

**Бурлаєнко Тетяна Іванівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри економіки та управління
персоналом Навчально-наукового інституту
менеджменту та психології ДВНЗ
«Університет менеджменту освіти»**

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ У ФОРМУВАННІ ЕКОНОМІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ

Анотація. У статті розглядаються проблеми та сучасні методи формування економічної компетентності майбутніх менеджерів на сучасному етапі розвитку цього напрямку освіти у вищих навчальних закладах. Дана стаття присвячена проблемі формуванню економічної компетентності майбутніх менеджерів засобами ігрових форм навчання. У роботі здійснено аналіз літературних джерел, на основі якого представлено авторське тлумачення понять «менеджер», «економічна компетентність менеджера», «формування економічної компетентності майбутнього менеджера»; визначено форми і зміст ігрових технологій, необхідний для формування економічної компетентності майбутнього менеджера.

Розкрито значення ігрових форм навчання у формуванні економічної компетентності майбутніх менеджерів. Оголошено на необхідності використання гри у підготовці менеджерів, що віддзеркалює процес формування професійних навичок у майбутніх менеджерів.

Ключові слова: менеджер, економічна компетентність, навчальна гра, розвиток, навчання, формування, навички.

Бурлаєнко Татьяна Ивановна

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ

Аннотация. В статье рассматриваются проблемы и методы формирования экономической компетентности будущих менеджеров на современном этапе развития этого направления образования в высших учебных заведениях. Данная статья посвящена проблеме формирования экономической компетентности будущих менеджеров при помощи игровых форм обучения. В работе проведен анализ литературных источников, на основе которого представлено авторское толкование понятий «менеджер», «экономическая компетентность менеджера», «формирование экономической компетентности будущего менеджера»; определены формы и содержание игровых технологий, необходимых для формирования экономической компетентности будущего менеджера.

Раскрыто значение игровых форм обучения в формировании экономической компетентности будущих менеджеров. В статье обосновывается необходимость использования игры в подготовке менеджеров, что отражает процесс формирования их профессиональных навыков.

Ключевые слова: менеджер, экономическая компетентность, обучающая игра, развитие, обучение, формирование, навыки.

Burleyenko Tatyana Ivanovna

GAME FEATURES BUSINESS USE IN SHAPING ECONOMIC COMPETENCE FUTURE MANAGERS

Abstract. *The article deals with the problems and modern methods of formation of future managers' economic competence at the present stage of development of this area of higher education. The author discusses the formation of future managers' economic competence by means of training games and analyzes the literature which allowed her to make new interpretations of the concepts of 'manager', 'managers' economic competence' and 'future managers' economic competence formation' as well as to determine the forms and content of gaming technologies required for the formation of future managers' economic competence.*

The author also describes the role of training games in shaping future managers' economic competence and developing their professional skills.

Keywords: *manager, economic competence, training game, development, training, formation, skills.*

Постановка проблеми

Актуальність проблеми дослідження. Стрімкий розвиток науки, техніки і виробництва, що відбувається нині в усьому світі й Україні зокрема, потребує якісного підвищення професійного та інтелектуального потенціалу майбутніх фахівців. Управління підприємствами у сучасних ринкових умовах потребує інноваційних підходів, що зумовлює посилену увагу до економічної підготовки майбутніх менеджерів освіти.

Формування менеджера нового типу — ініціативного, підприємливого, тямущого, здатного мислити — можливе лише за умови наближення навчання у вищому навчальному закладі до реальної професійної діяльності. Адже становлення менеджера визначається не лише глибокими знаннями основ наук, а й постійним удосконаленням його професійних умінь і навичок.

У традиційному розумінні навчання – це процес мислення, що передбачає розумову діяльність викладача з передачі знань і видів діяльності та пізнавальну діяльність студентів. Одним із головних стимулів та умов навчання викладачем та активністю студентів у навчанні є мотивація. Вона може бути зумовлена цілями навчання студентів та методами, прийомами і формами навчання, які використовуватиме викладач.

На основі вивчення наукових положень менеджменту, історії його розвитку та появи нових функцій у майбутніх менеджерів виокремлюються нові вимоги до їх підготовки у вітчизняній системі освіти. Якість і ефективність підготовки майбутніх менеджерів як конкурентоздатних фахівців, значною мірою залежить від змісту й форм навчального процесу, впровадження новітніх технологій навчання, переорієнтації професійної освіти з предметного навчання на навчання практичного вирішення проблем, спрямованих на підвищення рівня економічної компетентності, як основи ефективних дій в умовах ринкової економіки. Сьогодні *майбутній менеджер* розглядається як професійно підготовлений фахівець, який отримав відповідну підготовку, керує колективом, забезпечує

конкурентоспроможність підприємства, володіє відповідними знаннями й уміннями, креативними й організаторськими здібностями лідера, особистісними якостями, які забезпечують ефективне здійснення ним управлінських функцій; *економічна компетентність майбутнього менеджера* – як здатність результативно здійснювати управлінську діяльність на основі ґрунтовних економічних знань, умінь, навичок і особистісних якостей для ефективного розвитку сучасної організації (установи) в умовах ринкової конкуренції. Аналіз основних літературних джерел в контексті визначеної проблеми дав змогу визначити, що *формування економічної компетентності майбутніх менеджерів*, як складової професійної компетентності – це багатоетапний, динамічний процес цілеспрямованої підготовки керівника освітнього закладу, який інтегрує в собі ціннісно-мотиваційний; змістовно-процесуальний; рефлексійно-корекційний етапи, результатом якого є синтез економічних знань, практичних умінь управління організацією в швидкозмінних ринкових умовах для забезпечення конкурентоздатності освіти.

