

**Бурлаєнко Т. І.,**

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри економіки та управління персоналом, Навчально-науковий інститут менеджменту та психології ДВНЗ «Університет менеджменту освіти, м.Київ*

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ  
(ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ) ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЕКОНОМІЧНОЇ  
КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ НА ПРИКЛАДІ  
ДИСЦИПЛІНИ «ФІНАНСОВИЙ МЕНЕДЖМЕНТ»**

*Анотація.* У статті розглядаються проблеми компетентісного підходу до підготовки менеджерів. Через аналіз форм та методів викладання економічних дисциплін, на думку автора, запорукою успішної діяльності менеджера освіти є розвиток економічної компетентності як необхідної складової загальної компетентності керівника у розрізі безперервної професійної підготовки на прикладі дисципліни «Фінансовий менеджмент».

**Ключові слова:** компетентність, економічна компетентність, менеджер освіти, компетентісний підхід, рольова гра, економіка.

**Burlayenko T.,**

*Ph.D., assistant professor of economics and human resource management, Educational and Research Institute of Management and Psychology, SHEI «University of Educational Management», Kyiv*

**APPLICATION FORMS GAMING TRAINING (PRACTICAL ASPECTS)  
FOR FORMATION OF ECONOMIC COMPETENCE OF FUTURE  
MANAGERS IN CASE OF DISCIPLINE «FINANCIAL MANAGEMENT»**

*Abstract.* In the article the problems of the competence approach to the training of education managers. Through analysis of the forms and methods of teaching economic disciplines, according to the author, the key to success is the manager of education development of economic competence as a necessary component of the overall competence of the head in terms of continuous professional training courses for example, "Financial management."

**Key words:** competence, economic competence, the manager of education, competence approach, role-playing game economy.

**Постановка проблеми.** Швидкий розвиток науки, техніки і виробництва, що відбувається нині в усьому світі й Україні зокрема, потребують якісного піднесення професійного та інтелектуального потенціалу майбутніх фахівців. Управління у сучасних ринкових умовах потребує інноваційних підходів, що зумовлює посилену увагу до економічної підготовки майбутніх менеджерів.

Формування менеджера нового типу – ініціативного, підприємливого, мислячого – 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.

**Мета статті** – розкрити як залежно від рівня діяльності викладача, його вибору форм і методів навчання, формується рівень і стиль мислення студентів.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Одним із найважливіших принципів навчання є принцип поєднання різних методів та прийомів навчання. Професійна майстерність викладача і полягатиме в тому, щоб вибрати оптимальне поєднання методів, форм та засобів навчання, які забезпечать активну пізнавальну діяльність студентів. Так, знання можна отримати на лекції або семінарі, а засвоєння способів діяльності — на практичних заняттях. А ось методи мислення, досвід творчого підходу, соціального спілкування — тільки на практиці чи в умовах ігрового моделювання.

Одним із перспективних шляхів формування економічної компетентності майбутніх менеджерів освіти 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 практичній діяльності» [1].

Концептуальні основи «активного навчання» були визначені американським філософом і педагогом Джоном 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 і особистого досвіду. На підтвердження цієї концепції американським педагогом Едгаром Дейлом у 60-х роках минулого століття розроблено «конус досвіду» (рис. 1), який наочно ілюструє освітні результати, яких може досягнути людина, використовуючи різні способи і засоби навчання. Із рисунка видно, що людина найкраще запам'ятовує інформацію (90%), коли вона



Рис. 1 «Конус досвіду» Едгара Дейла [2]

бере участь у театралізованому виступі, імітує реальну дійсність, виконує визначену дію. При цьому на когнітивному рівні людина здійснює найвищі мисленнєві дії: аналізує, створює і оцінює інформацію.

Наприкінці 1970-х років за результатами дослідження Національної тренінгової лабораторії США була розроблена так звана «піраміда навчання» (рис. 2), яка також демонструє залежність між методами навчання і ступенем



Рис. 2 «Піраміда навчання» [2]

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 у різні види активної діяльності) дозволяє досягти значно кращих результатів.

