вище моменти дуже істотно впливають на результативність ДГ і задоволеність її учасників. Інакше, як підтверджує практика, не можна вести мову про ефективне створення ігрового (комунікативного) поля.

Вимоги до правил гри зводяться до таких положень: правила містять обмеження, що стосуються технології гри, регламенту ігрових процедур або їх елементів, ролей і функцій викладачів-ведучих, системи оцінювання; правил не повинно бути надто багато, не більше 5-10, вони мають бути представлені аудиторії на плакатах або за допомогою технічних засобів; характер правил має забезпечувати відтворення реального й ділового контекстів гри; правила мають бути пов'язані з системою стимулювання та інструкціями учасникам гри.

У якості основних правил гри можна навести додержання регламенту, використання носіїв інформації, застосування активних форм представлення інформації, питання дискусійного характеру.

ДГ можна проводити перед викладом лекційного матеріалу для виявлення пропусків у знаннях, коли їх основою є лише особистий досвід, або після лекційного курсу для закріплення й інтеріоризації знань в досвід. Можна також здійснювати організацію всього навчального процесу на основі наскрізної ДГ. У останньому випадку динаміка інтересу зумовлюється динамікою зміни традиційних і ділових форм проведення заняття, що цілісно відтворює процес майбутньої професійної діяльності.

У процесі проведення ДГ важлива психологічна готовність учасників, емоційний фон, на якому відбувається дія. Необхідно заздалегідь виробити найважливіші правила: ми не боїмося й пробуємо чинити так чи інакше; ми не сміємося над невдачею інших; ми разом шукаємо кращий вихід із складного становища.

ДГ, залежно від змісту, може тривати від однієї до 2-3 академічних годин, тобто це можуть бути невеликі фрагменти або повноцінна ДГ. Враховуючи значне емоційне навантаження учасників гри, доцільно ДГ закінчувати за навчальний день. ДГ можна використати і як форму проведення заліку. У цьому випадку викладач визначає, які проблеми виносяться в її зміст, за якими критеріями оцінюватиметься рівень знань. Зміст, хід гри й участь у ній обговорюються в студентській аудиторії заздалегідь. Можна вибрати групу експертів (3-4 особи), яка, уважно спостерігаючи за ходом гри, виносить ухвалу про одержання заліку кожним її учасником. Викладач ніби знімає з себе відповідальність за прийняття або неприйняття заліку, але насправді він створює для студентів умови, у яких вимагається прояв відповідальності за знання, як власні, так і інших студентів, аргументованість ухвал, уміння критично оцінити те, що відбувається, висловити зауваження, бачити позитивні засади в діях і вчинках оточення.

Безперечною перевагою ДГ є те, що вони об'єднують теорію і практику, сприяючи формуванню в тому числі і професійних знань, і практичних умінь. Ігри підвищують інтерес до предмета, що вивчається, оскільки вони супроводжуються позитивними емоціями.

### Література

1. Беляева А. П. Междисциплинарная концепция развития профессиональной педагогики как науки / А. П. Беляева // Акад. чтения. 2001. – Вып. 2. – С. 63-65.
2. Панфилова А. Н. Игровое моделирование в деятельности педагога / А. Н. Панфилова. – М. : Академия, 2006. – 368 с.

### References

1. Belyaeva A. P. Mezhdistsiplinarnaya kontseptsiya razvitiya professionalnoy pedagogiki kak nauki / A. P. Belyaeva // Akad. chteniya. 2001. – Vyip. 2. – S. 63-65.
2. Panfilova A. N. Igrovoe modelirovanie v deyatelnosti pedagoga / A. N. Panfilova. – M. : Akademiya, 2006. – 368 s.