

**ДІЛОВА ГРА ЯК СПОСІБ КОМПЕТЕНТІСНОГО ПІДХОДУ НА ЗАНЯТТЯХ ЕКОНОМІКИ**

*У статті досліджено проблему використання та впровадження ділових ігор на заняттях з економіки у вищих навчальних закладах у процесі підготовки майбутніх кваліфікованих фахівців. Обґрунтовано доцільність використання основних правил створення та впровадження ділової гри як способу компетентісного підходу на заняттях з економіки. Визначено актуальність застосування у навчальному процесі імітаційних ділових ігор. Приведено приклад впровадження та проведення ділової гри з назвою "Податковий інспектор" на заняттях з економіки у вищих навчальних закладах I-II рівня акредитації.*

**Ключові слова:** ділова гра, компетенції, економіка, податки, імітаційна гра.

**Постановка проблеми.** Одним із провідних факторів у реформуванні політики, культури, державного устрою є й залишається економіка нашої країни. Тому, можна стверджувати, що від грамотності та обізнаності фахівців з економічної галузі залежить наше майбутнє. Для побудови стійкої, вільної та економічно самостійної держави потрібні кваліфікована і високо розвинена економічна освіта, грамотність та культура населення. З переходом України на ринкову економіку зростає вагомість економічної освіти в нашій країні, яка дозволяє населенню швидше пристосовуватись до умов мінливого зовнішнього середовища.

Важливим для студентів, вивчаючих економічні дисципліни, є те, щоб не лише засвоювати теоретичні матеріали, але й формувати навички до управління в нестандартних економічно нестійких ситуаціях, прояву лідерських здібностей в сфері бізнес-планування та інших, раціонального споживчого мислення. Ефективним для розвитку таких здібностей у студентів економічних дисциплін є створення ділових ігор на заняттях, тобто заохочення до розгляду спланованих викладачем ситуацій економічного та імітаційно-ігрового змісту. Будь-яка ділова гра має поставлену мету, завдання, інструменти та результати роботи, тобто передбачає використання моделювання ігрових явищ.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблему ігрової діяльності досліджували В. Анісімова, А. Вербицький, Л. Кабанова, П. Підкасистий та інші педагоги і психологи. Проблематику використання рольових і ділових ігор у навчальному процесі у вищих навчальних закладах відображено в багатьох працях таких вчених, як Я. Гінзбург, М. Крюков, П. Астадур'ян, Л. Нечепоренко, І. Коломієць, С. Борисова, Л. Загрекова, А. Малащенко, А. Айламазян, Д. Панішкевич та ін. Актуальним на даному етапі розвитку педагогічної науки залишається питання використання та впровадження ділових ігор на заняттях з економіки у вищих навчальних закладах у процесі підготовки майбутніх кваліфікованих фахівців.

**Мета, завдання та методика досліджень.** Метою дослідження статті є характеристика основних правил створення та впровадження ділової гри як способу компетентісного підходу на заняттях з економіки.

Основними завданнями були: визначення сутності ділової гри в навчанні; дослідження характерних ознак ділових ігор; розгляд основних принципів побудови та проведення ділових ігор; виокремлення складових інтерактивних ігрових занять; приведення прикладу впровадження та проведення ділової гри з назвою "Податковий інспектор" на заняттях з економіки у вищих навчальних закладах I-II рівня акредитації.

Теоретичною і методологічною базою слугували фундаментальні положення сучасної педагогічної науки, наукові праці вітчизняних та зарубіжних учених з проблеми дослідження. У статті використано такі методи дослідження, як: системний підхід (визначення основних принципів побудови та проведення ділових ігор); теоретичного узагальнення та абстрактно-логічні методи (систематизації і узагальнення завдань, мети, етапів проведення ділової гри "Податковий інспектор" на заняттях з економіки); графічний метод (зображення складових інтерактивних ігрових занять та характерних ознак ділових ігор).

**Виклад основного матеріалу.** Метод застосування ігор на заняттях сьогодні виходить на одне з перших місць у теорії та практиці економічної освітньої діяльності. Гра – супутник людського життя. Від колиски до глибокої старості супроводжує людину гра, як стверджував А. С. Макаренко: "Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається, передусім, в грі..." [1].

