

УДК 378:371.382:33

О.І. Буга, В.М. Глуханюк
м. Вінниця, Україна**ЗМІСТ ДІЛОВИХ ІГОР ІЗ ЗАГАЛЬНООСВІТНИХ І ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

Постановка проблеми. Сучасні тенденції трансформації українського суспільства, перехід його від індустріальної стадії розвитку до постіндустріальної, інформаційної висувають принципово нові вимоги до професійної підготовки фахівців педагогічного профілю. Ефективність виконання цього завдання значною мірою пов'язана з реформуванням вищої освіти в Україні, що здійснюється в напрямі її демократизації, гуманізації, реалізації положень Болонського процесу та спрямована на розробку перспективних шляхів підготовки кваліфікованих фахівців-педагогів відповідно до європейських стандартів.

За таких умов проблема фахової підготовки майбутніх учителів технологій набуває особливої актуальності, оскільки вона має спрямовуватися на формування особистості майбутнього фахівця, здатної до плідної педагогічної й управлінської діяльності в сучасних умовах.

Аналіз попередніх досліджень. Мета оптимізації вищої педагогічної освіти – набуття майбутнім учителем ґрунтовних теоретичних знань та практичних умінь і навичок найбільш економним шляхом з мінімальними затратами часу і зусиль студентів та викладачів. Отже, традиційному пасивному навчанню треба протиставити методи, які активізували б пізнавальну діяльність студентів.

Одним із найперспективніших шляхів удосконалення підготовки майбутніх учителів, озброєння їх потрібними знаннями і практичними навичками є впровадження активних форм і методів навчання.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого: Арістотель, Платон, Ж-Ж. Руссо, Ф. Шидлер, Г. Спенсер, Я. Коменський, Г. Сковорода; філософське трактування зародження і значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко, Н. Анкєєва, П. Щербань і т.д.

Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати студентів і старшокласників до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку, найближчі до розглядуваної проблеми науково-методичні розробки здійснили І.Іванов, Л. Коваль, О. Газман, В. Караковський, Л. Куликова, С. Шмаков.

Мета статті – розглянути методику розробки змісту ділових ігор у процесі викладання загальноосвітніх і економічних дисциплін.

Виклад основного матеріалу. Термін «ділові ігри» став загальноприйнятим міжнародним терміном. В Україні ділові ігри швидко поширюються, починаючи з 70-х років XX століття. В умовах реформування системи освіти викладачі вищих педагогічних навчальних закладів мають по-новому організовувати свою діяльність, застосовуючи форми й методи активного навчання й виховання.

В. Єфімов і В. Комаров [6, с. 187] радять проектувати навчальну ділову гру на основі автоматизованої системи управління. Процес розробки гри науковці поділяють на чотири етапи: 1) розроблення технічного завдання (вивчення об'єкта імітації і висунення належних вимог до навчальної ділової гри; виділення параметрів і взаємозв'язків визначення цілей, формулювання їх змісту, складання опису ситуацій і т.д.); 2) виготовлення технічного проекту (розробка сценарію гри, підготовка допустимих розв'язків, розроблення технології обробки даних, відбір технічних засобів, формулювання правил та організаційної конструкції гри тощо); 3) уточнення робочого проекту (деталізація проектних розв'язків, розробка програмного забезпечення,

складання інструкцій і посібників для проведення ділової гри); 4) проведення екзаменів (створення ігрових дидактичних матеріалів, підготовка і здійснення ігрового експерименту, аналіз його результатів, виготовлення документації) [6, с. 187]. На думку науковців, ця модель є універсальною через те, що вона може бути використана для розроблення ігор різного типу: навчальних, дослідницьких, виробничих.

