

## Застосування ділових ігор у професійній діяльності й підготовці економістів

***Анотація.** У даній статті розглядається застосування ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів, практичне застосування при викладанні різних дисциплін.*

***Ключові слова:** ігрова діяльність, ділова гра, інноваційна гра, ігрове моделювання.*

***Abstract.** In this article application of the business playing is examined professional preparation of future teachers, practical application at teaching of different disciplines.*

***Keywords:** playing activity, business game, innovative game, playing design.*

**Постановка наукової проблеми.** У зв'язку з різким підвищенням попиту на високоякісну економічну освіту, який почав спостерігатися в 90-х роках минулого століття навчальні заклади виявилися в незвичних умовах конкуренції. Виникла необхідність підвищення ефективності навчального процесу. Цього можна було досягти шляхом скорочення непродуктивних витрат часу занять, розширення можливостей самостійного навчання, підвищення якості викладання.

**Короткий аналіз досліджень проблеми.** У психологічній концепції ігрової діяльності, розвинутій у роботах О. Леонтьєва і Д. Ельконіна, гра визначається як діяльність, предмет і мотив якої лежать у самому процесі її здійснення. Звичайно, таке визначення є одностороннім і підкреслює лише суб'єктивно-мотиваційний аспект ігрової діяльності, не характеризуючи специфіки змісту її процесів. Таку односторонність визначення можна усунути, якщо доповнити його характеристиками психологічних особливостей діяльнісних процесів, що власне й забезпечують збіг мотиву та предмета діяльності з її процесами. Такими особливостями є, насамперед, рефлексивність і спрямованість на самоорганізацію способів здійснення діяльності.

**Мета і завдання статті.** Формування педагога нового типу – ініціативного, мислячого, самокритичного – можливе лише за умови наближення навчання у вищому навчальному закладі до реальної професійної діяльності. Адже становлення вчителя, як і будь-якого фахівця, визначається не лише глибоким знанням основ наук, а й постійним удосконаленням його професійних умінь і навичок із застосуванням ділових ігор. Основним завданням в удосконаленні діяльності загальноосвітньої школи має докорінне покращення підготовки майбутніх учителів до роботи в умовах нового Закону «Про загальну середню освіту» та переходу на 12-річне навчання. Треба озброїти майбутніх учителів найсучаснішими

знаннями і дати їм належну практичну підготовку.

**Виклад основного матеріалу.** Термін «ділові ігри» став загальноприйнятим міжнародним терміном. В Україні ділові ігри досить швидко поширюються, починаючи з 70-х років ХХ століття, головним чином у системі післядипломної підготовки фахівців. Окремі ділові ігри розробляються в галузі промисловості, будівництва, економіки [3, с. 11].

Розглядаючи питання про цілі конструювання і застосування ділових ігор, варто виділити три головних напрями:

- дослідження в галузі економіки, управління і т.ін.;
- навчання, підготовка і перепідготовка керівних кадрів;
- профвідбір, атестація кадрів.

Варто зазначити, що ефективність ділових ігор проявляється не лише в підготовці майбутніх економістів, а й під час безпосереднього використання на практиці. Хотілося б звернути увагу на наступний аспект ігрового навчання. Часто буває непросто зрозуміти, чи зуміє фахівець, який добре працював на своїй невеликій ділянці, керувати колективом або взяти під свою відповідальність набагато більшу кількість людей, ніж колись. Гра є своєрідним лакмусовим папірцем, що показує, наскільки розвинуті в людині такі якості, як швидка навченість, системність мислення, вміння аналізувати інформацію, вміння працювати в колективі і відстоювати свої рішення. Її результати можуть розглядатися як один з важливих чинників під час розв'язання питання про призначення співробітника на керівну посаду.