Педагогічна суть ділової гри – активізувати мислення студентів, підвищити самостійність майбутнього фахівця, розгорнути й привнести дух творчості в навчання, наблизити його, підготувати до професійної практичної діяльності. Головним питанням у проблемному навчанні виступає "чому", а в діловій грі – "що було б, якби..." [2]. Характерні ознаки ділових ігор наведено на рис. 1.

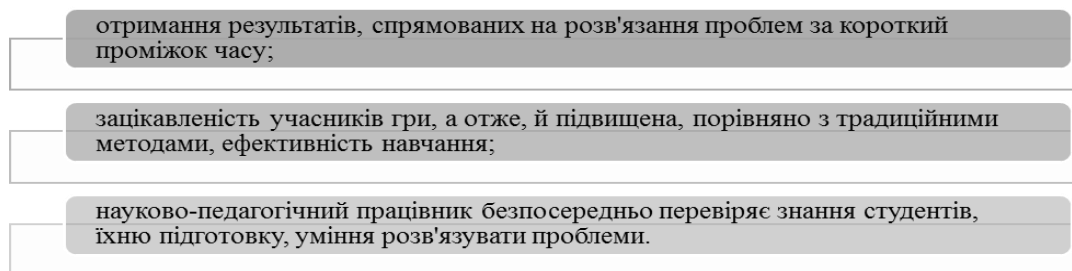


Рис. 1. Характерні ознаки ділових ігор.

Навички майбутньої професійної діяльності частково отримуються студентами під час імітаційних ігрових занять. Головна риса таких занять – це імітація майбутньої управлінської, технологічної та проектно-конструкторської діяльності.

Як правило, інтерактивні ігрові заняття включають в себе складові, які викладено на рис. 2.

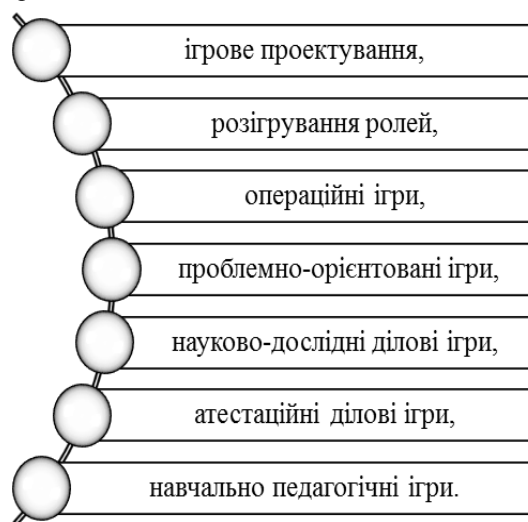


Рис. 2. Складові інтерактивних ігрових занять.

В основу гри, як правило, покладено модель об'єкта, наприклад виробництва, або, точніше, відображення такої моделі у сфері управління. Учасники гри, відповідно до мети своїх дій, керуючись правилами й інструкціями ведення гри, а також наявними даними стосовно ситуації, формують свої одиничні моделі гри.

За критерієм змісту й умов діяльності учасників у дидактиці європейських країн виділяють ігри симуляційні, управлінські, психологічні, спортивні та ін.

Основні принципи побудови та проведення ділових ігор такі:

1. Наочність і простота конструкції (моделі) ділової гри.
2. Автономність тем і фрагментів ділової гри.
3. Можливість подальшого вдосконалення й розвитку конструкції ділової гри.
4. Раціональне поєднання в ігровому експерименті теорії і практики методики проведення ділової гри.
5. Максимальне звільнення учасників ділової гри від рутинних ігрових процедур.
6. Максимальне використання готових розробок.

7. Спрямованість усіх елементів гри на розв'язок проблеми, що вивчається. Будь-яка ділова гра має допомагати у розв'язанні певної проблеми, дослідженні конкретної виробничої ситуації, прийнятті рішення, засвоєнні навчального курсу або групи дисциплін тощо.

Представимо приклад ділової гри "Податковий інспектор". Ця гра є імітаційною грою, тому імітується діяльність податкової інспекції, а кожен учасник гри – працівник податкового органу.

Поставленою метою гри є:

- узагальнення та закріплення знань студентів із пройдених тем курсу;
- в ігровій формі виявити теоретичні знання та практичні вміння, навички студентів;
- сприяти розвитку логічного мислення;
- активізувати розумову діяльність студентів;
- формування стійких інтересів до професії – податковий інспектор;
- виховання професійно важливих якостей: творча активність, дисциплінованість, потреба в

постійному вдосконалення своїх професійних знань і вмінь.