Г. Нагорна схарактеризувала загальні вимоги до розробки й проведення навчальної ділової гри під час фахової підготовки майбутніх фахівців [9, с. 388-389]: 1. Тема гри має бути змістовною, мати вагомий навчально-виховний і практичний інтерес. 2. Будь-яка ділова гра повинна мати певну мету. Генеральна мета – формування вмінь в реальному навчально-виховному процесі поділяється на низку часткових. 3. Повинен мати місце динамічний процес відтворення реальності. 4. Навчальні ділові ігри повинні бути послідовними, через це заздалегідь запланованими. 5. Потрібна неперервність ділових ігор. 6. Необхідно визначити достатню кількість вправ для закріплення того чи іншого вміння, бо зайві вправи призводять до зниження активності, уваги, а отже й до погіршення якості роботи. 7. Не можна перетворювати гру на самоціль. Суттєвим є не тільки і не стільки одержання правильної відповіді, скільки розуміння перебігу дій, вчинків учасників гри, вміння їх аналізувати, узагальнювати, робити правильні висновки. 8. Необхідна фрагментарність структури ігор (блочність за незалежними завданнями і функціями), що дозволяє комбінувати блоки для складання інших ігор. 9. Перед початком ігор потрібно проводити інструктаж, в якому визначається мета гри, її завдання, умови. Бажано, щоб студенти наприкінці гри самі визначили, які вміння формує дана гра, і для чого вони потрібні. 10. Для досягнення успіху ділової гри потрібний відповідний рівень підготовки її учасників, готовність змагатися, гласність, висока керованість.

Науковці радять загальне керівництво, на котре має вільно орієнтуватися педагог під час розроблення ділових ігор: 1. Обґрунтування вибору теми ділової гри, точне визначення її цілей. 2. Відбір методів прийняття розв'язків, створення системи й змісту проблемних ситуацій. 3. Розробка сюжету ділової гри. 4. Визначення складу учасників навчальної ділової гри й організації їхньої взаємодії (з формулюванням завдань, що постають перед учасниками гри й перспектив їх розв'язання). 5. Визначення послідовності подій і структури взаємодії учасників ділової гри. 6. Вироблення правил ділової гри й критеріїв оцінки дій учасників гри. 7. Створення посібників для учасників ділової гри і ведучого. 8. Проведення ділової гри як окремої стадії. 9. Оцінювання результатів ділової гри. 10. Стадія модифікації ділової гри.

Е. Литвиненко і В. Рибальський пропонують конкретні поетапні кроки створення ділової гри: 1. Вибір мети й об'єкта ділової гри. Об'єктом ділової гри може виступати виробнича обстановка, проблема, процес, під час вивчення, якого варто застосовувати саме цю гру. 2. Вивчення прообразу ігрової системи керівництва. Для цього вивчається природа функціонування об'єкта, який моделюється, цілі та критерії розв'язання досліджуваних завдань, враховуються наявні обмеження, вплив різноманітних дій на прийняття ухвал. 3. Розроблення моделі, правил і механізму навчальної ділової гри. На основі опрацювання зібраних даних розробляється модель гри, встановлюється черговість етапів ігрових дій і накреслюються способи мотивації ймовірного перебігу подій. 4. Розроблення форм і засобів стимулювання. Встановлення правил створення та розподілу ігрового фонду стимулювання, форми, засоби й розміри заохочування відповідно до якості прийнятих розв'язків. 5. Створення інформаційно-математичного забезпечення. Процедура, що здійснюється учасниками ділової гри, полягає в одержанні, обробленні та виданні навчальних завдань, що мають бути відображеними в навчальній документації (таблицях, звітах, облікових бланках тощо). До інформаційно-математичного забезпечення доцільно включати статистичні методи і комп'ютерні програми. 6. Ґрунтовне розроблення ділової гри та її етапів, які мають бути реалізовані учасниками, визначення потрібних технічних засобів. 7. Дослідне випробування та внесення потрібних уточнень. Це дослідження дає можливість визначити цінність гри, виявити питання, що потребують доопрацювання, провести хронометраж витрат часу на проведення ділової гри [4, с. 21].