Аналіз основних досліджень та публікацій

Одним із перспективних шляхів формування економічної компетентності майбутніх менеджерів є впровадження у навчальний процес методів активного навчання. До них належать такі методи, «при застосуванні яких студент змушений активно здобувати, переробляти й реалізовувати навчальну інформацію, подану в такій дидактичній формі, яка забезпечує об'єктивно й значно вищі, порівняно з традиційними способами, результати навчання практичної діяльності». Концептуальні основи «активного навчання» визначив американський філософ і педагог Джон Дьюї ще на початку ХХ століття. Він стверджував, що традиційній системі освіти, яка ґрунтується на набутті і засвоєнні знань, необхідно протиставити навчання «дією», щоб нові знання діставалися людиною із практичної діяльності й особистого досвіду. На підтвердження цієї концепції американський педагог Едгар Дейл у 1960-х роках розробив «конус досвіду», який наочно ілюструє освітні результати, яких може досягнути людина, використовуючи різні способи і засоби навчання, зокрема, людина найкраще (90%) запам'ятовує інформацію, коли вона бере участь у театралізованому виступі, імітує реальність, виконує визначену дію. При цьому на когнітивному рівні людина здійснює найвищі мисленнєві дії: аналізує, створює й оцінює інформацію.

Наприкінці 1970-х років, за результатами дослідження Національної тренінгової лабораторії США, було розроблено так звану піраміду навчання, яка також демонструє залежність між методами навчання і ступенем засвоєння навчального матеріалу. Очевидним стає те, що класична лекція (монолог викладача, який не супроводжується слайдами чи ілюстраціями) – найменш ефективний метод навчання, оскільки він забезпечує лише 5% засвоєння змісту навчального матеріалу. Водночас «активне навчання» (залучення учасників навчального процесу до різних видів активної діяльності) допомагає досягти значно кращих результатів. Проблемам гри

приділяли увагу мислителі та педагоги як минулого, так і сьогодення: Ф. Бойтендайк, П. Блонський, О. Вербицький, Л. Виготський, П. Гальперін, Г. Гросс, Д. Ельконін, Р. Жукова, О. Запорожець, М. Кларін, А. Макаренко, Ж. Піаже, А. Панфілова, В. Платов, Платон, В. Прауде, Г. Селевко, В. Семенов, Г. Спенсер, К. Ушинський, Ф. Шиллер та ін. Отже, проблема ігрових форм і методів має свою історію, пов'язану з історією людства, а осмислення її суті – з початком розвитку цивілізації.

Проаналізувавши наукові праці Ю. Арутюнова, О. Захарової, Г. Ковальчук, І. Лернера, Ю. Мальованого, І. Підласого, М. Скаткіна, О. Смолкіна та практики навчання майбутніх менеджерів освіти можна стверджувати, що головною ознакою активності методу є висока розумова діяльність студентів, яка визначається: швидкістю і логікою мислення, тривалою продуктивною роботою у заданому режимі, самостійним схваленням рішення, взаємодією студентів і викладача за допомогою прямих і зворотних зв'язків тощо.

Мета статті полягає у пошуку шляхів та способів формування економічної компетентності сучасного менеджера, використовуючи ігрові форми навчання.

Виклад основного матеріалу

Активні методи навчання поділяють на неімітаційні та імітаційні. Неімітаційні методи активного навчання характеризуються відсутністю у тій чи іншій формі імітаційної моделі об'єкта, що вивчається, процесу або діяльності. При цьому активізація навчання досягається лише внаслідок використання постійно діючих прямих і зворотних зв'язків між викладачем та студентом. Як правило, неімітаційні методи активного навчання використовуються на традиційних видах навчальних занять (лекції, семінарі).

Імітаційні методи активного навчання характеризуються наявністю імітації діяльності. Імітація може мати індивідуальний або колективний характер. Адже імітація (наслідування, відображення) – це моделювання діяльності, програвання, розігрування ситуації. До імітаційних віднесено як неігрові (аналіз конкретних ситуацій, імітаційні вправи), так і ігрові методи.

Зрозуміло, що навчати по-новому набагато складніше, проте й важливіше. Адже активні методи навчання, серед яких вирізняють також ігрові, дають змогу формувати знання, професійні вміння і навички майбутніх менеджерів освіти шляхом їх залучення до інтенсивної пізнавальної діяльності.

