

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ  
ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ**

*Стеблюк С. В.*

Україна, м. Мукачево, Мукачівський кооперативний торговельно-  
економічний коледж

*Староста В. І.*

Україна, м. Ужгород, ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

Одним із важливих чинників активізації навчально-пізнавальної взаємодії у процесі підготовки фахівців у вищій школі є інтерактивне навчання з використанням ділових ігор. Сутність дидактичної гри полягає у взаємозв'язку імітаційного моделювання і рольової поведінки учасників гри в процесі вирішення ними типових і творчих, професійних і навчальних задач достатньо високого рівня проблемності.

Спираючись на дослідження вчених, Н. Андрущенко (2011 [2]) зроблено висновок, що найбільш вдалим інтерактивним методом формування базових управлінських компетентностей майбутніх фахівців економічного профілю може слугувати ігрова форма навчання (під терміном «ігрова форма навчання» розуміємо ділові ігри та елементи ділових ігор, які вбудовані у методику інших інтерактивних технологій), тому що ігрова діяльність виконує комунікативну, ігротерапевтичну, діагностичну, соціалізаційну та інші функції.

Дидактичні можливості навчальних ігор: учасники оволодівають досвідом діяльності, яка подібна до реальної; учасники самі вирішують важкі задачі, а не є пасивними спостерігачами; створюються потенціальні більш високі можливості переносу знань та досвіду діяльності із навчальної ситуації в реальну; має місце значна економія навчального часу, але часова підготовка викладача до такого виду занять суттєво зростає; висока мотивація навчальної діяльності; відповідальність кожного учасника за прийняття рішення; безпечність проведення для учасників на відміну від реальних ситуацій;

популяризація досвіду навчальних ігор, оскільки значна частина викладачів їх не застосовує; зростає активність учасників, яка стає для них нормою в реальних ситуаціях; зростає число учасників, які після ігор починають більше користуватися засобами пошуку навчальної інформації (бібліотека, інтернет тощо).

**Ділова навчальна гра** – одна з форм імітації (моделювання) професійної діяльності чи конкретних професійних ситуацій; передбачає рольову взаємодію між учасниками та можливу організацію змагання у командах. Кожен учасник виконує конкретну «професійну» роль.

З позицій теорії контекстного навчання ділова гра є моделюванням предметного і соціального змісту праці фахівців. У діловій грі, як формі контекстного навчання і квазіпрофесійної діяльності студентів, реалізується низка взаємозв'язаних принципів: імітаційного й ігрового моделювання спільної діяльності учасників, їх міжособистісної взаємодії, діалогу, проблемності і двоплановості. Ділова гра є модельним заміщенням двох реальностей – процесів виробництва та їх технологічної сторони і процесів діяльності, зайнятих в ньому людей. Квазіпрофесійна діяльність, яку студент здійснює під час ділової гри, несе в собі риси як навчальної, так і майбутньої професійної діяльності (А. Вербицький, 2009 [3, с. 83]).

Виокремлюють такі види ділових ігор (Ж. Малахова, В. Огаренко, 2008 [5]): **рольові** (відпрацьовується тактика виконання соціальної ролі, функції, обов'язки, дія якоїсь конкретної особи), **імітаційні** (у процесі них імітується діяльність якої-небудь організації, підприємства, фірми, дія їх управлінського апарату, яка виробляє поведінкові навички), **ситуаційні** (розігрується будь-яка ситуація та спостерігається поведінка людини в цій ситуації) та **операційні** (допомагають відпрацьовувати конкретні специфічні операції).

Залежно від напрямку діяльності у зміст практично-семінарських занять дисциплін «Політекономія», «Економіка підприємства», «Економіка торговельного підприємства», «Статистика», «Економічний аналіз», «Основи менеджменту» вводяться ділові ігри, тренінги як мікроструктурний елемент

заняття; вдосконалюється навчально-методичний комплекс з економічних дисциплін, пропонуються завдання практичного спрямування. Означені заняття проводяться за розробленими методиками (О. Аксьонова, 1998 [1], Н. Захарченко, 2006 [4]; Г. Ковальчук та ін., 2005 [6]).