І. Сироєжкін і А. Вербицький запропонували наступну послідовність розроблення й апробації навчальних ділових ігор: визначення об'єкта моделювання як загального кола проблем розв'язання, яких необхідно імітувати в діловій грі; визначення типу ділової гри, виходячи з об'єкта імітації; формування мети конструювання ділової гри (перелічується склад і характер результатів, що передбачається одержати); виявлення системи зв'язків, що моделюються в процесі ділової гри (для цього потрібно вирішити, дії яких ланок реального об'єкта імітуються учасниками ділової гри); встановлення матеріальних ресурсів, що включаються у сценарій ділової гри; формування ігрового комплексу й детальне вивчення функцій, які мають бути виконані виділеними ігровими одиницями (з усієї кількості функцій вибираються лише ті, які відображають основні сторони модельованих зв'язків); виявлення переліку або сфери прийняття рішень, що можуть прийматись під час ділової гри її учасниками (кількість і складність таких функцій залежатиме від характеру, мети гри і складу учасників); визначення параметрів і зв'язків між чинниками, що необхідно відобразити в діловій грі [8, с. 27].

Узагальнення вищезазначених підходів до моделі розроблення ділових ігор дає право впевнено підійти до питання створення й застосування їх у навчально-виховному процесі педагогічних вищих навчальних закладів. А саме: від розгляду змісту і структури фахової діяльності майбутніх учителів технологій, до розробки комплексу конкретних професійних умінь, які можуть цю діяльність успішно впровадити в життя, і до розроблення нових ділових ігор на базі запланованих умінь, до формування пропозицій стосовно вдосконалення та створення системи ділових ігор.

Моделювання в навчально-виховному процесі виконує специфічну роль, воно є засобом наочної презентації об'єктів і специфіки ігрового навчального матеріалу, засобом усвідомлення дій та операцій, які мають бути опановані студентами для виявлення цих об'єктів і законів, а також для розв'язання широкого спектру завдань, що ґрунтуються на цих законах [8, с. 87]. За такого підходу найважливішим є моделювання об'єктів і явищ, вивчення створених моделей, у процесі цього діяльність студентів набиратиме творчого, дослідницького характеру. Все це є дуже потужним засобом розвитку пізнавальних захоплень та мотивів фахової діяльності студентів [6, с. 52]. Ігрова модель, що розробляється у відповідності до програми курсу підготовки фахівців у педагогічному вищому навчальному закладі, є і моделлю академічної діяльності. Це за суттю система навчальних завдань, що має бути представлена студентам із будь-якої теми курсу. В педагогічних вищих навчальних закладах моделлю навчальної ділової гри можуть бути тільки ті завдання, котрі є професійно-значущими, і які розширюють творче практичне мислення. В педагогіці їх прийнято іменувати розвивальними.

Підготовка майбутніх учителів технологій за допомогою навчальних ділових ігор дає право розв'язати низку завдань, неможливих для традиційного навчального процесу. Під час навчальної ділової гри можна відпрацювати не лише фахові й посадові навички розроблення й прийняття управлінських виробничих рішень. У діловій грі моделюється ще й спільна діяльність майбутніх фахівців і виробляються навички комунікації, котрі повинні відповідати виробленим виробничим, економічним, правовим та іншим нормам.

Відповідно до наведеної моделі опис навчальної ділової гри допускає наступне:

1. Опис об'єкта керівництва, а це значить, що мають бути визначені характеристики об'єкта і його параметри, а так само початкові умови діяльності. Повнота і глибина опису об'єкта вирізняються специфікою завдань, що розв'язуються в навчальній діловій грі, а так само цілями, поставленими перед навчальною діловою грою загалом. Для опису предмета ігрового моделювання застосовуються два підходи: евристичний і формальний. Евристичний підхід допускає неформальний, вербальний опис об'єкта із зазначенням його якісних характеристик. Формальний опис об'єкта можна здійснити, наприклад, за допомогою математичних, логічних викладок або за допомогою імітаційного моделювання. За належного рівня розроблення алгоритмів моделювання в діловій грі можна застосовувати комп'ютери.