Завданнями, поставленими в контексті економізації освіти завдяки проведенню імітаційної гри, визначено – навчити студентів в ігровій формі логіці економічного мислення, показати способи вирішення економічних проблем за допомогою ігрових технологій.

Основним правилом гри є те, що група ділиться на 2 команди – податкові інспекції. Викладач знайомить учасників гри з правилами гри і з членами комісії. Студентам пояснюють ситуацію: державна скарбниця (бюджет) потребує додаткових надходжень грошових коштів, тому прислали комісію з податків і зборів, щоб перевірити правильність обчислення і регулярність надходження податкових зборів, провести атестацію податкових працівників, тобто чи всі вони відповідають своїм посадам.

Гра складається з 5 етапів-завдань. Кожен етап витриманий у часі.

1 етап: Міні-вікторина. Мета: перевірка знань з усіх тем курсу. Кожному члену команди задається питання, а він повинен дати правильну відповідь. Скільки правильних відповідей, стільки й команді присуджується балів.

2 етап: Провести відповідність кожному з податків своїх елементів оподаткування. Мета: перевірка знань за темами "Загальнодержавні податки". Завдання у вигляді тесту.

3 етап: Розрахунок податків. Мета: перевірка вмінь проводити розрахунки по податках. Завдання складається з 3 задач. Кожна команда ділиться на 3 підгрупи і вирішує свою задачу. Одночасно проводиться конкурс капітанів "Розрахунок податкової знижки з ПДФО". Капітан кожної команди вирішує завдання щодо отримання податкової знижки фізичною особою.

4 етап: Гра "Слова". Мета: перевірка знань з термінології оподаткування. Кожна команда повинна якомога більше назвати професійних термінів по податковій системі.

5 етап: Міні-проект "Свій податок". Мета: застосування знань курсу в життєвих ситуаціях. На цьому етапі студентам було дано завдання – придумати новий податок для поповнення бюджету міста та його презентувати, спираючись на теоретичні знання курсу і застосування цих знань у життєвих ситуаціях. Це завдання на активізацію розумової діяльності студентів.

Мислення студентів розвивається в процесі побудови ними різного роду доказів та фактів, вирішення всіляких проблемних завдань, в пошуках пояснення різного роду явищ, у виборі шляхів і форм своєї власної поведінки. Дане заняття дає можливість висловитися всім студентам: і тим, хто мислив правильно, і тим хто помилявся, тобто вони самі дійшли до істини. Мислення студентів йде від реальності до можливості і назад – від можливості до реальності. В розумовій діяльності студентів важливу роль відіграють висновки за аналогією. Це проглядалося під час презентації, де вони впевнено відстоювали свою точку зору, приводили факти, вчилися правильно вести дискусію. За допомогою висновків за аналогією студенти на підставі отриманих знань на заняттях курсу будують різні пояснення і докази на даному занятті нетрадиційної форми (ділова гра) в ігровій формі.

Найважливішу роль в ігровій моделі навчання належить заключного етапу – ретроспективному обговоренню ходу і результатів гри. Гра розглядається в 2 планах – змістовному і соціально-психологічному. Студенти разом з викладачем обговорюють труднощі, що виникли, емоційні переживання, ідеї, які приходили в голову, і отриманий досвід. Особлива увага приділяється обговоренню співвідношень ігрової ситуації із реальністю, можливості використання отриманого ігрового досвіду в інших ситуаціях. Але не всі учасники, проходячи через одну і ту ж процедуру, проаналізують її однаково й отримають однаковий досвід. Одним із результатів рефлексії гри може бути і внесення в неї поправок, змін. Після проведення гри підводяться підсумки. Члени журі оголошують ігрові результати. Учасники гри дають самооцінку своїх дій у плані виконання ігрової ролі. Переможців та переможених в грі немає.