На практиці ігри зазвичай поділяють на ділові та інноваційні, що використовують в організаціях та підприємницьких структурах для розв'язання конкретних питань. Ділова гра допомагає у вирішенні досить вузького класу завдань. Рішення в ній, як правило, передбачувані. Гра може доповнюватися новими даними, коригуватися, використовуватися для вихідних завдань в інших галузях, проте для розвитку закрита через жорсткість своєї структури. Має певні правила, що їх повинні дотримуватися гравці, а це – рольові розпорядження, правила роботи з інформацією, жорсткі обмеження на дозволені дії, припущення щодо імітованих систем тощо. Навчальна функція такої ділової гри полягає у виробленні навичок дій у стандартних ситуаціях, які можливі в реальному житті.

Аналіз практики впровадження ділових ігор у підготовці економістів показує, що досвід їх застосування розрізнений, багато в чому носить емпіричний характер, що ускладнює впровадження та поширення ігор в інтересах ефективної і всебічної підготовки економістів. Разом з тим, у практиці економічних навчальних закладів відзначаються наступні тенденції: по-перше, елементи ігор сполучаються з традиційними методами навчання; по-друге, проводяться комплекси дидактичних ігор протягом одного-двох занять з визначеної теми у відповідності із заздалегідь визначеними дидактичними цілями; проводяться й тривалі за часом ігри на базі спеціально обладнаних ігрових центрів (навчальні фірми).

Проте аналіз стану практики навчання в економічних ВНЗ показує, що

переважаючими все-таки є перші дві тенденції. Викладачі пояснюють це недостатністю своїх методичних знань, необхідністю суворо дотримуватися предметно-тематичних планів і навчальних програм. Оскільки заняття плануються окремо кожним викладачем, найчастіше застосовуються ігрові технології, реалізована на одному-двох заняттях, у співвідношенні ігрових прийомів як елементів навчання в групах, що навчаються з метою формування їх конкретних (предметних) умінь і способів діяльності, важливих для майбутньої діяльності фахівця.

Деякі автори (В. Сластьонін, Л. Подимова) констатують, що в умовах ігрового моделювання навчальної діяльності здійснюється її перехід в навчально-творчу, оскільки в процесі цього використовуються резервні можливості і творчі здібності студентів, а їхнє мислення звільняється від стереотипів, що дуже важливо в розвитку усвідомленої готовності до здійснення професійної діяльності [2]. Прикладом такої гри може бути ділова гра на тему «Зарубіжні системи менеджменту». Розглядаються системи управління в Німеччині, Швеції, Фінляндії, Франції, Японії. Студенти кожної мікрогрупи вивчають особливості конкретної системи, принципи управління, планування, організації виробництва, мотивування, контролювання, прийняття управлінських рішень тощо. Для всіх груп дається одне і те саме конкретне завдання, проте кожна з груп моделює його відповідно до вибраної системи менеджменту.

**Висновки.** Практики стверджують, що «за ефективністю набуття знань, умінь, навичок ділові ігри перевершують усі інші форми навчання. Більш того, вони синтезують в собі найбільш цінні елементи форм і методів, що використовуються в лекціях. Потенціал ділових ігор суттєво зростає за умов використання в процесі їх проведення ПЕОМ» [1, с. 98]. Пояснюється це тим, що в процесі комп'ютерної ділової гри різко підвищується динамізм гри, зацікавленість студентів, оперативність рішень. Комп'ютер дозволяє швидко оцінити реальну цінність згенерованих ідей, що втілюються на дисплеї у вигляді кінцевого результату.

### Список використаних джерел:

1. Макушев П. А. Методика проведения деловых игр с использованием ПЭВМ / П. А. Макушев, Д. Н. Решенков, Е. И. Фомин, В. Я. Диев // Новые информационные технологии обучения в учебных заведениях Украины : тезисы докладов I Украинской научно-методической конференции (7-11 сентября 1992 г.). – Одесса-Киев, 1992. – 256 с.
2. Сластенин В. А. Педагогика : инновационная деятельность / В. А. Сластенин, Л. С. Подимова. – М. : Магистр, 1997. – 224 с.
3. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : [навчальний посібник] / П. М. Щербань. – К. : Вища шк., 2004. – 207 с.