

тів відпуску і норм виробничих запасів, виявлення відхилень від норм їх витрачення в процесі виробництва та перевірки правильності списання на собівартість продукції, і методики оцінки виробничих запасів.

Підводячи підсумки, можна сказати, що задля покращення і удосконалення обліку виробничих запасів на підприємстві "Черкаська ДЕД" необхідно проаналізувати і впровадити запропоновані вище шляхи і методики.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бутинець Ф.Ф. Бухгалтерський, фінансовий облік: Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів спеціальності "Облік і аудит" / За ред. проф. Ф.Ф. Бутиця. – [6-е вид] – Житомир: ПП "Рута", 2005. – 756 с.
2. Ткаченко Н.М. Бухгалтерський фінансовий облік, оподаткування і звітність на підприємствах України: Підруч. для студ. спец. вищ. навч. закл. / Н.М. Ткаченко – К.: Алерта, 2006. – 1080 с.

УДК 378

РОЛЬ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ПІДВИЩЕННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ-ЕКОНОМІСТІВ

Пасенко В.В., к.е.н.

Черкаський державний технологічний університет

В статье рассмотрено изучение в современной педагогической науке проблем использования игровой деятельности в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов финансово-экономического профиля.

Ключевые слова: деловая игра, метод обучения, профессиональная подготовка, активизация обучения, технология деловых игр.

The article considers the study of the game activity usage problems in the modern pedagogical science in the course of vocational training of the financial-economic profile future specialists.

Key words: business role-play, teaching method, professional training, study activation, business role-play technology.

Постановка проблеми. Глобальні за своїми масштабами інноваційні процеси, що відбуваються у системі вищої освіти, вимагають переходу в навчанні від традиційного пасивного накопичення знань до вмотивованого засвоєння студентами методів здобуття наукової інформації та вмінь реалізовувати свої знання у професійній діяльності. На сучасному етапі розвитку освітнього простору в Україні виникла гостра необхідність орієнтації змісту і технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутнього спеціаліста, які б у максимальній степені були спрямовані на професійне вдосконалення під час фахової підготовки. Такі підходи стали ще більш актуальними у зв'язку із входженням України у Болонський процес. Суттєвим потенціалом у цьому аспекті володіють інтерактивні технології навчання. Серед таких технологій чільне місце посідають ігрові технології [7; 8].

У процесі ділової гри відбувається діалог на професійному рівні, обґрунтування різних думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, що веде до засвоєння не лише нових міцних знань та чітких уявлень, але й допомагає набутти досвід вирішення професійних завдань, формує ціннісні орієнтації майбутніх спеціалістів, сприяє виробленню системи їхніх власних переконань. Основними педагогічними завданнями сьогодні є формування пізнавальної активності, інтересу студентів до професії, залучення їх до процесу самовиховання. Не менш важливим є завдання комунікативного характеру, адже процес навчання відбувається в умовах спілкування педагога і студента. Отже, процес формування комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів-економістів посідає вагомe місце у фаховій підготовці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На гру як метод активного навчання звертали увагу в своїх роботах К.Д. Ушинський, П.Ф. Лесгафт, А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський. Проте періодом активізації застосування гри стало включення її в систему освіти дорослих. Гра вийшла за межі дитячих колективів і була визнана повноправним методом навчання у вищій школі. Протягом останніх десятиліть дидактичну гру досліджували Н.К. Ахметов, О.О. Вербицький, А.А. Деркач, В.А. Кан-Калик, А.Й. Капська, І.І. Кобиляцький, О.Г. Квасова, І.Б. Коротяєва, Н.М. Коряк, Ю.М. Кулюткін, П.С. Нечепоренко, П.І. Підкасистий, В.Г. Семенов, Н.М.Страздас, А.А. Тюков, Ж.С. Хайдаров, О.Г. Хоменко, О.Г. Штепа, Л.С. Шубіна, С.Ф. Щербак, П.М. Щербань та ін.