*Гра у підготовці майбутніх менеджерів освіти.* Не дивлячись 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 підлягає 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 їх дії в єдину комунікативну діяльність необхідно виявити шляхи дій учасників, спрямувати їх рефлексію й аналіз на колективну самоорганізацію, результативні взаємовідносини;

– проблемність навчання: цілі професійного і соціального навчання будуть досягнуті, якщо майбутні менеджери освіти оволодіють різними способами вирішення проблем, як у професійній діяльності, так і в 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 задач способами роботи, мислення і діяльності. Для подібних випадків передбачається спеціальна служба методологічного забезпечення, яка спрямовує діяльність учасників на активний пошук і творчу розробку способів прийняття 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 значимості 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, побудові припущень та їх обговорення в рамках реальних подій. Завдяки цьому розвиваються навички логічного мислення, здійснюється пошук відповідної інформації, аналіз і оцінка фактів і розробка альтернатив, необхідних для вирішення проблем і прийняття рішень. У результаті майбутні менеджери освіти набувають досвіду аналізу ситуації, вирішення проблем і прийняття рішень.

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

*Гра у підготовці майбутніх менеджерів.* Не дивлячись на різноманіття ігрових форм, організовуючи та проводячи кожну 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 підлягає 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 їх дії в єдину комунікативну діяльність необхідно виявити шляхи дій учасників, спрямувати їх рефлексію й аналіз на колективну самоорганізацію, результативні взаємовідносини;

– проблемність навчання: цілі професійного і соціального навчання будуть досягнуті, якщо майбутні менеджери освіти оволодіють різними способами вирішення проблем, як у професійній діяльності, так і в 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 задач способами роботи, мислення і діяльності. Для подібних випадків передбачається спеціальна служба методологічного забезпечення, яка спрямовує діяльність учасників на активний пошук і творчу розробку способів прийняття 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 значимості ігрової діяльності та досягнення реальних результатів виникає потреба у використанні технічних засобів.

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

За допомогою ігрових технологій майбутні менеджери освіти відпрацьовують уміння та навички спілкуватися з людьми, швидко приймати рішення в ситуації, коли інформація, що надходить про об'єкт цих рішень постійно змінюється, проводити переговори, обґрунтовувати та надавати освітні послуги споживачам, укладання контрактів, інвестування тимчасово

вільних коштів тощо. Нижче наведено приклад гри, яка може бути використана у викладанні дисципліни «Фінансовий менеджмент».

#### **Управлінська гра «Банківські кредитні картки» [4]**

**Мета:** навчитись на практиці застосовувати отримані знання, дати змогу студентам проявити творчість, винахідливість у вирішенні поставлених завдань, розробити тарифну політику й дизайн картки.

Учасники:

1) два банки, кожний з яких має такі підрозділи: відділ дизайну та розроблення; відділ техніко-економічного обґрунтування;

2) рада експертів.

Завдання:

*Відділу дизайну та розробки:*

1. Розробити дизайн та рівні захисту кредитної та електронної карток.

2. Визначити, з якого матеріалу ви будете виготовляти картку, якщо:

– спеціальний папір на 1000 карток коштує \$1000; картка може функціонувати 6 місяців;

– пластик на 1000 карток коштує \$5000, картка може функціонувати 5 років;

– спеціальний метал на 1000 карток коштує \$15000, картка може функціонувати 10 років.

3. Визначити: ваша картка буде діяти тільки в Україні чи по всьому світу.

4. Виявити, на які верстви населення розраховано вашу картку.

5. Обґрунтувати, які пільги ви плануєте надати своїм клієнтам.