Звернення до навчальних ігор на сучасному етапі розвитку освіти виправдане не лише назрілими суперечностями між вимогами, які ставляться перед вищою школою і наявним у її розпорядженні арсеналом засобів, а й підготовлені фундаментальними педагогічними дослідженнями. Перш ніж дати розгорнуту характеристику ігровим формам навчання, корисно простежити етапи становлення навчальної гри.

Мислителі з давніх часів зверталися до гри як до специфічного явища дійсності. Філософи античності вказували на універсальність і важливість

значення гри у житті людей. За свідченнями Платона, ще жерці Стародавнього Єгипту славилися конструюванням соціальних навчальних і виховних ігор. Платон сприймав гру як щось прекрасне й цінне саме по собі. Він закликав жити граючи, щоб отримати милість богів і прожити у злагоді з природою.

З дещо протилежним поглядом на розвиток теоретичних аспектів гри виступив голландський психолог і фізіолог Ф. Бойтендаjk, який звернув увагу на її природу. Аналізуючи причини виникнення гри, він доходить висновку: по-перше, гра завжди пов'язана з яким-небудь предметом і саме таким, який містить новизну; по-друге, в основі гри лежать не окремі інстинкти, а більш загальні бажання, що знаходяться поза інстинктами. Таких бажань, на його думку, є три: прагнення до звільнення, гармонія з навколишнім світом і можливість повторення.

Прихильники теорії функціонального задоволення А. Адлер, К. Бюлер, З. Фрейд вважали, що гра є прагненням людини до самоствердження, як компенсації почуття неповноцінності, яке виникає у дитинстві. Вони пояснюють появу гри як реалізацію бажань, які дитина не може здійснити в реальному житті, та діяльність людини заради функціонального задоволення.

Своєрідну точку зору щодо гри висловив психолог П. Блонський. Він стверджував, що теорії гри взагалі немає і не може бути, оскільки термін «гра» застосовується до різних видів діяльності. П. Блонський вказує на ті види діяльності, які об'єднуються терміном «гра», та аналізує їх. Він виділяє ігри-конструювання, драматизацію, рухливі, інтелектуальні тощо. Загалом П. Блонський зводить гру до конструювання або драматичного мистецтва і висловлює думку, що взагалі немає жодної діяльності, яка б називалася грою.

Родоначальником теорії гри у російській науці вважається К. Ушинський. Він вважав, що гра — вид свідомої діяльності людини, в якій відображається потяг до життя, почуттів, дій. За його словами, у грі «формується всі сторони душі людської, її розум, її серце та її воля, і якщо говорять, що ігри передбачають майбутній характер і майбутню долю дитини, то це вірно в двоякому значенні: не тільки у грі висловлюються нахили дитини та відносна сила її душі, але сама гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей та нахилів, на її майбутню долю»⁴.

Високо цинив роль гри у процесі підготовки людини до самостійної діяльності радянський педагог А. Макаренко. Він писав: «Є ще один важливий метод — гра. Треба, насамперед, сказати, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає... В кожній хорошій грі є, насамперед, робоче зусилля та зусилля думки... дехто гадає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає. Це неправильно: у грі є така сама велика відповідальність, як і в роботі, — звичайно, у грі хорошій, правильній»³.

⁴ Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — М., 1946. — 590 с. — С. 516 ; 90.

³ Макаренко А. С. Гра: твори: в 7 т. / А. С. Макаренко. — К., 1954. — Т. 4. — С. 367–368.

Суттєві дослідження феномену гри було здійснено психологами. Зокрема, швейцарський психолог Ж. Піаже визначає гру як звичайну асиміляцію (функціональну або відтворювальну). Він дає інтерпретацію гри, виходячи зі структури мислення дитини. Ж. Піаже виділяє ігри-вправи, символічні ігри та ігри за правилами. За його твердженням, ігри мають риси подібності та відмінності. Ігри подібні тим, що є формами поведінки, у якій переважає асиміляція, а їх відмінність – що на кожному етапі розвитку дитини дійсність асимілюється різними схемами. Ж. Піаже вказує на те, що вправа, символ і правило є трьома послідовними етапами, які характеризують групи ігор з погляду їх змістової структури. Він стверджує: яка структура мислення дитини на тому чи іншому етапі розвитку, така й її гра⁵.

Значний внесок у розробку теорії гри зробив Л. Виготський. Він звернув увагу на гру як основний вид діяльності дітей дошкільного віку і сформулював гіпотезу психологічного змісту розгорнутої форми рольової гри. З критичними зауваженнями щодо цієї гіпотези виступив С. Рубінштейн. На його думку, основою, що визначає зміст гри, є особливості її мотивів. «Мотиви ігрової діяльності відображають більш безпосереднє ставлення особистості до навколишнього, значимість тих чи інших його сторін відображається в ігровій діяльності на основі більш безпосереднього ставлення до їх власного внутрішнього змісту. У грі здійснюються дії, цілі яких значимі для індивіда за їх, власне, внутрішнім змістом»⁴.

