



УДК 378.147

DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2019-2\(185\)-34-39](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2019-2(185)-34-39)

Комліченко Оксана
Подозьорова Анжела

ORCID iD <http://orcid.org/0000-0001-5759-2922>ORCID iD <http://orcid.org/0000-0003-4188-9304>

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ У КОЛЕДЖІ

А Здійснено аналіз наукового розуміння сутності понять «соціалізація», «соціальна компетентність», розглянуті підходи до визначення ігрових технологій навчання, охарактеризовано особливості ділових ігор під час вивчення економічних дисциплін та їх вплив на формування соціальної компетентності майбутніх економістів.

Ключові слова: соціалізація; соціальна компетентність; ігрові технології навчання; ділова гра; коледж

Актуальність проблеми. У сучасних умовах розвитку суспільства надзвичайно важливою є проблема формування соціальної компетентності майбутніх фахівців у закладах фахової передвищої освіти. Її актуальність зумовлена тим, що професійна підготовка має сформувати ціннісні орієнтири випускника; навчити його бути гнучким, швидко адаптуватися в мінливих соціальних і виробничих умовах; закріпити практичні вміння, які дозволять виконувати значущі для життєдіяльності людини і суспільства функції; виховати бажання постійно самовдосконалюватися.

Особливо актуальною ця проблема залишається у системі підготовки майбутніх економістів, успішна професійна діяльність яких значною мірою залежить від уміння продуктивно взаємодіяти із соціальним середовищем та ефективно працювати в команді. Вирішення окресленої проблеми можливе завдяки спеціально організованому процесу соціалізації через застосування сучасних інноваційних методів і технологій навчання. Одним із таких методів є ділова гра, у процесі якої можна стимулювати пізнавальну діяльність, закріпити активну громадську позицію, виховувати позитивні моральні якості.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. У контексті викладеного визначимо поняття «соціалізація». Підтримуючи американського соціолога Ф. Гіддінса, науковці Т. Андрєєва, А. Капська та А. Мудрик розглядають сутність соціалізації як розвиток соціальної природи індивіда, підготовку його до соціального життя; засвоєння індивідом соціального досвіду, входження до системи соціальних зв'язків, а також відтворення системи

зв'язків індивіда за рахунок його активної діяльності. Як пасивне пристосування до умов суспільства визнають «соціалізацію» Е. Дюркгейм, Т. Парсонс, Р. Гурова, А. Чулкова. Як процес розвитку людини в соціумі тлумачать «соціалізацію» Г. Тард, М. Лукашевич, К. Кулі та Д. Мід, які під цим терміном розуміють не тільки пристосування індивіда до умов середовища, але й активний власний вплив на життєві обставини і самого себе. На думку Н. Бурої, В. Лозової, Г. Троцько, І. Хохленкова, А. Яременка «соціалізація» є процесом становлення особистості і засвоєння індивідом соціального досвіду, цінностей, норм, установ, властивостей суспільства, соціальних груп, до яких він належить. Н. Голованова вважає, що «соціалізація» є процесом, який передбачає не тільки засвоєння індивідом готових форм і способів життя, а також випрацювання власних ціннісних орієнтацій й свого стилю життя. Отже, результатом «соціалізації» майбутніх фахівців є формування в них соціальної компетентності.

Із вищезазначеного доходимо висновку, що дієвим методом соціалізації та формування соціальної компетентності у майбутніх економістів під час професійної підготовки є ділова гра. Питання теорії і практики використання ділових ігор як форми і методу навчання досить детально розроблялись Н. Анікеєвою, М. Арстановим, Ю. Арутюновим, М. Бірштейном, І. Белкіним, А. Вербицьким, С. Мельниковою, Г. Щедровицьким та ін. Окремі теоретичні та практичні аспекти використання ігрових методів в освітньому процесі відобразили у своїх у працях учені О. Аніщенко, Я. Бельчиков, С. Занько, С. Калаур, В. Платов, П. Підкасистий, Л. Романишина та ін.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується означена стаття.

Нами з'ясовано, що ігрові технології навчання займають особливе місце у формуванні соціальної компетентності майбутніх фахівців. Проте питанням використання відповідних технологій і форм навчання майбутніх економістів під час професійної підготовки в умовах коледжу приділено недостатньо уваги. Поверхнево досліджений і вплив гри на формування у них соціальної компетентності.

Метою статті є дослідження процесу формування соціальної компетентності майбутніх економістів методами ігрових технологій при вивченні дисциплін циклу професійно-практичної підготовки в закладах фахової передвищої освіти.

