

Сточанська Олена,
Магістрант 1 курсу
педагогічного факультету ДВНЗ
«Прикарпатський національний
університет імені Василя Стефаника»
Науковий керівник: Матішак М. В.,
канд.пед. наук,
ДВНЗ «Прикарпатський
національний університет імені
Василя Стефаника»
Івано-Франківськ, Україна

Використання ділових ігор у процесі формування управлінської компетентності майбутніх вихователів ДНЗ

У статті йдеться про особливості використання ділових ігор як активного методу навчання у процесі формування управлінської компетентності майбутніх вихователів ДНЗ, проаналізовано підходи до визначення поняття «ділова гра».

На основі аналізу наукових джерел автор робить висновки про різновиди ділових ігор та актуальність застосування ділової гри як засобу моделювання професійної діяльності у навчальному процесі, що надає можливість розвивати і закріплювати професійні знання і формувати навички їх творчого використання у практичній діяльності.

Ключові слова: *активні методи навчання, ділова гра, навчально-виховний процес у вищому навчальному закладі.*

THE USE OF BUSINESS GAMES IN THE PROCESS OF FORMATION ADMINISTRATIVE COMPETENCE TEACHERS OF PRESCHOOL EDUCATIONAL

The article talks about the features of the use of business games are examined as an active method of teaching in the process of formation administrative competence teachers of preschool educational, considers approaches to the definition of a «business game».

Basing on the analysis of scientific sources the author draws conclusions about the types of business games and the relevance of the application of the business game as of the facilities of simulate the professional activity in an educational process, which gives possibility to develop and fasten professional knowledges and form skills of their creative use in practical activity

Keywords: *active methods of teaching, business game, teaching-educational process of higher educational institution.*

Сучасні соціально-економічні та науково-технічні зміни в нашій країні, обумовили удосконалення в системі освіти. Першочерговим завданням

Державної національної програми «Освіта» (Україна ХХІ століття) є досягнення високого рівня освіти, формування високого культурного та інтелектуального рівня особистості.

Формування, розвиток управлінця – менеджера освіти потребує спеціальної поетапної професійної підготовки, поєднання у ній науково-теоретичних досягнень вітчизняної педагогічної науки, організаційно-технологічних розробок та передової практики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що дана проблема є досить актуальною, адже останнім часом у сучасному суспільстві загалом і в освіті зокрема відбуваються суттєві зміни, зумовлені необхідністю підвищення якості підготовки педагогічних кадрів. Вплив навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів висвітлено у працях Б.Букатова, Т.Кашканової, Л.Литвинової, О.Приходько, Т.Хлебнікової, О.Хоменко та ін. Використанню ділових ігор у процесі навчання у ВНЗ присвятили свої дослідження О. Кочерга, О. Купрікова, Н. Очеретна, Т. Хлебнікова, В. Щербина та ін. Загальнодидактичні аспекти ігрових форм роботи зі студентами розкривають Н.Баранова, А. Мовчун. Ефективність застосування ділових ігор у підготовці студентів педагогічного напрямку доводять О. Білостоцька, Я. Дуднік та ін.

Метою статті є розкриття окремих сторін використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх вихователів ДНЗ, обґрунтування особливостей ділових ігор як активного методу навчання.

Виклад основного матеріалу. Одним із найбільш перспективних шляхів удосконалення підготовки майбутніх вихователів ДНЗ, озброєння необхідними знаннями, практичними вміннями є запровадження активних форм і методів навчання. Ділові ігри є одним із методом навчання у вищих навчальних закладах, який надає студентам можливість знаходити відповідні рішення, оптимально розв'язувати виробничі ситуації й обґрунтовувати свої рішення.

У процесі проведення ділової гри реалізується професійний діалог, провокується зіткнення думок і позицій, взаємокритика гіпотез і пропозицій,

виконується їх обґрунтування і підтвердження, що зумовлює появу нових знань і сприяє розширенню досвіду розв'язання фахових психолого-педагогічних завдань і ситуацій. [6, с. 54]

У літературі не існує єдиної точки зору щодо визначення поняття «ділова гра».