Велике значення для розвитку теорії гри, з погляду психології, мала праця Д. Ельконіна «Психологія гри». Учений теоретично довів, що рольова гра є соціальною за походженням і змістом. Науковець розкрив і проаналізував умови виникнення гри в онтогенезі та показав її розвиток під впливом виховання. Д. Ельконін розглянув внутрішню психологічну структуру гри, простежив її розвиток і згасання. Він зазначив, що основним змістом гри є людина, її діяльність і ставлення дорослих один до одного. Тому гра є формою орієнтації у завданнях і мотивах людської діяльності⁹.

Певний інтерес викликають філософські погляди до проблеми теорії гри. Так, на думку Г. Клауса, ігри — це моделі реальних ситуацій. Саме вони є вихідною точкою для підготовки живих істот до життя в навколишньому середовищі. Будучи моделями реальних ситуацій, ігри дають можливість виробити стратегію поведінки в реальному житті. Тому Г. Клаус виділяє три типи ігор: суто випадкові, жорстко детерміновані (ґрунтуються на майстерності) та ігри на основі розуміння (орієнтовані на майстерність з участю випадку)⁵. Водночас він вважає, що самі по собі ігри — це суперечлива боротьба того чи іншого типу. Хоча подібна характеристика їх не завжди є очевидною.

⁵ Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. — М. : Народное образование, 1998. — 256 с.

⁴ Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — М., 1946. — 590 с. — С. 516 ; 90.

⁹ Эльконин Б. Д. Психология игры / Б. Д. Эльконин. — М. : Педагогика, 1978. — 304 с. — С. 11.

На думку К. Исупова, значення гри полягає у «...евристичній діяльності, евристичному стані свідомості й поведінки, евристичному світосприйнятті»². Свій погляд на розуміння гри висловлює В. Устиненко⁷. Вона вважає, що гра – це довільна діяльність, яка відображає в умовно-узагальненій формі ставлення людини до навколишнього, до людей, до самої себе. Метою цієї діяльності є самовираження індивіда і формування у нього типів соціальної поведінки, прогнозування ситуацій спілкування. Тому гра є одним із способів пізнання світу і самоствердження людини. Зміст гри – довільне умовне конструювання дійсності, коли людина бере на себе роль (не реальну, а уявну функцію), ставить себе в умовну ситуацію.

М. Дьомін¹ розглядає гру з погляду діяльності. Аналізуючи її, він вказує на суперечність, яка виникає при співвідношенні гри, навчання і праці як етапів діяльності і розвитку людини. Він стверджує, що гра не обмежується початковим періодом у житті людини, а є необхідною і суттєвою складовою діяльності в усі періоди її життя. Тому гра, навчання і праця є не етапами діяльності і розвитку людини, а її видами.

Крім названих теорій, існує ще й математична теорія гри. Зміст математичної теорії гри полягає у виробленні способів оптимізації рішень, які схвалюються у конфліктних ситуаціях. Під конфліктом у цій теорії розуміють взаємодію двох об'єктів, що мають несумісні цілі або способи досягнення цих цілей.

Отже, як бачимо, багатоплановість гри зумовлює різні уявлення про її сутність. Так, наприклад, у ній вбачають форму психічної діяльності, проведення відпочинку, один із прийомів виховання та навчання, особливий спосіб теоретичного прогнозування. Результатами розробки теорії гри стали визначення психологічних передумов виникнення гри, її природи і змісту, можливості застосування.

Одну з перших економічних ділових ігор було розроблено у Великобританії ще у 1912 р. За її допомогою вивчали проблеми коливання збуту в умовах жорсткої конкуренції. У колишньому СРСР ділові ігри почали впроваджувати в 1930-ті роки. Їх назви й форми дещо відрізнялися від сучасних, але основні концепції вже були в них наявні. Вони називались аварійними, диспетчерськими іграми або організаційно-виробничими випробуваннями і мали багато спільного з військовими іграми на картах. Однак, гра, як метод навчання, до 1960-х років мало застосовувалась у навчанні студентів вітчизняних вузів.

У школах США упродовж 30–50-х років розвиток гри як методу навчання відбувається за декількома напрямками: створення ігрових (альтернативних) ситуацій (Д. Беррел), розроблення різних видів драматизації (Д. Адамс, С. Свікард). Гра перетворюється з допоміжного

² Исупов К. Г. Второе рождение проблемы «игра» и искусство / К. Г. Исупов // Философские науки. — 1974. — № 5/6. — С. 148.

⁷ Устиненко В. И. Место и роль игрового феномена в культуре / В. И. Устиненко // Философские науки. — 1980. — № 2. — С. 70.

¹ Демин М. В. Природа деятельности / М. В. Демин. — М. : Изд-во Моск. ун-та, 1984. — 168 с.

