

## ДІЛОВА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНА МОДЕЛЬ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

### BUSINESS GAME AS AN EFFECTIVE MODEL COGNITIVE ACTIVITIES OF STUDENTS IN THE STUDY OF ECONOMIC DISCIPLINES

У науковій статті проаналізовано ділову гру як ефективну форму її використання у навчальному процесі студентів при вивченні економічних дисциплін. Проаналізовано використання ігрових моделей навчання, що зумовлюється новими завданнями системи освіти: формуванням активної, активної, творчої, конкурентоспроможної особистості. Розвиток ігрових методів навчання відбувається з урахуванням взаємозв'язку індивідуального навчання із груповими методами мислення та діяльності студентів, що приводить у рух сили колективного мислення, використовуються управлінські ігри моделювання різних економічних ситуацій і процесів.

Обґрунтовано психолого-дидактичні закономірності дидактичних ігор та їхній вплив на формування економічного мислення студентів. Зазначено закономірності підходу до практичного розуміння економічних категорій і процесів, зведення абстрактних знань і понять до рівня чуттєвої трансформації матеріалу, принципу негайного застосування знань.

Узагальнено ознаки рольової та ділової гри. Рольова гра визначається як активна форма наслідування реальної ситуації сьогодення, яка проводиться з метою засвоєння студентами навичок взаємного спілкування, прийняття рішень тощо. При застосуванні ділової гри у навчально-виховному процесі вищої школи відбувається адаптація молоді до майбутньої професійної діяльності, налагодження суспільних відносин методом активного навчання, що сприяє теоретичній і практичній підготовці студентів, конкурентоспроможності у досягненні поставлених цілей.

Класифіковано ділові ігри за певними характеристиками, метою та спілкуванням гравців. Активна система навчання також використовує п'ять модифікацій ділової гри та визначає основні психодідактичні принципи створення та застосування ділових ігор у навчальному процесі: імітацію, операцію, постановку, рольову гру та соціально-психологічну модель. Використання ділових ігор у навчальному процесі при вивченні економіки краще розвиває індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчують психологічного тиску відповідальності.

**Ключові слова:** ділова гра, рольова гра, пізнавальна діяльність студентів, модифікація ділових ігор, ефективне використання.

Business game as an effective form of its use in the educational process of students in studying economic disciplines is analysed in the scientific article. The use of game models of learning is conditioned by new tasks of the education system: formation of an active, active, creative, competitive personality. The development of game methods is considered taking into account the interrelation of individual learning with group methods of thinking and activity, which drives the force of collective thinking, using management games to simulate different real situations and processes.

The psychological-didactic regularities of the didactic games and their influence and the formation of the student are substantiated. There are regularities in approaching to a practical understanding of economic categories and processes, the reduction of abstract knowledge and concepts to the level of sensual transformation of material, the principle of immediate application of knowledge.

Signs of role play and business play are generalized. Found common and different between role playing and business games. It is stated that role-playing is a form of playing a situation or imitation of a real situation on a game, which was conducted in order for students to acquire skills of mutual communication, decision-making and more. When applying business games in the educational process of higher education, the preparation and adaptation of young people to future professional activity, the establishment of social relations by the method of active learning, which contributes to the theoretical and practical training of students, the construction of real reality, the achievement of concrete modern.

The classification of business games as a method of active learning according to certain characteristics, purpose and communication of players. The active learning system also uses five modifications of the business game and defines the basic psycho-didactic principles of creation and application of business games in the educational process: imitation, operating, staging, role-playing and social-psychological model. The use of business games in the educational process, develops the individual abilities of students, because they do not feel the psychological pressure of responsibility.

**Key words:** business game, role play, cognitive activity of students, modification of business games, effective use.

УДК 378.147:33

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2020/22-2.31>

**Олійник Н.Ю.,**

канд. пед. наук,

доцент кафедри управління

персоналом та економіки праці

Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка

#### Постановка проблеми у загальному вигляді.

У сучасному соціально-зорієнтованому економічному середовищі дедалі частіше виникає необхідність прийняття обґрунтованих рішень, самостійного підходу до вирішення проблемних ситуацій, а також творчого підходу та критичного ставлення до викликів сьогодення. Одним із пріоритетних шляхів удосконалення підготовки студентів, озброєння їх економічними знаннями та практичними навичками є впровадження ігрових

форм навчання. Розвиток освіти неможливий без використання сучасних технологій, зокрема ігрових методик навчання, які сприяють самовдосконаленню, самовизначенню та самореалізації студентів, що допомагає набутти досвіду прийняття правильних рішень і закономірностей поведінки цивілізованого ринку.