Включення в навчальний процес ділових ігор різних видів (ситуаційних, рольових, імітаційних, операційних), як показує практика, є ефективним методом активізації навчальної діяльності студентів. Ділова гра сприяє формуванню практичних умінь, навичок, реалізації виховних цілей, привчаючи майбутніх спеціалістів до відповідальності, дружньої підтримки. При її проведенні виходимо з того, що ділова гра повинна включати складові: мотивацію, зміст, умотивований професійною діяльністю, умови, внутрішню установку учасників на опанування вмінь, змодельовану ігрову ситуацію, яка наближена до реальної. Під час проведення ділової гри дотримано таких етапів.

**Підготовчий етап.** Розробляється сценарій, план гри, даються консультації, інструкції, пакети матеріалів учасникам, готується матеріальне забезпечення.

**Етап проведення гри.** Залежно від типу вводяться різні рольові позиції гравців: організатор, координатор, критик, тренер тощо.

Гра має свою структуру: 1) ігровий задум; 2) правила гри; 3) безпосередньо ігрові дії; 4) дидактичні завдання; 5) обладнання гри; 6) результат гри.

**Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри.** Виступають експерти, учасники обмінюються думками. Викладач підсумовує досягнуті результати, аналізує помилки.

Ефективність гри, на нашу думку, значною мірою залежить від низки чинників, серед яких такі: 1) чітко продумана мета; 2) здійснення мотивації ігрової діяльності; чітка організація підготовки, проведення і підбиття підсумків; 3) постановка пізнавальних і проблемних запитань у процесі гри; 4) залучення всіх учасників; 5) тривалість гри не більше однієї навчальної години.

Застосування ділових ігор на практичних заняттях з «Економіки торговельного підприємства» надає можливість: професійно спрямовувати навчально-виховний процес; активізувати мотивацію навчання; організувати роботу студентів у групах; приймати обґрунтоване управлінське рішення за результатами аналізу діяльності підприємств; формувати комунікативні уміння; сприяти розвитку само- та взаємоаналізу при обговоренні економічних проблем; наблизити теоретико-практичне навчання до умов майбутньої професійної діяльності; зрозуміти специфіку організації роботи на підприємствах споживчої кооперації.

Розглянемо деякі приклади застосування ділових ігор в Мукачівському кооперативному торговельно-економічному коледжі в процесі підготовки фахівців економічних спеціальностей.

**Ділова гра «Конкурентні переваги».** Мета: закріпити, узагальнити та систематизувати теоретичні знання з теми «Ринок як економічна категорія», обґрунтувати функції ринку, виокремити його елементи, виховувати у майбутніх спеціалістів почуття відповідальності.

Правила проведення гри. Група студентів умовно ділиться на працівників трьох підприємств, що діють на одному сегменті ринку. Директор кожного з підприємств ставить завдання на адміннаradі щодо вивчення можливостей підприємства з метою розширення ринку збуту продукції з метою завоювання споживачів, а, тим самим, «витіснення» конкурента. Після обговорення керуючі підприємствами представляють свої пропозиції щодо утримання позицій на ринку. В процесі діалогу приймається оптимальне рішення, що забезпечать конкурентні переваги підприємства.

Ділова гра надає можливість студентам сформувати уміння моделювати діяльність сучасного керівника та з'ясувати особливості прийняття індивідуальних та групових рішень. У процесі імітації ігрового експерименту досліджуються мотиви прийняття рішень, виділяються лідери, оцінюються можливості та наполегливість учасників гри в обстоюванні власної думки.

**Ділова гра «Моя позиція».** Мета: закріпити і узагальнити матеріал з теми «Товарні запаси торговельного підприємства», розвивати професійне мовлення економічними термінами, виховувати уважність, відповідальність.

