

УДК 378.631

Дереза О.О., к.т.н., доцент

Дереза С.В., ст. викладач

Таврійський державний агротехнологічний університет

ДІЛОВА ГРА ТА ЇЇ МОЖЛИВОСТІ В ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ

Анотація. У статті проаналізовані можливості ділової гри у професійній підготовці майбутніх інженерів.

Ключові слова: освіта, ділова гра, навчальний процес, інтерактивне навчання, методи навчання, імітаційна модель, ігрова модель.

Постановка проблеми. Головною метою української системи освіти на сучасному етапі її розвитку є «створення умов для розвитку і самореалізації кожної особистості як громадянина України». У такому контексті освіта є стратегічною основою розвитку особистості, а пріоритетом державної політики в галузі освіти визначена її особистісна орієнтація [1-5].

Відтак, розвиток освітнього простору України визначається процесами європейської інтеграції, які впливають на всі сфери життя держави, а тому і на стан вищої освіти [2-4].

Виходячи з цього набувають особливої актуальності питання формування інноваційної культури майбутніх інженерів. Засобом її формування виступають інноваційні технології. Серед них ділові та рольові ігри, тренінгові технології, кейс-технології та інші.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Розробкою і застосуванням ділових ігор займалися Лихачов Б.Т., Виготський Л.С., Селевко Г.К., Платов В.Я. та інші [6,7].

У діловій грі розгортається професійна діяльність студентів на імітаційно-ігровій моделі, що відбиває зміст технології і динаміку професійної діяльності фахівців, її цілісних фрагментів [6].

У роботах Абрамової Г.С., Степановича В.А., Кулешової І.В., Алап'євої В.Г. розглядається ідея про те, що ділова гра є як формою, так і методом навчання учнів, в якій моделюється предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності. Тому що саме форма активного навчання - це перший крок до допитливості [6,7].

Ділові ігри, що використовуються в навчальному процесі, мають широкі можливості, оскільки вони забезпечують закріплення і комплексне застосування знань, отриманих при вивченні різних дисциплін. Однією з важливих особливостей ділової гри є те, що вона завжди носить явно виражений професійний характер, тобто, призначена для розвитку творчого мислення, формування практичних навичок і умінь, вироблення індивідуального стилю спілкування і поведінки при колективному вирішенні задач [8,9].

Формулювання цілей статті. Мета статті полягає у визначенні можливості використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх інженерів.

Виклад основного матеріалу досліджень. Сенс освіти XXI століття полягає в тому, щоб випустити зі стін навчального закладу вільну і творчу людину, здатну безперервно самовизначатися, що володіє професійними компетенціями і любов'ю до своєї професії.

Професійний рівень майбутнього спеціаліста безпосередньо залежить від методів, прийомів і засобів навчання, які використовувалися в навчальному процесі.

Успішність майбутнього фахівця безпосередньо залежить не тільки від того, що засвоюється (зміст навчання), але і від того, як засвоюється: індивідуально або колективно, з опорою на увагу, сприйняття, пам'ять або на весь особистісний потенціал людини, за допомогою репродуктивних чи активних методів навчання.

Кожному викладачу потрібно прагнути навчати так, щоб майбутні випускники ставали співучасниками навчального процесу. Це можливо тільки при педагогіці співробітництва. Ось чому поряд з перевіреними часом класичними методами слід застосовувати також інноваційні методи навчання.

Інноваційні методи в освіті – педагогічні методи, спрямовані на підвищення якості підготовки фахівців, розвитку в студентів творчих здібностей, уміння самостійно приймати рішення. До основних інноваційним методам в освіті відносяться методи інтерактивного навчання.

Під інтерактивними методами навчання прийнято розуміти систему правил організації продуктивної взаємодії студентів між собою та з викладачем у формі ділових, рольових ігор, дискусій, круглих столів, тренінгів, при яких відбувається отримання нових знань і досвіду.