Постановка завдання. Невідповідність стану розвитку комунікативних умінь майбутніх спеціалістів економічної сфери потребам сьогодення, а також роль у цьому процесі ділових ігор обумовили напрямок досліджень. Відзначимо, що ділова гра спрямована на розвиток умінь аналізувати конкретні практичні ситуації і приймати рішення, в ході гри розвивається творче мислення, а також шліфуються уміння асертивного спілкування.

Тому, мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні ролі ділових ігор у формуванні комунікативної компетентності студентів-економістів. Завдання: проаналізувати стан вивчення у сучасній педагогічній науці проблем використання ігрової діяльності у процесі професійної підготовки майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю.

Виклад основного матеріалу. Ділова гра – це метод навчання, який забезпечує активну діяльність студентів шляхом імітації професійного середовища і, разом з тим, сприяє використанню теоретичних знань на практиці, формуванню та удосконаленню професійних знань, умінь та навичок студентів. Останнім часом ділові ігри знаходять широке застосування в самих різних галузях підготовки фахівців у вищих навчальних закладах. Таким чином, в основі ділової гри лежить імітаційна модель, що реалізується завдяки діям учасників гри. На семінарських заняттях із практичним використанням ігрової технології відбувається поглиблення і закріплення знань студентів, удосконалюються вміння застосовувати їх на практиці.

Основною особливістю ділової гри є здатність до моделювання процесу професійної діяльності і, зокрема, умов та специфіки конкретних ситуацій, що сприяє розвитку творчого професійного мислення майбутніх фахівців та формуванню у них практичних умінь і навичок. Саме ця особливість ділової гри характеризує її як "ділову" та відрізняє від інших методів активного навчання (зокрема рольової гри). Відзнакою ділової гри є її здатність забезпечувати активну позицію кожного учасника у процесі спільної колективної діяльності. Так, досвід і знання кожного студента творчо використовуються в умовах, максимально наближених до практичної професійної діяльності, і це стає надбанням усіх учасників навчального процесу. Розвиткові творчих здібностей та яскравому прояву особистості майбутнього фахівця сприяє особливий підвищений емоційний рівень навчання, що забезпечує активне залучення студентів до процесу гри.

Для ефективної організації та проведення ділових ігор слід обґрунтувати та сформулювати її основні структурні елементи, якими є мета і завдання гри, ігрова ситуація, комплект ролей та правила її проведення.

Педагогічна технологія застосування ділової гри передбачає організацію ряду визначених етапів її підготовки та проведення: підготовчого, організаційного, власне ігрового та завершального.

Метою підготовчого етапу є підготовка студентів до участі в грі, адже, щоб здійснити будь-яку діяльність чи взяти участь у вирішенні будь-якої проблеми, необхідно володіти певним запасом знань, а також вміти оперувати певним набором умінь та навичок. Зміст і форми роботи на цьому етапі передбачають виконання студентами системи завдань і вправ як традиційного, так і ігрового характеру. Доречними тут можуть стати "пробні дискусії", "круглі столи", розігрування окремих ситуацій, "мозковий штурм" тощо. Крім перевірки ступеня готовності учасників до гри, проведення таких форм роботи сприяє ще й налаштуванню студентів на активну творчу діяльність, зняттю психологічних бар'єрів, усвідомленню принципів оцінювання діяльності учасників гри тощо.

На підготовчому етапі передбачається також вибір теми, визначення цілей та завдань гри, розробка ігрової ситуації, структури та сценарію гри, визначення комплекту ролей та правил гри, розробка критеріїв оцінювання діяльності учасників та результатів гри, оформлення методичної документації.

Організаційний етап передбачає ознайомлення студентів зі змістом ділової гри, вихідними даними, ігровою ситуацією, функціями учасників гри, правилами та системою оцінювання; відбувається розподіл ролей, від успішності чого залежить ефективність процесу протікання гри. На цьому етапі важливо психологічно підготувати студентів до проведення гри та до прийняття на себе певної ролі. Психологічна підготовка дозволить також створити в групі позитивний емоційний фон, атмосферу невимушеності, розкутості, активної творчої діяльності та колективної взаємодії.