На перше місце в навчальному процесі висувається не стільки максимальне засвоєння наукової інформації, скільки формування вмінь творчо мис-

лити і самостійно набувати нові знання шляхом впровадження методів активної взаємодії, що стимулюють діяльність. Використання ігрових моделей навчання зумовлено новими завданнями системи освіти: формуванням активної, діяльної, творчої, конкурентоспроможної особистості. Тому важливо залучати студентів до моделювання явищ і процесів навколишнього середовища, орієнтувати на пошукову діяльність, створювати нові ціннісні орієнтири, стимулювати розвиток комунікативних здібностей і культури поведінки, спільно розв'язувати проблеми на основі аналізу обставин і ситуацій, враховуючи власний досвід як джерело знань.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Видатні педагоги Г.Г. Ващенко, Я.А. Коменський, С.В. Лісова, А.С. Макаренко, П.І. Підкасистий, С.Ф. Русова, М.М. Тименко та психологи Б.Г. Ананьєва, Л.С. Виготський, О.В. Киричука та С.Л. Рубінштейн присвятили свої праці теорії гри, визначили її функції, види, типи, класифікації та пояснили, для коли слід використовувати рольову гру, підкреслюючи, що навчання приносить успіх в активності пізнавальної діяльності завдяки виокремленню та сформованості «продуктивної готовності майбутніх фахівців до інноваційних перетворень». З педагогічного погляду пізнавальна діяльність спрямована на пізнання викладачами вищого навчального закладу педагогічної діяльності, під час якої студент оволодіває не тільки знаннями, але і способами їх набуття.

Для наукового обґрунтування використання ігрових моделей навчання важливими є теоретичні дослідження О.В. Аксьонової, Н.В. Борисової, В.М. Єфимова, В.В. Нікандрова, І.М. Носаченко, А.М. Смолкіна, П.І. Підкасистого; дослідження проблеми застосування дидактичної гри у навчальному закладі стосуються здебільшого ділових (А.А. Вербицький, М.Д. Касьяненко, М.М. Крюков та ін.) і рольових ігор (С.Н. Карпова, Л.Г. Петрушина, О.І. Пометун та ін.).

**Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.** За сучасних умов соціально зорієнтованої ринкової економіки дедалі частіше виникає необхідність приймати обґрунтовані рішення в різних ситуаціях. Розвиток освіти неможливий без використання сучасних технологій, зокрема ігрових методик навчання, які сприяють самовдосконаленню, самовизначенню та самореалізації студентів, що допомагає набутти досвіду прийняття правильних рішень і закономірностей поведінки цивілізованого ринку. Вища освіта в Україні повинна бути усесторонньою, торкатися не лише суто економічної сторони життєдіяльності, але й включати також моральні, етичні, психологічні аспекти, які так чи інакше пов'язані з економікою та потребують вдосконалення професійної підготовки майбутніх фахівців, що відповідають європейським освітнім стандартам.

На основі узагальнення наукових підходів **метою дослідження** є обґрунтування ефективності й особливостей впровадження ігрових моделей навчання в систему вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу.** У сучасній педагогіці відомі вчителі-новатори Є.М. Ільїн, С.М. Лисенкова, В.Ф. Шаталов які, організовуючи навчальну діяльність студентів, широко використовують ігрові форми. У практичній діяльності в системі активного навчання застосовуються такі моделі навчальної гри: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання та ін. Аналіз наукових досліджень свідчить про зростаючий інтерес до проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Розвиток ігрових методів навчання відбувається з урахуванням взаємозв'язку індивідуального навчання із груповими методами мислення та діяльності, що приводить у рух сили колективного мислення, використовуються управлінські ігри моделювання різних реальних ситуацій і процесів.

О.В. Аксьонова характеризує дидактичну гру як активну навчальну діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, а також майбутньої професійної діяльності [1, с. 346]. Також існує бачення ділової гри як моделювання вибіркового аспекту конфліктної ситуації, яке виконується згідно з раніше визначеними правилами, даними та методиками; інші називають діловою грою модель взаємодії людей у процесі досягнення деяких цілей економічного, політичного або престижного характеру.

У процесі проведення ігор реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності: принцип негайного застосування знань; зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу; наближення до практичного розуміння економічних категорій і закономірностей; менша втомлюваність учасників гри; первісне абстрактне знання перетворюється на конкретне переживання [1, с. 346].