Говорячи про методи інтерактивного навчання, зупинимося на одному з них - ділових іграх як способі передачі знань. Ділова гра це імітація, моделювання, спрощене відтворення реальної ситуації в ігровій формі. У діловій

грі кожен учасник грає роль, виконує дії аналогічні поведінці людей в житті, але з урахуванням прийнятих правил гри. Такі ігри стали одним з нових методів навчання, тому що вони відтворюють реальні умови практичної діяльності. Ігри в навчальному процесі - це вправа, заснована на досвіді. Їх використання ґрунтується на теорії, що люди пізнають інакше, коли роблять, ніж, коли їм кажуть. Застосування в навчальному процесі ділових ігор значно зміцнює зв'язок (студент - викладач), розкриває творчий потенціал кожного студента. В процесі гри відбувається більш інтенсивний обмін ідеями, інформацією, вона спонукає учасників до творчого процесу.

Ділові ігри залежно від мети бувають:

- виробничі (відпрацювання системи управління на підприємстві, вироблення механізмів впровадження інновацій, прогнозування подальшого розвитку підприємства тощо);
- кваліфікаційні або атестаційні (проводяться для виявлення рівня компетенції, кваліфікації фахівців);
- дослідні (використовуються при перевірці гіпотез, нових принципів організації роботи, впровадження нових технологій тощо);
- навчальні (застосовуються при навчанні майбутніх фахівців для розвитку у них навичок і умінь щодо практичного використання теоретичних знань у їхній професійній діяльності).

Використання в навчальному процесі ділових ігор переслідує наступні цілі:

- формування в студентів цілісного уявлення про професійну діяльність і її динаміку;
- придбання проблемно-професійного і соціального досвіду;
- виховання системного мислення фахівця, що включає цілісне розуміння не тільки природи і суспільства, а й себе, свого місця в світі;
- навчання колективної розумової і практичної роботи, формування умінь і навичок взаємодії та спілкування, навичок індивідуального і спільного прийняття рішень;
- виховання відповідального ставлення до справи, поваги до соціальних цінностей.

Так як головною сполучною ланкою в діловій грі між студентами виступає викладач, як розробник і координатор цієї гри, йому необхідно вирішити для себе - вибрати ділову гру в якості навчального методу чи ні. Якщо він зважився на це, потрібно взяти до уваги наступні моменти:

- для чого проводиться дана ділова гра;

- як студенти відреагують на навчання через гру;
- чи допоможе гра в розвитку майстерності, знання, кращого ставлення до навчання;
- які результати очікуються в результаті.

Ділові ігри відносяться до розряду так званих складних ігор. Будь-яка ділова гра має свою структуру. Оскільки в літературі немає єдності з питань про сутність ділових ігор і методики її конструювання, то немає і загальноприйнятого уявлення про структуру гри. Як правило, викладачі-автори ділових ігор виходять зі свого досвіду, конструюючи гру або запозичуючи її структурні компоненти у інших авторів.

Основою розробки ділової гри є створення імітаційної і ігрової моделей, які повинні органічно накладатися одна на одну, що і визначає структуру ділових ігор. Імітаційна модель реалізується завдяки діям учасників гри. Вони беруть на себе ролі і розігрують задану ситуацію в залежності від змісту гри. На заняттях імітується діяльність будь-якої організації, підприємства або його підрозділу. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей (ділова нарада, ведення ділових переговорів, обговорення плану, проведення бесіди тощо). Ігрова модель фактично є способом опису роботи учасників з імітаційною моделлю в умовах наближених до професійної діяльності фахівців.

Кожен викладач при розробці ділової гри повинен дотримуватися певних етапів. В цілому весь процес організації ділових ігор та їх проведення можна розділити на чотири основних етапи.

Перший етап – підготовка до гри. За один - два тижні студенти - учасники отримують установку на проведення ділової гри. Для того, щоб підготуватися до гри, їм учасникам заздалегідь видаються завдання. Викладач повідомляє тему ділової гри, її мета і ігрову ситуацію. Учасники отримують вказівки з самостійного вивчення літератури, знайомляться з питаннями, що виносяться на обговорення.

Другий етап – моделювання гри. Тут визначаються тема і зміст гри, проблема, обсяг теоретичної інформації і практичних умінь, що підлягають засвоєнню, формулюються загальна дидактична мета гри, її завдання.

Після цього починається безпосередня розробка сценарію самої гри. У зміст сценарію входять опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленого завдання, план ділової гри, загальний опис процедури гри, зміст характеристик дійових осіб. Описується конкретна ситуація, в якій учасникам гри треба буде імітувати свою діяльність відповідно виконуваної ролі. Розробля-

ються загальні правила гри, а також докладні інструкції для гравців і керівника гри.