2. Опис середовища (умов функціонування об'єкта ігрового моделювання). Треба вказувати найбільш важливі чинники, їх переваги, що встановлюватимуть стратегію майбутніх фахівців під час прийняття рішень у діловій грі.

3. Запланований та перешкоджаючий впливи визначають структуру самої ділової гри, інакше кажучи, черговість завдань, якщо мають у визначені моменти часу виконуватися учасниками ділової гри. Для запланованого впливу має бути визначено: час початку розв'язання реального завдання; стан об'єкта й усієї системи на даний момент часу; сутність самої діяльності. Якщо один із перелічених елементів нереальний і залежить від непередбачених чинників (наприклад, визначення розв'язку шляхом жеребкування), то вплив вважається перешкоджаючим. Останній вносить невизначеність у процедуру прийняття рішення, і є одним із засобів створення керованої емоційної напруженості учасників ділової гри, котра потрібна для активізації навчально-виховного процесу.

4. У навчальних ділових іграх суб'єктом керівництва виступає ігровий простір, який, зазвичай, має досить складну ієрархічну будову. Залежно від об'єкта ігрового моделювання до ігрового простору може входити: керівництво гри; група забезпечення; одна або кілька ігрових груп з розписаними для їх учасників ролями; експертна група.

5. Опис елементів зворотного зв'язку. З теорії управління відомо, що високу якість управління можна одержати лише в системі із замкненим зворотним зв'язком.

6. Учасники ділової гри в процесі прийняття управлінських рішень зобов'язані керуватися цілями, критеріями оптимальності, обмеженнями. Цілі, критерії та обмеження враховуються і в процесі оцінювання діяльності майбутніх учителів технологій. Порівняно зі справжнім об'єктом, що є прототипом моделі, у навчальній діловій грі допускаються: зменшення кількості підрозділів, відділів, підсистем, каналів, засобів і органів управління з відповідним скороченням кількості працюючих. Об'єкти моделювання, котрі застосовуються в навчальних ділових іграх, можуть і не мати реальних аналогів, наприклад, зміна структури установи, створення нової служби.

Навчальна ділова гра застосовує набутий досвід учасників гри і надає автономний простір для розвитку особистісних уявлень і дій. Будь-який учасник може і має виробляти розв'язки самостійно, що є якимсь тренінгом креативності. В умовах віртуального ігрового поля ці розв'язки не мають ніяких наслідків, за винятком того, що кожен із них позначається на перебігу ділової гри і може привести до виникнення нових поглядів на проблему.

Серйозною перевагою ігрового методу є максимально емоційне залучення учасників ділової гри до подій. В основі гри лежить групова робота, котра виробляє навички колективних дій, розвиває інтуїцію та уяву, навчає усвідомлювати свою і чужу роль, мобілізує знання та вміння. Виникає феномен групової згуртованості, яка притягає учасників ділової гри один до одного, що дозволяє в подальшому застосовувати ці навички в реальному впровадженні напрацьованих результатів. Головне в навчальній діловій грі – це радикальне скорочення часу накопичення досвіду, можливість повернути перебіг подій, спробувати іншу стратегію на відміну від реальних умов життя. Конструктивними елементами навчальної ділової гри є моделювання реальності, конфлікт, активність учасників, комунікація, рішення поставлених проблем. У навчальних ділових іграх активно використовуються ідеї соціології менеджменту, соціальної психології та менеджменту. Етапи проходження навчальної ділової гри можна співвіднести з характеристиками менеджменту.

Як правило, чотири етапи присутні в усіх ділових іграх, оскільки всі вони зумовлені особливостями мислення людини і співвідносяться з класичними етапами ухвалення рішення, проте час їх проходження різний.