Також розглянемо характерні ознаки різних видів ігрових форм, зокрема рольових і ділових. Так, ознаками *рольової гри* є: існування моделі керуючої системи; наявність ролей; різні рольові установки учасників; взаємодія ролей; існування загальної мети в ігровому колективі; багатоальтернативність рішень; існування системи групового або індивідуального оцінювання діяльності учасників; наявність керованого емоційного напруження.

*Ділова гра* має такі основні ознаки: наявність учасників гри, загальним завданням яких є аналіз ситуації та прийняття рішень відповідно до призначеної ролі-посади; наявність керівника гри; створення умов для досягнення цілей гри; обов'язкова наявність невизначеності, а подекуди і конфлікту; неможливість цілковитої формалізації ситуації; динамічність зміни ситуації та залежність її від попередніх рішень учасників гри; існування

проблеми чи об'єкта управління; наявність системи стимулювання або мотивів, що спонукають учасників гри діяти «як у житті».

На основі узагальнення ознак виділимо відмінності між рольовою та діловою грою. Ознаки рольової гри [1, с. 349–350]:

- існування моделі керуючої системи;
- різні рольові установки учасників;
- у спільній діяльності акцент на спілкування;
- переважають взаємовідносини;
- міжособистісне спілкування з елементами внутрішньоособистісного;
- націленість на внутрішньоособистісні зміни;
- багатоальтернативність рішень;
- стосовно до ділової гри виступає як частина до цілого.

Ознаки ділової гри:

- наявність учасників гри, загальним завданням яких є аналіз ситуації та прийняття рішень відповідно до призначеної ролі-посади;
- наявність керівника гри;
- у спільній діяльності акцент на навчання;
- переважує взаємодія;
- міжособистісний рівень спілкування з елементами міжгрупового;
- націленість на зміни в поведінці;
- наявність невизначеності, а подекуди і конфлікту;
- динамічність зміни ситуації від попередніх рішень учасників гри;
- включає в себе рольову гру як складову частину.

Проаналізувавши спільне та відмінне між рольовими та діловими іграми, зазначимо, що рольова гра – це форма розігрування ситуацій або імітація реальної ситуації на ігрову, яка проводилася, аби студенти набули навичок взаємного спілкування, прийняття рішень тощо. Вона сприяла ефективнішому оволодінню економічними знаннями та вміннями. Така гра дає можливість проявляти свої творчі можливості, індивідуальність, розвиває уміння входити в іншу роль, краще розуміти співучасників, більш об'єктивно аналізувати та краще розуміти власну поведінку і поведінку товаришів.

Важливо звернути увагу на застосування ділових ігор у навчально-виховному процесу вищої освіти, як метод підготовки й адаптації до майбутньої професійної діяльності, налагодження соціальних зв'язків методом активного навчання, що сприяє теоретичній і практичній підготовці студентів, побудові реальної дійсності, досягненню конкретних сучасних завдань. Науковці Я.А. Бельчиков, М.М. Бирштейн пропонують *класифікацію ділових ігор* як методу активного навчання за певними ознаками, а саме [3]:

1. Серед ділових ігор залежно від їх функцій і цільової направленості виділяють:

– *навчальні (тренінгові) ділові ігри*. Ігри такого типу сприяють підготовці та підвищенню кваліфікації педагогічних кадрів;

– *ділові ігри для вирішення практичних завдань* (наприклад, пошуку оптимальних рішень при інтенсифікації процесу навчання). Ігри такого типу використовуються для групової та індивідуальної підготовки рішень з урахуванням різноманіття варіантів рішення проблеми;

– *проектні ділові ігри*. До них звертаються при проектуванні організаційних систем і їх змін. Дослідник вважає ці ігри достатньо складними, адже вони потребують високого рівня компетентності їх учасників;

– *пошукові ділові ігри*. Використовуються для аналізу поведінки окремих спеціалістів або роботах колективів залежно від зміни зовнішніх або внутрішніх умов їх діяльності. Пошукові ділові ігри моделюють конкретні ситуації за принципом «що буде, якщо...», це дозволяє прогнозувати різноманітні варіанти змін.

1. За широтою тематичних рамок ділові ігри поділяються на:

– *комплексні*, які передбачають обробку методів вирішення складного завдання в єдності його найважливіших аспектів, наприклад, імітацію діяльності з розв'язання конфліктної ситуації;

– *часткові* – вирішення окремого завдання, наприклад, гра з вивчення та порівняння ефективності колективної та індивідуальної діяльності учнів.