Третій етап – проведення гри відповідно до розробленої моделі. Тривалість гри залежить від її змісту і конкретних завдань. Учасники отримують ролі, які вони повинні розігравати за сценарієм, отримують вихідні дані по ситуації. Видаються пакети матеріалів з завданнями, інструкціями, правилами. Функції викладача як ведучого в навчальній діловій грі змінюються. Спочатку він виступає в ролі інформатора, потім організатора і консультанта і, нарешті, виконує функцію узагальнення та оцінювання діяльності, як окремого учасника, так і всієї групи. Безсумнівним достоїнством ділових ігор є те, що вони, з'єднують теорію і практику, сприяючи формуванню професійних знань та практичних умінь.

Четвертий етап – підведення результатів гри. Проводиться детальний розбір гри, детальний аналіз, оцінка ролі і значення проведеного заходу.

При проведенні навчальних ділових ігор є як позитивні, так і негативні сторони. Позитивне в застосуванні навчальних ділових ігор: емоційна насиченість процесу навчання, інтенсивна підготовка до професійної діяльності, формування знань, вмінь. Окрім цього після ігрове обговорення сприяє закріпленню знань. Перевага ділової гри полягає в тому, що вона не підміняє традиційні методи навчання, а раціонально їх доповнює, дозволяючи більш ефективно вирішувати поставлені завдання.

Негативні моменти в проведенні навчальних ділових ігор: висока трудомісткість підготовки до заняття (для викладача); самі студенти можуть бути не готовими до роботи з використанням ділової гри; ділові ігри вимагають багато часу і інколи спеціального зміни розкладу занять.

Висновки. З усього сказаного можна зробити висновок, що ділові ігри забезпечують розвиток творчості, зацікавленість, активність студентів; дозволяють зорієнтувати їх на професійну діяльність, сприяють спілкуванню. Ділові гри буквально увірвалися в навчальний процес. Сучасна молодь хоче рости, розвиватися професійно, отримувати нові життєві навички, але в активній формі – у вигляді захоплюючих, розвиваючих ігор, націлених на досягнення серйозних професійних цілей. Тому, кожен викладач вищого навчального закладу повинен володіти таким активним методом навчання як ділова гра і впроваджувати його в свою практику.

Бібліографічний список:

1. Національна доктрина розвитку освіти України у ХХІ столітті // Освіта України. – 2001. – № 29. – С. 4–6.
2. Вища освіта України і Болонський процес : [навчальний посібник] / [за ред. В.Г. Кременя; авторський колектив : М.Ф. Степко, Я.Я. Болюбаш, В.Д. Шинкарук та ін.]. – Тернопіль : Навчальна книга ; Богдан, 2004. – 384 с.
3. Програма дій щодо реалізації положень Болонської декларації в системі вищої освіти і науки України // Освіта. – 2004. – 11–18 лютого. – с. 6–7.
4. Модернізація вищої освіти України і Болонський процес : [матеріали до першої лекції] / [відп. ред. М.Ф. Степко ; уклад. М.Ф. Степко, Я.Я. Болюбаш, К. М. Левківський, Ю.В. Сухарніков]. – Київ, 2004. – 26 с.
5. Сисоєва С.О. Проблема критеріїв ефективності професійної підготовки в контексті євроінтеграції / С.О. Сисоєва // Педагогічна і психологічна науки в Україні : [збірник наукових праць (до 15-річчя АПН України): у 5-ти т.]. – Т. 5 : Неперервна професійна освіта : теорія і практика. – К.: Педагогічна думка, 2007. – 392 с.
6. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация / Г.С.Абрамова, В.А.Степанович. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
7. Алапьева В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр / В.Г.Алапьева. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
8. Пидкасистый, П.И., Хайдаров,Ж.С. Технология игрив обучеии и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров.– М.: МПУ, 1996. – 272с.
9. Трайнев, В.А. Деловые игры в учебном процессе: методология разработки и практика проведения / В.А. Трайнев. – М.: Издательский Дом «Дашко и К»: МАНИПТ, 2002. – 360 с.

Dereza E., Dereza S. Business game and its possibilities in the training of future engineers

Summary. In the article the business opportunities in the professional game, it is training future engineers.

Key words: education, business game, educational process, interactive teaching, teaching methods, simulation model, play model.