Для досягнення зазначеної мети окреслено такі завдання:

- проаналізувати наукове розуміння сутності понять «соціалізація», «соціальна компетентність» майбутніх економістів;
- розглянути підходи до визначення понять «ігрові технології навчання»;
- визначити особливості ділових ігор під час вивчення економічних дисциплін та їх вплив на формування соціальної компетентності майбутніх фахівців;
- запропонувати сценарій ділової гри, який можна використати під час освітнього процесу у коледжі.

Методологічною основою дослідження є основні дидактичні принципи професійної освіти; психолого-педагогічні теорії розвитку особистості та мотивації діяльності; основи теорії організації та розвитку пізнавальної активності; особливості використання ігрових технологій в освітньому процесі.

Викладення основного матеріалу дослідження.

Основне завдання освіти на сучасному етапі полягає у формуванні у майбутніх фахівців якостей, необхідних для життя в суспільстві та нових соціальних відносин. Ця проблема знаходить своє вирішення при підготовці майбутніх економістів завдяки формуванню у них соціальної компетентності. Забезпечити виконання цих завдань можливо за умови поєднання традиційних методик навчання із новітніми педагогічними технологіями, в тому числі ігровими. За визначенням І. Доброскок, професійно-ділові ігрові технології – це дидактичні системи використання різноманітних «ігор», під час проведення яких формуються вміння вирішувати завдання на основі компромісного вибору (ділові та рольові ігри, імітаційні вправи, індивідуальний тренінг, комп'ютерні програми тощо) [3].

При вивченні циклу дисциплін професійно-практичної підготовки заняття з майбутніми економістами доцільно проводити у вигляді ділової гри, яка є формою відтворення предметного і соціального змісту профе-

сійної діяльності, моделювання системи відносин, характерних для даного виду практики [5]. Будучи засобом моделювання професійної діяльності, людської активності і соціальної взаємодії, ділова гра дає змогу шукати нові способи виконання роботи, усунути протиріччя між абстрактним характером навчальної дисципліни і реальними умовами професійної діяльності [1; 5]. У діловій грі навчання її учасників відбувається у процесі спільної діяльності. При цьому кожен учасник гри вирішує свої окремі завдання відповідно до ролі і функцій. Спілкування в діловій грі спрямоване не лише на спільне засвоєння знань, а й відтворює комунікації у процесі реальної практичної діяльності. Ділова гра формує вміння і навички співпраці, здатність спілкуватися рідною та іншими мовами як усно, так письмово; навички міжособистісної взаємодії, використання інформаційних і комунікаційних технологій; здатність діяти соціально відповідально та громадянсько свідомо.

Ділова гра як інтерактивний метод навчання на основі моделей соціально-економічних відносин дає змогу максимально наблизити освітній процес до реальної практичної діяльності фахівця з економіки. Використовуючи ділову гру, можна радикально скоротити час накопичення професійного досвіду та розробити альтернативні сценарії вирішення поставлених проблем. У діловій грі «знання засвоюються не про запас, не для майбутнього застосування, не абстрактно, а в реальному для учасника процесі інформаційного забезпечення його ігрових дій, у динаміці розвитку сюжету ділової гри, у формуванні цілісного образу професійної ситуації» [2]. Ділова гра сприяє розширенню соціального досвіду здобувачів освіти (комунікації, взаємодії, прийняття обґрунтованих рішень тощо).

Одним із найскладніших етапів розроблення ділової гри є вибір і опис об'єкта імітації. «В якості такого об'єкта вибирається найтипівіший фрагмент професійної реальності, виконання якого фахівцями вимагає системного застосування різноманітних умінь і навичок, «заготовлених» у період навчання, що передуює грі, при чому це застосування пов'язано з труднощами; у вирішенні професійних завдань залучене те чи інше коло фахівців, що мають різні інтереси і свої предмети діяльності. Таким чином, аж ніяк не будь-який зміст професійної діяльності підходить для ігрового моделювання, а тільки такий, який досить складний, містить у собі проблемність і не може бути засвоєний індивідуально» [2].

Отже, ділова гра, як важливий дидактичний метод, інтенсифікує процес навчання і тісно пов'язує його з практичною діяльністю. Педагоги-практики розглядають її як метод активного навчання, який базується на імітації, моделюванні, відтворенні реальної виробничої ситуації в ігровій формі. У ній кожен учасник грає роль, виконує певні дії. Ділова гра використовується як метод практич-

ного навчання майбутніх економістів, служить засобом пізнання морально-етичних норм, оволодіння вміннями та навичками прийняття адекватних рішень в уявних професійних ситуаціях.