Найважливішим і найвідповідальнішим етапом гри є власне ігрова діяльність, що являє собою реалізацію намічених цілей та завдань, розігрування плану-сценарію. Студенти, вирішуючи ігрові ситуації, мають можливість удосконалювати навички щодо розв'язання мовленнєвих завдань, і разом з тим збагачувати комунікативну компетентність: розвивати уміння чітко, логічно формулювати свої думки, робити узагальнення, проводити аналогію, оцінювати пріоритети, виводити причини, вести бесіду, діалог та дискусію.

Завершальний етап ділової гри – аналіз результатів ігрової діяльності та підведення підсумків. Це особливо значущий етап, бо саме післяігрове обговорення має помітний вплив на студентів, їх ставлення і загальну спрямованість. Тому важливо проводити детальний аналіз ігрових дій всіх учасників гри, при цьому виявляти їхні типові та індивідуальні помилки, відзначати прогалини в теоретичних знаннях та практичній підготовці студентів, давати рекомендації щодо ліквідації вказаних недоліків, робити висновки, узагальнено висловлювати пропозиції на майбутнє. На даному етапі увага зосереджується на виробленні конкретних рекомендацій щодо практичного втілення результатів діяльності, отриманих у процесі гри.

Ефективність педагогічної технології застосування ділових ігор залежить від урахування певних психологічних, особистісних і методичних умов та усвідомлення можливості виникнення ряду організаційних проблем з метою їх запобігання.

Слід зазначити, що в цілому, ігрова діяльність виконує такі функції: комунікативну (засвоєння діалектики спілкування), ігротерапевтичну (перемога труднощів, які виникають у різних видах життєдіяльності), діагностичну (сприяння самопізнанню), соціалізаційну (включення в систему суспільних відносин). Ділова гра дає можливість студентам не боятись помилок і активізувати власний творчий потенціал. Учасники гри стають конкретними носіями виробничих відносин, які складаються в колективі.

Серед зазначених функцій, які виконує ігрова технологія, значне місце посідає розвиток комунікативної компетенції. Ми повністю розділяємо думку Л.В. Барановської, що "комунікативна компетентність – це здатність до ефективного спілкування, це такий рівень навичок взаємодії з людьми, котрий дозволяє індивіду в межах своїх здібностей та соціального статусу успішно функціонувати в даному суспільстві" [1, с. 146].

Загальнодидактичний аспект ігрової форми занять розкритий у роботах М.В. Кларіна [6]. Зокрема, автор наголошує, що діловим іграм притаманна: творчість, яка має імпровізаційний та активний характер; емоційність, суперництво та конкуренція; наявність прямих або опосередкованих правил, які відтворюють зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Відмінною ознакою ділової гри є наявність імітаційної моделі. Коротко розглянемо структуру ділової гри (табл. 1).

Таблиця 1

Структурна схема ділової гри

Методичне забезпечення	ІГРОВА МОДЕЛЬ				Технічне забезпечення
	ігрові цілі	ролі і функції гравців	сценарій гри	правила гри	
	педагогічні цілі	предмет гри	модель взаємодії гравців	система оцінювання	
ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ					

Основою ділової гри є створення імітаційної й ігрової моделей. Отже, імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників про імітаційну модель, що передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців.

Ділові ігри, які ми використовуємо у процесі розвитку комунікативної компетентності майбутніх економістів виконують певні педагогічні цілі як дидактичного так і виховного характеру. Зокрема, дидактичні педагогічні цілі гри полягають у: закріпленні системи знань в області конструювання ділової гри; удосконаленні навичок прийняття колективних рішень; розвитку у студентів комунікативних умінь. У свою чергу, виховні педагогічні цілі передбачають: спонукання студентів до творчого мислення; вироблення установки на практичне використання ділової гри; подолання психологічного бар'єру у спілкуванні. Ігрові цілі мають на меті розробку варіантів проекту ділової гри та демонстрацію прийомів створення ігрового контексту. Предмет гри – це предмет діяльності учасників гри, що у специфічній формі замінює предмет реальної професійної діяльності.