прийому на справжню модель навчання. В організації самої гри відбувається зміщення акцентів з драматизації (форм, зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (імітацію події, виконання певних ролей). У американській дидактиці поступово відходять від терміна «гра», який асоціюється з розвагами, і вживають поняття «імітація». Згодом імітаційне моделювання найрізноманітніших і конкретних ситуацій з легкої руки американців у 1956 р. дістало назву «ділові ігри». Згідно з назвою, об'єктом моделювання були різні ситуації, пов'язані з бізнесом. Адже цілком природно, що виграш у бізнесі – це збагачення, а програш – банкрутство. Оскільки збанкрутувати не хоче ніхто, то природно, що на цьому ґрунті виникає й розвивається новий напрям – імітаційне моделювання. Тому хочеться відзначити Гарвардську школу бізнесу, яка досить ефективно використовує ділові ігри (ДІ) у навчальному процесі. Внесок за право участі в ДІ цієї школи є досить високим, бажаючих потрапити до неї дуже багато, адже об'єктом ДІ слугує ринок усього світу, а гра ведеться на десятки й сотні мільярдів доларів.

У вітчизняній педагогіці ДІ активно починають використовувати з кінця 1960-х років. З розвитком комп'ютерних технологій на початку 1990-х років на українському ринку почали з'являтися комп'ютерні ДІ. Міжнародна асоціація з імітаційного моделювання й ігор ISAGA (Internationall Simulation and Games Association) щороку проводить семінари з обговорення теоретичних і практичних проблем, які виникають у процесі створення імітаційних ігор, їх проведення у різних аудиторіях з різними цілями.

Гра, як метод навчання студентів, виконує декілька функцій: дидактичну, мотиваційну, виховну, розвивальну, інформативну, контрольню-коригувальну та рефлексивну. Зокрема, дидактична функція гри полягає у створенні або пристосуванні її для реалізації цілей навчання. Використання ігрових форм активізує процес навчання й дає змогу реалізувати його принципи:

- проблемність: вихідним пунктом процесу навчання має бути постановка проблеми з реального життя, що пов'язана з інтересами та потребами майбутніх менеджерів освіти;
- узгодженість та системність цілей навчання: учіння, що має на меті зміну поведінки, охоплює всі аспекти компетентності студента;
- орієнтованість на наявний досвід: ефективне навчання можливе лише завдяки набутому досвіду, що вимагає гнучкості концепції навчання та дає змогу враховувати досвід майбутніх менеджерів освіти;
- націленість на самонавчання: студенти несуть відповідальність за результати гри, а викладач лише надає консультативну допомогу;
- професійна орієнтованість: орієнтація на практичне використання набутих знань та умінь є ключовим елементом концепції навчання;
- зворотний зв'язок: студенти постійно отримують оцінку та самооцінку своїх дій під час гри.

Мотиваційна функція гри спрямована на зацікавленість студента до теми і завдань навчального заняття. Досягнути цього можна завдяки використанню ігрових прийомів, наприклад, ігрової ситуації або певного графічного завдання.

У виховній функції гри особливого значення набувають прийоми, спрямовані на формування загальнолюдських цінностей, позитивних якостей характеру та волі, наполегливості, почуття відповідальності за доручену справу, оцінку природних та суспільних явищ.

Розвивальна функція гри тісно пов'язана з дидактичною та виховною. Адже використання проблемних і ситуативних завдань, ігор-вправ скеровує студентів до логічних прийомів роботи, розвиває мислення, спостережливість.

Значення інформативної функції гри полягає в інформуванні студентів щодо предмета діяльності та спрямуванні їх до пошуку, творчої роботи.

Контрольно-коригувальна функція гри. Аналізуючи результати навчально-ігрової діяльності, викладач робить висновки про успіхи, досягнення і недоліки студентів під час гри. Якщо виникає потреба в процесі гри, викладач надає допомогу студентам для виконання поставлених завдань.

Рефлексивна функція гри полягає в аналізі не лише процесу гри, а й місця і ролі усіх її учасників. Рефлексія дає змогу кожному учасникові гри оцінити себе та інших щонайменше з трьох позицій: «Ким я є насправді? Яким я бачу себе самого? Яким мене бачать інші?». Таке визначення особливостей кожного учасника гри має великий вплив на рівень самосвідомості майбутнього менеджера освіти, що виявляється у його самооцінці. Спостереження за майбутніми менеджерами освіти показують, що більшість із них неадекватно оцінюють себе як особистість. Це виявляється як у переоцінюванні, так і в недооцінюванні своїх можливостей і компетентності. Як регулятор поведінки людини, самооцінка визначає взаємини студента з іншими студентами, критичність і вимогливість до себе, успіху або невдачі у діяльності. Під час гри відбувається коригування самооцінки, яке здійснюється не викладачем, а студентами. Таким чином, самооцінка впливає на ефективність управління навчальною діяльністю, вона тісно пов'язана зі здатністю до самоконтролю.

Розглядати гру необхідно з двох позицій: як метод і як форму навчання. Методи і форми навчання взаємопов'язані: з одного боку, методи реалізуються у формах, які забезпечують організацію та існування методів, а з іншого — форми визначаються завдяки методам, які зумовлюють різні способи взаємодії учасників навчального процесу. Значення гри, як методу навчання, нами вже розглянуто. Тепер з'ясуємо сутність гри як форми навчання. Що ж таке «форма навчання»?