3. За ступенем свободи прийняття рішень і дій ігри поділяються на:

– *жорсткі*, якщо гра припускає лише заздалегідь сплановані рішення та поведінкові моделі. Прийняття рішень в іграх такого типу обмежується вибором однієї з раніше запропонованих альтернатив;

– *м'які*, коли діяльність учасників обмежується лише загальним сценарієм, у межах якого гравці самі визначають послідовність своїх дій.

4. За ступенем невизначеності ситуації ділові ігри поділяються на:

– *детерміновані*, для яких характерна визначена ситуація з заданими параметрами;

– *імовірні*, що характеризуються невизначеністю ситуації, мінливістю багатьох її параметрів і зумовлює можливість лише ймовірного оцінювання ситуації та прийняття рішень із певним ступенем ризику.

5. За характером комунікацій гравців ділові ігри поділяються на:

– *інтерактивні*, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою. Наприклад, ігри такого типу необхідні для імітації відносин конкуренції;

– *неінтерактивні*, в яких учасники діють самостійно, незалежно приймають рішення.

6. За галуззю використання:

– *загальні ділові ігри* моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, що може змінюватися;

– *функціональні ділові ігри* слугують опрацюванню дій із виконання певної функції організації.

7. За відкритістю ділові ігри поділяються на:

– *відкриті*, які дозволяють контакти між учасниками або спрямовані на колективне виконання завдань, наприклад, ігри типу «мозковий штурм»;

– *закриті*, що забороняють усілякі контакти.

8. За залежністю від використовуваних засобів та інструментів ігри поділяються на:

– *мультимедійні або комп'ютерні*;

– *прості ігри*.

Також система активного навчання використовує п'ять модифікацій ділової гри та визначає основні психолого-дидактичні принципи створення і застосування ділових ігор у навчальному процесі.

Перша модифікація ділової гри називається «*Імітаційна гра*» – імітація діяльності будь-якої організації. Імітаціями називають процедури з виконанням певних простих відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навколишньої дійсності.

Друга модифікація ділової гри називається «*Операційна гра*» і пов'язана з виконанням конкретних специфічних операцій. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес. До операційних ігор належить методика проведення дискусії, конференції, бесіди, диспуту. Вони проходять в умовах, що імітують реальну обстановку. Виконання ролей – відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків конкретної особи.

Третя модифікація ділової гри називається «*Метод інсценування*» – своєрідний «діловий театр», коли розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в цій обстановці. Інсценізація як метод стимулювання навчання та вивчення нових соціальних ролей використовується у вузькому контексті механічного відтворення діалогів чи рольового зачитування текстів.

Четверта модифікація ділової гри називається «*Виконання ролей*» – тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків конкретної особи відпрацьовується у цих іграх. Кожен учасник виконує свою роль. Для проведення ігор із виконанням ролі розробляють модель-п'єсу ситуації, між слухачами розподіляють ролі з «обов'язковим змістом».

П'ята модифікація ділової гри називається «*Психодрама і соціодрама*» – соціально-психологічний театр, у якому відпрацьовуються уміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння увійти з нею в продуктивний контакт.

У кожній діловій грі закладено ігрові та педагогічні цілі. Змістом ігрових цілей учасника є успішне виконання ролі, реалізація ігрових дій, отримання максимально можливої кількості балів, уникнення штрафів, прийняття адекватних рішень тощо. Змістом педагогічних цілей є розвиток професійного теоретичного і практичного мислення, вміння вибудовувати стосунки з іншими людьми, оволодіння моральними нормами, розвиток загальних і професійних здібностей, формування відповідального ставлення до праці тощо. Впровадження рольових ігор для кращого засвоєння певного матеріалу включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

**Висновки.** Таким чином, використання ділових ігор у навчальному процесі при вивченні економіки краще розвиває індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчують психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальній діяльності. Відбувається в ненав'язливій формі засвоєння знань, що значно полегшує та покращує запам'ятовування та застосування інформації. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Аксьонова О.В. Методика викладання економічних дисциплін. Київ, 2006. 708 с.
2. Артюшина М.В., Журавська Л.М., Колесніченко Л.А. Психологія діяльності та навчальний менеджмент. Київ, 2008. 336 с.
3. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига, 1989. 304 с.
4. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. Санкт-Петербург, 2000. 288 с.
5. Платов В.Я. Ділові ігри: розробка, організація та проведення. Москва, 1991. 156 с.
6. Тренінгові технології навчання у практичній підготовці студентів (ділові та рольові ігри) / Г.М. Азаренкова та ін. Львів, 2010. 198 с.
7. Фіцула М.М. Педагогіка. Київ, 2002. 528 с.