Сценарій – це базовий елемент ігрової процедури. Під сценарієм ділової гри ми розуміємо опис у словесній чи графічній формі предметного змісту, який виражається у характері та послідовності дій гравців, а також викладача, що веде гру. У сценарії відображено загальну послідовність гри, зазначено основні етапи, операції та кроки. Наш практичний досвід дає підстави стверджувати, що найдоцільніше сценарій гри представляти у вигляді блок-схеми.

Ролі і функції гравців повинні адекватно відбивати "посадову картину" того фрагменту професійної діяльності, що моделюється в грі. В свою чергу правила гри – відображають характеристики реальних процесів і явищ, що мають місце у прототипах дійсності, що моделюється. При цьому, у правилах гри необхідно відобразити те, що як створювані в грі моделі, так і сама гра є спрощенням дійсності.

Система оцінювання гри повинна забезпечувати, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності, а з іншого боку – сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Оцінювання виконує функції не тільки контролю, але і самоконтролю квазіпрофесійної діяльності, забезпечує формування ігрової, пізнавальної і професійної мотивації учасників ділової гри.

Значимо, що залишаючись педагогічним процесом, навчальна ділова гра є відтворенням контексту майбутньої спеціальності у її предметному і соціальному аспектах. У такій грі реалізується колективна форма навчальної діяльності, а також моделі діалектики професійної діяльності. У процесі гри засвоюються норми професійних та соціальних дій, а також принципи безконфліктного спілкування.

Моделюючи або імітуючи умови і динаміку відносин між студентами, ділова гра служить засобом актуалізації, застосування і закріплення знань і засобом розвитку комунікативної компетентності. Цей ефект досягається за рахунок взаємодії учасників гри. Отже, для досягнення поставлених навчальних цілей ми передбачаємо реалізацію в діловій грі п'яти психолого-педагогічних принципів. А саме: імітаційного моделювання ситуації; проблемності змісту; рольової взаємодії у сумісній діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості ігрової навчальної діяльності [5].

Коротко проаналізуємо названі принципи. Принцип *імітаційного моделювання* передбачає розробку імітаційної моделі майбутньої діяльності у соціальній сфері та ігрової моделі професійної діяльності. *Принцип проблемності змісту* гри передбачає, що у предметний матеріал гри закладаються навчальні проблеми, побудовані у вигляді системи ігрових завдань комунікативного характеру, в яких міститься певний тип протиріч, які неодмінно необхідно розв'язати в ході гри. *Принцип сумісної діяльності* базується на імітації фахових функцій спеціалістів-економістів через їх рольову взаємодію. Гра передбачає спілкування на суб'єкт-суб'єктній основі, при якому розвиваються психічні процеси, що характеризують мислення спеціалістів. *Принцип діалогічного спілкування і взаємодії партнерів* є необхідною умовою співпереживання і розв'язку проблемної ситуації. Система розмірковувань кожного із учасників гри обумовлює їх взаємний рух до розв'язку проблеми та безпосередньо сприяє підвищенню комунікативної компетентності майбутніх економістів. У діалозі народжується і розвивається процес мислення. *Принцип двоплановості* ігрової навчальної діяльності дає можливість проявити творчу ініціативу та зобов'язує викладача закласти в гру такі ситуації, при яких її учасники змогли б діяти свідомо.

Таким чином, власну практичну діяльність із розробки ділової гри ми розпочинали із створення двох моделей – імітаційної та ігрової. Імітаційна модель одержує своє втілення в таких компонентах як: мета, предмет гри, графічна модель взаємодії учасників, система оцінювання. Компоненти ігрової моделі – сценарій, правила, мета, ролі і функції гравців.

Творча активність особистості у ділових іграх стимулюється тим, що гра дозволяє відчути значимість свого "я", проявити творчість, оригінальність, ерудицію, акторські таланти. Тобто, при вдалому розподілі ролей кожний студент може у повній мірі самоствердитися. В цілому, ділові гри сприяють розвитку у студентів відповідальності за обрані рішення і прогностичні передбачення та підвищують комунікативну компетентність.