Під формою (лат. *forma*) розуміють «тип, будову, спосіб організації чого-небудь; зовнішній вияв якого-небудь явища, пов'язаного з його

сутністю, змістом»⁶. Для визначення гри, як форми навчального заняття, скористаємося тлумаченням Ю. Мальованого сутності форми навчання. За його трактуванням, сутність форми навчального заняття визначається пріоритетними видами навчально-пізнавальної діяльності студентів та характером керівництва цією діяльністю з боку викладача. Критеріями визначення конкретної форми заняття є рівень самостійності студентів, який вона передбачає, а також специфічність застосовуваних засобів навчання⁸.

Зважаючи на вищезазначене, розгляньмо такі ігрові форми навчальних занять, як рольові, організаційно-діяльнісні та ділові (ДІ).

Рольові ігри. Важливою ознакою рольових ігор є моделювання соціально-економічних, виробничих та соціально-культурних систем. Головною рисою у рольових іграх є відсутність системи оцінювання, оскільки дії гравців стимулюються самим ігровим комплексом та здійснюються за певним сценарієм. Учасники гри аналізують ситуацію, що склалася під час гри, лише після її закінчення, за рахунок чого досягається їх самоорганізація. Отримуючи ігрову реакцію від інших учасників, гравці самі роблять висновки, порівнюючи своє власне просування до ігрової мети із ситуацією, що склалася. Головне завдання керівника рольової гри — створення і дотримання умов, відтвореної об'єктивної реальності за допомогою опосередкованих ігрових методів. Рольові ігри неперервні, тобто гра не переривається обговоренням з приводу, власне, гри. Усе це забезпечує певну природність і максимальне занурення учасників у процес гри. На відміну від інших ігрових форм, у рольовій грі, залежно від її цілей, може бути індивідуальне або колективне схвалення рішення.

Організаційно-діяльнісні ігри (ОДІ) використовують для виконання складних соціально-виробничих завдань, коли необхідно об'єднати зусилля спеціалістів різних напрямів. Гра базується на основі запропонованої гравцям вихідної інформації про стан реальної соціально-економічної системи. Далі йде вироблення, обговорення і схвалення рішень щодо управління визначеною системою. У таких іграх зазвичай вирішуються питання не оперативного управління, а розроблення програми управління. В ОДІ, як правило, розглядаються кризові для управління ситуації, що забезпечують підвищену мотивацію учасників гри і вироблення рішень, які виводять систему з кризи. Характерними ознаками ОДІ є:

- наявність загальної цілі ігрового колективу;
- модель діяльності фахівців із вирішення складних комплексних проблем керування соціально-економічними системами на підставі реальної інформації про їх стан;
- умовність ролей. Рішення схвалюються поза межами штатних структур;

⁶ Словник іншомовних слів / за ред. : І. В. Льюхіна, Ф. М. Петрова. — К. : Державне вид-во політичної літ-ри, УРСР, 1951. — 764 с. — С. 693.

⁸ Форми навчання в школі: кн. для вчителя / Ю. І. Мальований, В. Є. Римаренко, Л. П. Вороніна [та ін.] ; за ред. Ю. І. Мальованого. — К. : Освіта, 1992. — 160 с.

- розходження ролевих цілей і взаємодія ролей, що забезпечується наявністю особистих інтересів учасників гри;
- колективна діяльність та вироблення рішень учасниками гри реалізується в процесі ланцюга рішень. Альтернативність рішень;
- забезпечення керування емоційним напруженням гравців спеціальними засобами;
- схвалені в грі рішення не впливають на об'єкт управління. Наслідки схвалення рішень у грі не простежуються;
- часта відсутність системи оцінювання діяльності учасників гри, що зумовлено високим ступенем мотивації гравців під час розв'язання поставленої проблеми.

Суттєвою ознакою ОДІ є наявність умовних ролей, відповідно різні ролеві цілі та взаємодії. При цьому відмінність ролевих цілей зумовлена різницею особистих інтересів учасників гри. Завдання керівника — координація колективної діяльності учасників гри, колективне спілкування на всіх етапах вирішення проблеми. Система оцінювання часто відсутня, рішення схвалюються колективно. Хід ОДІ має часову обмеженість, переривається на прийняття колективного рішення та рефлексію гри. Організація гри будується за принципом: групова робота — пленарне засідання — рефлексія з приводу гри. В ОДІ принципово не закладається остаточне вирішення проблеми, іноді гра може закінчуватися і негативним результатом.

Головне призначення ДІ — на основі моделі соціально-економічної системи зімітувати процес діяльності керівників і спеціалістів організації з розробки управлінського рішення. ДІ має такі навчальні цілі:

- вирішення конкретного управлінського завдання;
- аналіз вихідної ситуації, можливих альтернатив і їх наслідків для відповідного виду діяльності;
- перевірка рівня підготовки до управлінської діяльності;
- схвалення управлінських рішень в екстремальних ситуаціях.