На думку А. Капської, застосування в навчально-виховному процесі навчальних рольових і сюжетних ігор виступає оригінальним ключем до піднесення творчих умінь майбутніх фахівців, дія котрих продукує гарні умови для саморозкриття суб'єкта, формування навичок логічно мислити, діяти словом та ділом. Ділові ігри підсилюють у кожного учасника гри потенційні творчі здібності, які можуть виражатися лише за певних умов [6, с. 9].

Висновки. Отже, викладачі і студенти переконуються, що успіх гри багато в чому залежить від правильного визначення її мети та створення належних умов проведення, за яких учасники мають можливість самостійно мислити, творити, говорити від себе, що виглядає цікаво, жваво і безпосередньо. У процесі ігор студенти мають змогу переконатися в правильності свого професійного вибору, психологічно готуються до виконання складних обов'язків учителя. Ділові ігри дають змогу проявити творчу активність, привчають до відповідальності і спрямовують зусилля на досягнення мети, сприяють формуванню в майбутніх учителів педагогічної культури, вихованню у них таких якостей, як самостійність, наполегливість, культура спілкування.

Література:

1. Айламазьян А. М. Особенности воздействия деловой игры на личность участников / А. М. Айламазьян, Л. И. Крюкова // Всесоюзный семинар «Деловые игры и их программное обеспечение». – М.: ЦЭМИ АН СССР, 1983. – С. 13-21.
2. Гейжан Н. Ф. Мастеру производственного обучения об индивидуальном подходе в трудовом воспитании учащихся СПТУ / Н. Ф. Гейжан. – М., 1987. – С. 21.
3. Гидрович С. Д. Игровое моделирование экономических процессов / С. Д. Гидрович, Н. М. Сыроежкин. – М., 1983. – 112 с.
6. Ефимов В. М. Введение в управленческие имитационные игры / В. М. Ефимов, В. Ф. Комаров. – М.: Наука, 1980. – 216 с.
5. Капська А.Й. Педагогіка живого слова: навч.-метод. посіб. / А.Й. Капська. – К.: ІЗМН, 1997. – 140 с.
6. Колягин Ю.М. Учись решать задачи / Ю.М. Колягин, В.А. Оганесян. – М.: Просвещение, 1980. – 96 с.
7. Нагорная Г. А. Формирование у студентов педагогических вузов профессионального мышления: Дис. ... д-ра пед. наук / Г. А. Нагорная. – К., 1995. – 430 с.
8. Сыроежкин И. М. Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов / И. М. Сыроежкин, А. А. Вербицкий. – М.: НИИ ВШ, 1981. – 48 с.
9. Шербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. – К.: Вища школа, 2004. – 207 с.

В статті розглянуто процес розробки навчальних ділових ігор із загальноосвітніх і економічних дисциплін, охарактеризовані загальні вимоги до розробки й проведення ділової гри під час фахової підготовки майбутніх спеціалістів. Навчальна ділова гра застосовує набутий досвід учасників гри і надає простір для розвитку уявлень і дій, кожен учасник самостійно виробляє розв'язки. Підготовка майбутніх учителів технологій за допомогою навчальних ділових ігор дає право розв'язати низку завдань, недосяжних для традиційного навчального процесу. Під час навчальної ділової гри можна відпрацювати не лише фахові й посадові навички розроблення й прийняття управлінських виробничих рішень.

Ключові слова: навчальна ділова гра, ігровий простір, метод навчання, творчі здібності.

В статье рассмотрена методика содержания деловых игр по общеобразовательным и экономическим дисциплинам.

Ключевые слова: учебная деловая игра, игровое пространство, метод обучения, творческие способности.

In the article a development of business train game process is considered from general and economic disciplines, general requirements are described to development and realization of business game during professional preparation of future specialists. Business train game applies the purchased experience of participants of game and gives space for development of presentations and actions, every participant produces upshots independently. Preparation of future teachers of technologies by means of business train game gives a right to untie the row of tasks unattainable for a traditional educational process. At educational business play it is possible to work professional and post skills of development and acceptance of administrative productive decisions not only.

Keywords: business train, playing spec, method of studies, creative capabilities.