Діяльність учасників гри варто оцінювати по трьох рівнях: діловому, комунікативному, етичному. Діловий рівень відображає ступінь підготовки, засвоєння матеріалу і професійні знання слухачів. Комунікативний рівень враховує культуру мовлення, лаконічність, логіку у відповідях, тобто комунікативні якості мови. Етичний рівень включає манеру поведінки, уміння пояснювати або доводити терпляче і тактовно, відповідати коректно, успішно використовувати невербальні засоби дії на аудиторію.

Ділові ігри відносяться до категорії найскладніших форм групової роботи. Практика показує, що недостатньо підготовлені ігри швидше шкодять, ніж приносять користь. Широке використання ділових ігор дає можливість для обміну думками, виявлення розбіжності в інтерпретації тих чи інших теоретичних ідей, та передбачає удосконалення комунікативної компетенції студентів-економістів.

Оптимальність процесу професійного становлення майбутніх фахівців у значній степені забезпечується за рахунок використання у навчальному процесі ділових ігор. У статті розглянуто сутність ділових ігор та їх роль у процесі формування у студентів-економістів комунікативної компетентності. Висвітлено основні функції ділових ігор. Розглянуто та проаналізовано складові компоненти ділових ігор, а саме імітаційну та ігрову моделі. Охарактеризовано основні принципи, яких доцільно дотримуватися, моделюючи ділові ігри в навчальній діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барановська Л.В. Комунікативна компетентність викладача вузу / Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: Зб. наук. праць / Ред. кол. Н.В. Гузій та інші. – К., НПУ, 1999. – С. 146–149.
2. Воропасва Т.С. Психологічні механізми стимуляції інтелектуальної активності студентів /Матеріали I Всеукраїнської науково-практичної конференції "Наукові засади реформування вищої освіти в Україні". – К., 1994. – С. 147–152.
3. Грехнев В.С. Культура педагогического общения: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1990. – 144 с.
4. Деловые игры и педагогические ситуации в развитии творческого потенциала педагога // Методические рекомендации для работников образования. – Запорожье: ЗОИУУ, 1993. – 22 с.
5. Євдокімов О.В. Ефективність нових технологій організації навчання студентів. // Педагогіка і психологія. – 1997. – № 2. – С. 161–170.
6. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии. – Рига: Эксперимент, 1998. – 180 с.
7. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті: Монографія / С.О. Сисоєва, А.М. Алексюк та ін.; За ред. С.О. Сисоєвої. – К.: ВПОЛ, 2001. – 502 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

УДК 657.47

СУТНІСТЬ ТА НАПРЯМИ КЛАСИФІКАЦІЇ МЕТОДІВ ОБЛІКУ ВИТРАТ І КАЛЬКУЛЮВАННЯ СОБІВАРТОСТІ ПРОДУКЦІЇ

Гриліцька А.В., к.е.н., доцент,
Шинкаренко О.М., к.е.н., доцент,
Мінчук Ю.В., магістр

Черкаський державний технологічний університет

В статье рассмотрена сущность методов учета расходов и калькулирования себестоимости продукции, направления их классификации; исследовано данное понятие с точки зрения разных научных работников.

Ключевые слова: *расходы, калькулирование, себестоимость продукции, экономика, предприятие, финансовые ресурсы, управленческий учет, расходы производства, калькуляция.*

The article considers the essence of the methods of charges accounting and calculations of the production cost price, their directions of classification. This concept was investigated according to the standpoint of different scientific workers.

Key words: *charges, calculations, production cost price, economy, enterprise, financial resources, administrative accounting, charges of production, calculation.*

Вступ. Перехід на ринкові засади господарювання передбачає комплекс заходів, спрямованих на підвищення рентабельності всіх галузей економіки, раціональне та економне використання матеріальних, трудових і фінансових ресурсів. У зв'язку з цим стає визначальною роль вартісних важелів впливу на ефективність виробництва, обліку та контролю за формуванням собівартості продукції.

Прибутковість підприємства, зниження собівартості визначаються рівнем управління витратами, що забезпечується впровадженням раціональної системи управлінського обліку. Відсутність нормативної регламентації щодо організації управлінського обліку змушує вирішувати цю проблему індивідуально кожним підприємством, що негативно позначається на обліковій практиці.