У ДІ важливе значення має такий критерій гри, як часова обмеженість, оскільки гра будується за принципом: ігрова діяльність — діяльність з приводу гри (рефлексія) — ігрова діяльність. Ігрова діяльність у ДІ задається через імітацію функціонування соціальних інститутів і поведінка гравців як представників тих чи інших організацій. Під час проведення гри використовуються групове обговорення, яке зорієнтоване, як на предметну сторону вирішуваних проблем, так і на особливості взаємодії між її учасниками. Це дає змогу, з одного боку, контролювати процес гри, а з іншого — дає можливість учасникам внести зміни у свою діяльність на основі рефлексії та побудувати роботу відповідно до отриманих проміжних результатів. Суттєвою особливістю ДІ є те, що вона складається з декількох етапів. Тобто рішення, які схвалюють учасники гри на основі вихідної інформації, впливають на модель об'єкта управління, викликаючи зміну його вихідного стану. Дані про зміну об'єкта через систему оцінювання діяльності учасників

надходять до гравців. На основі отриманої інформації гравці схвалюють рішення та переходять до наступного етапу управління, яке має на меті новий вплив на об'єкт. Таким чином, у ДІ вибудовується неперервний ланцюжок схвалених рішень.

Більшість ДІ є програванням минулих, актуальних або можливих ситуацій із метою виявлення помилок, причин помилок або шляхів розвитку організації. ДІ часто використовують великі компанії, які хочуть швидко адаптуватися до змінних умов зовнішнього середовища. Також ДІ поширені в школах менеджменту, у спеціалістів зі світової економіки, політиків і військових.

Психологічний ефект ігрового процесу ДІ можна розділити на дві складові: за формою і змістом. Так, психологічний ефект досягнуто за формою, якщо гравці розуміли те, що відбувається, а за змістом, якщо ігровий процес переконав учасників у наявних варіантах розвитку організації, тобто у реалістичності варіантів. Чим більше розроблена сценарна модель, тим більше зростає значущість варіантів сценаріїв.

Існують два головних сценарії розвитку організації. Глибинне вивчення проблеми: ознайомлення із ситуацією, діагностика, проектування можливих варіантів розвитку, вибір максимально ефективного навчання або адаптація до вибраного варіанта, «впровадження», корекція та підсумкове перетворення. Зазначений варіант тривалий за часом, але мінімізує ризики, пов'язані з впливом випадкових факторів. Другий варіант – розігравальне моделювання: навчання або пристосування до обставин під час роботи, тобто рольове розігрування і співставлення з реальністю, пошук нових можливостей під час розгляду різних варіантів.

У ДІ закладається стратегія організаційного розвитку компанії або організації, а напрацьовані стратегії є довготривалим орієнтиром у напрямі діяльності. Негативний результат використання ДІ може проявитися через вплив певних факторів: обмеженість часу для підготовки, розрахунок на швидкий результат, порушення послідовності гри, участь у грі неповної команди, вирішення усіх проблем одразу. Головна проблема, яка досить часто виникає у майбутніх менеджерів освіти, при проведенні ДІ – це стратегічний вибір одного варіанта розвитку. Головний сенс ДІ полягає у формуванні культури управління, яка допомагає майбутнім менеджерам освіти поєднувати практичні методи адміністрування і наукові підходи до розвитку організації. ДІ допомагають зрозуміти варіанти управління організацією.

Незважаючи на різноманіття ігрових форм, організовуючи та проводячи кожен з них, необхідно дотримуватися таких вимог:

- цілісність імітації професійної сфери: гра повинна мати загальний сюжет або головну тему. Тема задає основу діяльності, структура і процес якої підлягають ігровій імітації;
- спрямованість на самоорганізацію: учасники потрапляють у конкретні ігрові ситуації, кожен з яких має свою точку зору. Вони можуть мати різні концептуальні та світоглядні уявлення, соціальні установки. Для

того, щоб зорганізувати їхні дії в єдину комунікативну діяльність, необхідно виявити шляхи дій учасників, спрямувати їхню рефлексію й аналіз на колективну самоорганізацію, результативні взаємини;

- проблемність навчання: цілі професійного і соціального навчання будуть досягнуті, якщо майбутні менеджери освіти оволодіють різними способами вирішення проблем, як у професійній діяльності, так і у сфері соціальної взаємодії. Саме завдяки ігровим формам навчання здійснюється формування альтернативних способів вирішення проблем у процесі активного пошуку;

- методологічне забезпечення: в умовах такої інтенсивності і багатофункціональності ігрової взаємодії виникають ситуації, в яких самі учасники не володіють необхідними для вирішення завдань способами роботи, мислення і діяльності. Для подібних випадків передбачається спеціальна служба методологічного забезпечення, яка спрямовує діяльність учасників на активний пошук і творчу розробку способів схвалення рішення;

- психологічне забезпечення: ігрові форми супроводжуються різними ситуаціями, вплив яких необхідно обов'язково враховувати під час усієї гри. Для цього в іграх передбачається комплекс досліджень, які мають здійснюватися психологічною службою та з метою підтримки позитивного психологічного клімату в учасників гри;

- технічне забезпечення: для підсилення значущості ігрової діяльності та досягнення реальних результатів виникає потреба у використанні технічних засобів.