*Відділу техніко-економічного обґрунтування:*

1. Визначити, з якого матеріалу буде виготовлено картку (дані відділу дизайну та розробки вашого банку), урахуваючи такі дані:

– закупівля спеціального обладнання коштує \$25 000;

– програмне забезпечення коштує \$120 000;



2. Розрахувати, за скільки років ви зможете окупити карткову програму та скільки карток вам необхідно випустити. Залучені на депозит гроші ви можете покласти в банк під 17 % річних.

3. Розробити тарифні ставки за картковою програмою (на основі показників 1–13, як показано в прикладі заповнення картки).

*Ради експертів:*

Слідкує за самостійністю роботи кожного банку. Консультує банки за необхідності. Оцінює виконання завдань. Підбиває підсумки.

Підготовка.

Кожний «банк» має придумати собі назву та виготовити візитку.

Організатор гри з ради експертів забезпечує інших учасників необхідними матеріалами: папером, кольоровими олівцями, маркерами тощо.

Учасники гри мають ознайомитися з рекомендованою літературою до цієї теми.

### **Хід гри:**

*Етап 1:*

Кожний з учасників гри отримує необхідні матеріали і завдання, які він має вирішити.

Організатори встановлюють певний часовий ліміт на виконання отриманих завдань (45–50 хв.).

*Етап 2:*

Після закінчення часового ліміту кожен учасник гри (відділів) репрезентує свої розробки й захищає їх.

Рада експертів висловлює побажання, акцентує увагу на недоліках і оцінює виконання за такими критеріями: майже повний збіг із середніми тарифами українських банків – 3 бали; наближено – 2 бали; винахідливість – 0,5 бала.

**Висновок.** Отже, професійна підготовка майбутнього менеджера повинна включати в себе не лише теоретичну підготовку, але й напрацювання практичних навичок управління. Менеджер повинен бути

підготовленим, насамперед, до організаційно-управлінської і професійно-підприємницької діяльності, оскільки головна функція менеджера – приймати управлінське рішення та організовувати їх виконання. Для цього менеджер повинен мати лідерські якості та схильність до управлінської діяльності. Виявити і розвинути їх у майбутніх менеджерів допоможе імітаційне моделювання або гра.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Бурлаєнко Т. І. Зміст і структура економічної компетентності майбутніх менеджерів освіти як необхідна вимога часу / Т. Бурлаєнко // Теорія та методика управління освітою. – 2011. – № 7. – Режим доступу : [http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ttmuo/2011\\_7/2.pdf](http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ttmuo/2011_7/2.pdf)
2. Освіта дорослих : енциклопедичний словник / за ред. В. Г. Кременя, Ю. В. Ковбасюка; [упоряд.: Н. Г. Протасова, Ю. О. Молчанова, Т. В. Куренна; ред. рада: В. Г. Кремень, Ю. В. Ковбасюк, Н. Г. Протасова та ін.] ; Нац. акад. наук України, нац. акад. держ. упр. при Президентові України [та ін.] – К. : Основа, 2014. – 496 с., економічна компетентність (авт. Бурлаєнко Т. І.) стор. 126.
3. Бурлаєнко Т. І. Формування економічної компетентності менеджерів освіти як необхідна вимога часу / Т. І. Бурлаєнко // International scientific-practical conference of teachers and psychologists [Text]: materials of proceedings of the International Scientific and Practical Congress. Geneva (Switzerland), the 27<sup>th</sup> of November, 2014 / Publishing Center of the European Association of pedagogues and psychologists “Science”, Geneva, 2014, p. 7-18.
4. Ковальчук Г.О. Активізація навчання в економічній освіті. Навч. Пос. / Г.О. Ковальчук – К. : КНЕУ, 2003 – 298 с.
5. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. Посіб. / П. М. Щербань – К. : Вища шк., 2004. – 207 с.

6. Argiris C. Overcoming Organizational Defenses: Facilitating Organizational Learning / C. Argiris – Needham (Mass.): Auyn & Bacon, 1990, s. 29-35.

*Матеріали подано в авторській редакції*