У дидактиці діловими іграми називають динамічну імітацію реальних господарських чи інших ситуацій, яка за своїм змістом і методами реалізації відповідає практичній діяльності конкретних категорій працівників. Це дає змогу всебічно розвивати ділові задатки студентів і комплексно формувати необхідні знання і вміння, забезпечувати набуття навиків творчого використання ними теоретичних знань з метою вирішення конкретних ситуацій. [5, с. 243]

У підручнику з педагогіки вищої школи наведено таке визначення ділової гри: «Ділова гра – моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування системи ділових стосунків учасників. [2, с. 244]

Ю. Арутюнов ділову гру розглядає як «нову галузь діяльності, як імітаційний експеримент, як форму рольового навчання, дослідження й вирішення освітніх і виховних завдань». [1, с. 23]

Існують й інші підходи, щодо визначення ділової гри, проте, можна зазначити, що її відмінною ознакою є наявність імітаційної моделі, що дозволяє відтворювати реальні виробничі процеси, виявляти та узгоджувати особливості діяльності учасників цих процесів, відпрацьовувати обґрунтування й прийняття управлінських рішень, розвивати і закріплювати професійні знання і формувати навички їх творчого використання у практичній діяльності. [4, с. 197]

Підвищений інтерес до використання ділових ігор у професійній підготовці фахівців зумовлений їх відмінністю від традиційних методів навчання, а саме:

- процес навчання при використанні ділових ігор максимально наближений до реальної практичної діяльності;

- ділова гра є ігровим методом навчання, де всі учасники виступають у різних ролях і приймають рішення відповідно до інтересів своєї ролі;

- ділова гра – колективний метод навчання, у той час як традиційні методи орієнтовані, в основному, на індивідуальне навчання;

- у ділових іграх спеціальними засобами створюється певне емоційне налаштування гравців, так зване «кероване напруження». [3, с. 197]

Ділові ігри мають заздалегідь розроблений сценарій, орієнтовані на вирішення типових проблемних ситуацій, мають на меті навчити учасників гри оптимально розв'язувати ці проблеми. [2, с. 244]

У навчальному процесі ВНЗ ділову гру використовують з метою закріплення та уточнення уже здобутих студентом знань, умінь і навичок на лекційних, семінарських заняттях, під час самостійної роботи.

Характерними ознаками ділових ігор є: отримання результатів, спрямованих на розв'язання проблем за короткий проміжок часу; зацікавленість учасників гри, а отже, й підвищена, порівняно з традиційними методами, ефективність навчання; викладач безпосередньо перевіряє знання студентів, їхню підготовку, уміння розв'язувати проблеми. [2, с. 244]

Усі ділові ігри можна класифікувати за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, в реальному часі); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); за сферою використання (промислові, , навчальні, кваліфікаційні). [2, с. 244]

У вищому навчальному закладі застосовують різноманітні модифікації ділових ігор: *імітаційні* (на заняттях імітують діяльність певної організації, підприємства, навчально-виховного закладу тощо; можуть імітувати події, конкретну діяльність людей (ділова нарада, обговорення плану) та умови, у

яких відбувається подія (зал засідань, кабінет керівника); сценарій імітаційної гри, крім сюжету подій, містить опис структури і призначення процесів і об'єктів, що їх імітують); *операційні* (допомагають відпрацювати виконання конкретних операцій, наприклад, методики написання конспекту, методики організації та проведення занять тощо; ігри цього виду проводять в умовах, які імітують реальність); *рольові ігри* (у них відпрацьовують тактику поведінки, дій, функцій і обов'язків конкретної особи, для проведення рольових ігор розробляють модель-п'єсу ситуації, між учасниками розподіляють ролі); *діловий театр*; *психо-соціодрама*. [2, с. 244]

Як правило, ділова гра складається з таких етапів: ознайомлення учасників гри з метою, завданнями та умовами гри; інструктаж щодо правил проведення гри; утворення учасниками гри робочих груп; аналіз, оцінка та висновки результатів гри.