Вивчаючи економічні дисципліни за допомогою ігрових форм навчання, майбутні менеджери освіти зможуть краще зрозуміти процеси, які відбуваються в управлінні навчальним закладом, підвищити свою компетентність шляхом вивчення, побудови припущень та їх обговорення в межах реальних подій. Завдяки цьому розвиваються навички логічного мислення, здійснюється пошук відповідної інформації, аналіз і оцінка фактів і розробка альтернатив, необхідних для вирішення проблем і схвалення рішень. У результаті майбутні менеджери освіти набувають досвіду аналізу ситуації, вирішення проблем і ухвалення рішень.

У грі під час обговорення або дискусії з колегами відпрацьовуються навички і вміння ефективною міжособовою і групою комунікації. Це відбувається у процесі вирішення проблем і підтримки членів групи. Завдяки грі у майбутніх менеджерів освіти формується одна із провідних якостей – брати на себе відповідальність за схвалене рішення.

Висновки

Ігрові форми навчання дають змогу майбутнім менеджерам оволодіти комплексом умінь і навичок та якостей, із яких складається економічна компетентність майбутнього менеджера: виявляти якості лідера, необхідні у спілкуванні з підлеглими; орієнтуватися у конфліктних ситуаціях і правильно їх вирішувати; отримувати й опрацьовувати необхідну інформацію, оцінювати, порівнювати, доповнювати і засвоювати її; схвалювати рішення у невизначених, нестандартних ситуаціях; розпоряджатися своїм часом, розподіляти роботу між підлеглими, створювати умови для вільної творчості, давати необхідні повноваження, оперативно схвалювати організаційні управлінські рішення; проявляти ділові якості управлінця, підприємця, ставити перспективні цілі, використовувати сприятливі можливості, своєчасно міняти, реорганізовувати організаційні структури підприємства, організації, фірми тощо; критично оцінювати наслідки своїх рішень, учитися на власних помилках; приймати критику на свою адресу, стійко витримувати всі стресові ситуації при управлінні.

Ігрові форми навчальних занять дають змогу інтегрувати знання з багатьох навчальних дисциплін і застосовувати їх на практиці. Завдяки цьому, студенти починають розуміти, що проблеми, з якими на практиці стикається сучасний менеджер, не є унікальними для однієї організації, а тому мають змогу розвивати в себе більш професійний підхід до управління організацією.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямі полягають у вивченні таких проблем, як розвиток економічної компетентності менеджерів у системі післядипломної освіти; порівняльні дослідження формування економічної компетентності майбутніх менеджерів в Україні та європейських країнах тощо.

Список використаних джерел

1. Демин М. В. Природа деятельности / М. В. Демин. — М. : Изд-во Моск. ун-та, 1984. — 168 с.
2. Исупов К. Г. Второе рождение проблемы «игра» и искусство / К. Г. Исупов // Философские науки. — 1974. — № 5/6. — С. 148.
3. Макаренко А. С. Гра: твори: в 7 т. / А. С. Макаренко. — К., 1954. — Т. 4. — С. 367–368.
4. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — М., 1946. — 590 с.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. — М. : Народное образование, 1998. — 256 с.
6. Словник іншомовних слів / за ред. : І. В. Льюхіна, Ф. М. Петрова. — К. : Державне вид-во політичної літ-ри, УРСР, 1951. — 764 с.
7. Устиненко В. И. Место и роль игрового феномена в культуре / В. И. Устиненко // Философские науки. — 1980. — № 2. — С. 69–77.

8. Форми навчання в школі: кн. для вчителя / Ю. І. Мальований, В. Є. Римаренко, Л. П. Вороніна [та ін.] ; за ред. Ю. І. Мальованого. — К. : Освіта, 1992. — 160 с.

9. Эльконин Б. Д. Психология игры / Б. Д. Эльконин. — М. : Педагогика, 1978. — 304 с.

Burlayenko Tatyana Ivanovna

GAME FEATURES BUSINESS USE IN SHAPING ECONOMIC COMPETENCE FUTURE MANAGERS

This paper focuses on the highly topical issue of formation of economic competence management education as a component of functional and official competence.

The article states that the present higher education system is designed to give knowledge of the professional field of activity, its specificity, has a degree in personal form. The modern manager must possess strong education and knowledge, professional thinking, have their own professional and personal position, economic competence, which is the basis of modern vocational education.

On the basis of scientific management regulations, the history of its development and introduction of new functions in the management of education are allocated to the new demands of their training in the national education system. We prove that the quality and effectiveness of training future managers of education as competitive professionals largely depends on the content and form of the learning process, the implementation of new learning technologies, reorienting education with a subject of study for teaching practical problem solving. The author provides a clear definition of copyright «role playing», «organizational games» and «business-activity games».

The value of game forms of education in shaping economic competence education managers by means of game forms. The complex forms of learning games based on organizational and pedagogical conditions that contributed to the formation of economic competence of management education.

In future studies of possible new models development formation of economic competence management education as a component of functional and official competence.