Студентам пропонується квазіпрофесійне завдання для прийняття рішення. У крамницю завезли шоколадні цукерки «Молочні» у кількості 20 кг. При прийманні товару за кількістю та якістю з'ясувалося, що термін зберігання його за тиждень збігає. Студенти по черзі беруть участь у грі з прийняттям рішення, в кінці формулюють висновок.

**Ділова гра «Кращий на ринку споживчої кооперації».** Мета: систематизувати знання студентів із теми «Загальні основи ринку», розвивати вміння аналізувати, порівнювати, формулювати висновки, виховувати цінності на принципах кооперації.

Це гра, в якій студент одержує у своє керування підприємство, і, приймаючи рішення про замовлення і реалізацію товару, витрати на рекламу, дослідження ринку, змагається з іншими директорами підприємств споживчої кооперації у конкурентному середовищі. Мета команди – керуючи торговельним процесом, заключаючи договори купівлі-продажу товару, удосконалюючи асортимент і характеристики продукту, обходити гравців-конкурентів і домагатися максимального товарообороту, а відповідно і прибутку. Про результати роботи доповісти на засіданні правління Мукачівської райспоживспілки.

**Ділова гра Торговельний комплекс «Глобус».**

Мета: закріпити знання студентів із теми «Основні засоби підприємства», розвивати вміння аналізувати, порівнювати, формулювати висновки, виховувати відповідальність перед обраною професією.

Студенти об'єднуються в групи; перед початком гри проводиться експрес-розминка. Її завдання – дати стислі відповіді на запитання.

Варіанти питань:

1. Дати визначення поняття «основні засоби».
2. Які розрізняють групи основних засобів?

3. Яка різниця між фізичним та моральним зносом?

4. Яка методика аналізу ефективності використання основних засобів?

Після експрес-розминки студенти підгрупи № 1 – «Керівництво підприємством» – отримують завдання: розподілити ролі, обрати трьох спостерігачів та провести групування основних засобів. Директор проводить нараду, повідомляє завдання для груп; спостерігачі контролюють роботу персоналу. Підгрупа № 2 – «Аналітики» – здійснює аналіз стану та руху основних засобів на підприємстві за наведеними даними; визначає ефективність використання їх. Підгрупа № 3 – «Облікова» – документально оформляє результати аналізу, формулює висновки.

Спостерігачі стежать за роботою студентів у групі, звертають увагу на те, як студенти розподіляють завдання, чи були проблеми у міжособистісному контакті, суперечки, на скільки точні були результати роботи.

Дослідження показує, що поєднання ділових ігор з різними завданнями в один комплекс максимально наближує навчальний процес до майбутньої професійної діяльності, суттєво покращує мотивацію навчання майбутніх фахівців економічних спеціальностей.

#### Література

1. Аксьонова О. В. Методика викладання економіки: навч. посібник / О. В. Аксьонова; За ред. І. О. Соломарського. – К.: КНЕУ, 1998. – 280 с.
2. Андрущенко Н. О. Формування базових управлінських компетенцій у майбутніх менеджерів економічного профілю засобами інтерактивних технологій: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / Наталія Олександрівна Андрущенко. – Вінниця, 2011. – 19 с.
3. Вербицкий А. А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов / Андрей Александрович Вербицкий // Педагогика и психология образования. – 2009. – №4. – С. 73-84.
4. Захарченко Н. В. Педагогічні умови використання ділових ігор у підготовці економістів : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / Захарченко Наталія Вікторівна. – Вінниця, 2006. – 235 с.
5. Малахова Ж. Д. Викладання соціології: досвід інноваційних прийомів : навч. посіб. / Ж. Д. Малахова, В. М. Огаренко. – К. : Центр учбової літератури, 2008. – 280 с.
6. Тренінгові технології навчання з економічних дисциплін : навчальний посібник / Ковальчук Г. О., Бутенко Н. Ю., Артюшина М. В. та ін. ; за заг. редакцією Г. О. Ковальчук. – К. : КНЕУ, 2005. – 319 с.