**Висновки.** Ділові ігри є трудомісткою формою навчання. Використання їх на заняттях дає можливість отримати досвід щодо виконання майбутньої професійної діяльності, систематизації у цілісну систему вже наявних умінь і навичок, отримання досвіду соціальних відносин, формування професійного творчого мислення. Компетентнісна участь студентів у грі вимагає завчасної їх підготовки (наприклад, варто попередньо вчити навичкам дискусії, аналізу ситуації, розігрування ролей і т. п.). Роль викладача найбільш активна на етапі розробки, підготовки гри і на етапі її рефлексивної оцінки. Ділова гра вимагає зміни ставлення до традиційного уявлення про поведінку студентів. Головним стає дотримання правил гри.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Макаренко А. С. Книга для батьків / А. С. Макаренко. – К. : Радянська школа, 1980. – 328 с.
2. Носач І. Ділові ігри як основа інтерактивного модуля курсу інтерактивних фахових дисциплін з напрямку "Економіка" / І. Носач // Молодь і ринок. – 2008. – № 5. – С. 148–152.
3. Вербицкий А. А. Деловая игра как метод активного обучения / А. А. Вербицкий // Совр. высш. шк. – Новосибирск. – 1983. – С. 23–69.

4. Ковальська В. С. Особливості організації ділових ігор у процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю / В. С. Ковальська // Проблеми інженерно-педагогічної освіти. – 2010. – № 26–27. – С. 119–124.
5. Романова М. Ділова гра як засіб формування професійної компетентності молодших спеціалістів / М. Романова // Молодь і ринок. – 2014. – № 2. – С. 99–104.

#### REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Makarenko A. S. Knyga dlia bat'kiv [The Book for Parents] / A. S. Makarenko. – K. : Radians'ka shkola, 1980. – 328 s.
2. Nosach I. Dilovi igry yak osnova interaktyvnoho modulia kursu interaktyvnykh fakhovykh dystsyplin z napriamku "Ekonomika" [Management Game as the Basis of the Interactive Module of the Course of Interactive Special Disciplines on "Economics"] / I. Nosach // Molod' i ryнок [Youth and Market]. – 2008. – №5. – S. 148–152.
3. Verbitskiy A. A. Delovaia igra kak metod aktivnogo obucheniya [Game Management as the Active Teaching Method] / A. A. Verbitskiy // Sovr. vyssh. shk. [Modern Higher School]. – Novosibirsk. – 1983. – S. 23–69.
4. Koval's'ka V. S. Osoblyvosti organizatsii dilovykh igor u protsesi navchannia maybutnikh inzheneriv-pedagogiv ekonomichnogo profilu [Peculiarities of Game Management Organization in the Process of Teaching Future Engineers-Teachers of the Economic Specialty] / V. S. Koval's'ka // Problemy inzhenerno-pedagogichnoyi osvity [Issues of Engineering Pedagogical Education]. – 2010. – № 26–27. – S. 119–124.
5. Romanova M. Dilova gra yak zasib formuvannia profesiynoyi kompetentnosti molodshykh spetsialistiv [Management Game as the Means of Young Specialists' Professional Competence Formation] / M. Romanova // Molod' i ryнок [Youth and Market]. – 2014. – № 2. – S. 99–104.

Матеріал надійшов до редакції 18.05. 2015 р.

#### ***Лебедь М. М. Деловая игра как способ компетентностного подхода на занятиях экономики.***

*В статье исследована проблема использования и внедрения деловых игр на занятиях по экономике в высших учебных заведениях в процессе подготовки будущих квалифицированных специалистов. Обоснована целесообразность использования основных правил создания и внедрения деловой игры как способа компетентностного подхода на занятиях по экономике. Определена актуальность применения в учебном процессе имитационных деловых игр. Приведён пример внедрения и проведения деловой игры под названием "Налоговый инспектор" на занятиях по экономике в высших учебных заведениях I-II уровня аккредитации.*

**Ключевые слова:** деловая игра, компетенции, экономика, налоги, имитационная игра.

#### ***Lebed M. M. The Management Game as the Way of the Competence-Based Approach on the Lessons of Economics.***

*The article studies the problem of using and implementing management games on the lessons of Economics in higher educational institutions in the process of preparing future skilled workers. The expediency of using basic rules of creating and implementing the business game as the way of the competence-based approach on the lessons of Economics is highlighted. It is important for students to study economic subjects not only to acquire theoretical materials but also to shape management skills in unusual economically unstable situations, the manifestation of leadership skills in the business planning. The effective development of such abilities needs the creation of business games in the classrooms. Any business game has its aim, objectives, instruments and performance. The relevance of using business simulation games in the learning process is stressed. The educational essence of the business game is to activate the students' thinking, improve the future professional independence, expand and bring the spirit of creativity in the education, prepare for the professional practice. The example of implementing the business game called "Tax Inspector" on the lesson of Economics in higher educational institutions of the I-II levels of accreditation is given.*

**Key words:** business game, competence, Economics, simulation game.