Перший етап - підготовчий - обґрунтовують вибір гри, визначають ігрові цілі та завдання, формують проблемну ситуацію, розробляють сценарій гри, готують інформаційний і методичний матеріал.

На другому етапі розглядають правила проведення гри та функції гравців.

Третій етап залежить від змісту та форми конкретної гри і полягає в обговоренні учасниками гри поставлених проблем, прийнятті узагальнених рішень, їхньому аналізу. [2, с. 245]

Проведення ділових ігор у ВНЗ педагогічного спрямування передбачає організацію нетипової взаємодії між усіма суб'єктами педагогічного процесу, змушує перебувати їх у постійній взаємодії та комунікації.

Використання ділових ігор у навчально-виховному процесі ВНЗ дає студентам можливість навчитися самостійно знаходити шляхи розв'язання складних завдань, при цьому уникаючи традиційної малоефективної ролі спостерігачів і споживачів. Під час ділової гри у студентів розвивається критичне мислення, вони навчаються розв'язувати складні завдання аналізуючи ситуацію та отриману інформацію, вчать враховувати альтернативні думки,

приймають участь у дискусіях, різних видах спілкування з колегами, що формує у них необхідні управлінські навички.

Ділові навчальні ігри у середовищі студентів-майбутніх вихователів навчають аналізувати широкий діапазон думок і поглядів, творчо розв'язувати проблемну ситуацію, створюються умови для реалізації ідеї співробітництва, покращують психологічний мікроклімат колективу, створюють доброзичливу атмосферу, все це у цілому дозволяє зробити навчально-виховний процес у ВНЗ педагогічного спрямування більш демократичним.

Висновки. Таким чином, ділова гра належить до активних методів навчання, які забезпечують активну творчу діяльність студента, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення.

У сучасних ВНЗ використання ділових ігор у процесі формування у майбутніх вихователів ДНЗ управлінської компетентності дозволяє навчити їх формулювати та обґрунтовано висловлювати власну думку, аргументувати власну точку зору і вступати у дискусію з іншими, сприймати і з повагою ставитися до альтернативних думок, формувати конструктивні стосунки у групі, шукати компромісні рішення на основі діалогу. Висновки свідчать про необхідність подальших пошуків шляхів та педагогічних умов ефективного застосування ділової гри з метою підвищення рівня професійної підготовки майбутніх педагогів дошкільної освіти.

Література:

1. Арутюнов Ю.С. О классификации методов активного обучения / Ю.С.Арутюнов, Н.В.Борисова, С.Г.Колесниченко // Межведомственная школа-семинар по активным методам обучения «Применение активных методов обучения в учебном процессе» : тез. докл.- Рига, 1983. – С. 21-24.
2. Ортинський В.Л. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / В.Л.Ортинський. – К. Центр учбової літератури, 2009. – 472 с.

3. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение : учебник / В.Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 192 с.

4. Стеценко Н.М. Ділова гра як метод формування професійної спрямованості майбутніх менеджерів освіти / Стеценко Н.М. // Педагогічні науки [Зб. наук. праць / Відповід. ред. Барбіна Є.С.]. – Вип. LXVIII/ - Херсон : Вид-чий дім «Гельветика», 2015. - С.196 – 201.

5. Яворська Ж. Ділові ігри та їхня роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська// Вісник Львівського університету. – 2005. – № 19. – С. 241–246.

6. Яковенко Т. В. Застосування педагогічних технологій для розвитку креативності майбутнього інженера-педагога / Т. В. Яковенко // Теорія і практика упр. соц. системами: філос., психологія, педагогіка, соціол. – 2012. – № 1. – С. 51-57.