Засобами ділової гри можна розв'язати цілу низку дидактичних завдань, пов'язаних з формуванням соціальної компетентності здобувачів освіти та актуальних для їхнього навчання:

- розвивати інтелектуальні здібності, здатності класифікувати та систематизувати явища і процеси;
- формувати мовленнєву культуру, вміння обґрунтувати свою думку під час дискусії, аналізувати явища, висувати гіпотези;
- виконувати більший обсяг роботи за однаковий проміжок часу;
- формувати мотивацію до навчання, розвивати гуманні стосунки між здобувачами освіти;
- підвищувати якість навчальної діяльності;
- створювати емоційну обстановку, яка сприяє фор-

муванню позитивного ставлення до навчання та майбутньої професії.

У коледжі професійна підготовка майбутніх фахівців у галузі соціальних і поведінкових наук викладачами кафедри економіки ґрунтується на основі реалізації міждисциплінарних зв'язків через застосування ділових ігор, виробничих задач, інтегрованих професійних ситуацій, що відтворюють виробничі умови, забезпечують ефективне формування функціональних професійних умінь майбутніх економістів.

Досвід використання ділових ігор під час навчання здобувачів освіти за спеціальністю 051 «Економіка» в Херсонському політехнічному коледжі ОНПУ дає змогу серед різних видів економічних ігор виділити кілька груп, які найчастіше використовуються в освітньому процесі (рис. 1); узагальнити методику їх проведення та визначити вплив на формування соціальної компетентності майбутніх економістів.

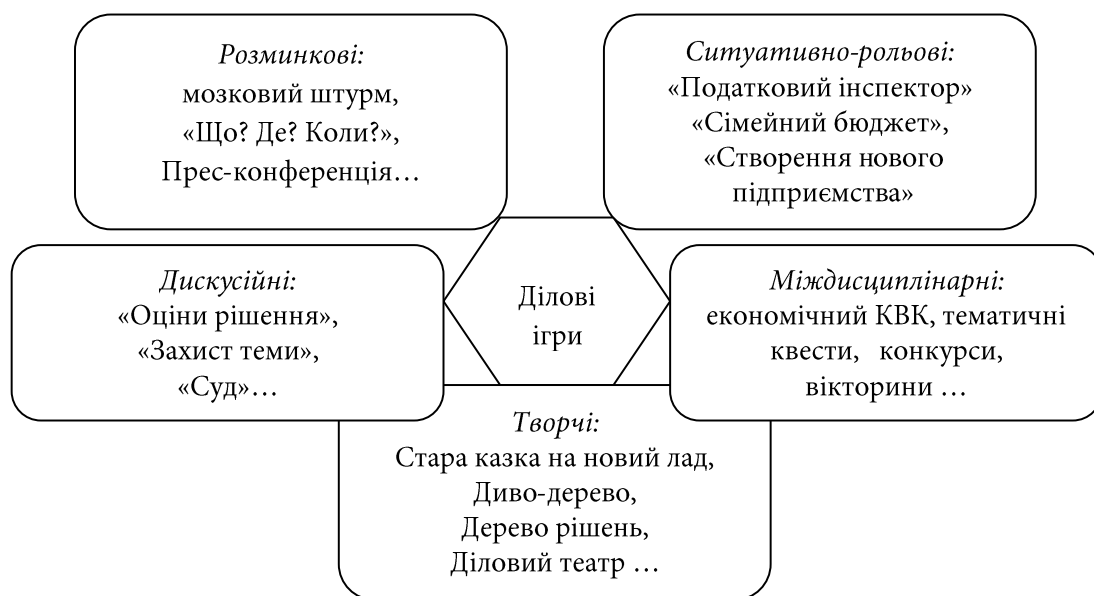


Рис. 1. Види економічних ігор

Підготовка та організація ділової гри передбачає вибір об'єктів дослідження; створення методичного забезпечення, адаптованого до конкретного контингенту учасників; визначення умов її підготовки і проведення; розроблення системи оцінювання діяльності майбутніх фахівців, надання консультативної допомоги викладачем і контроль за ходом гри.

Ділова гра «Розробка стратегії підприємства» має комплексний характер і проводиться як підсумкове заняття після опанування здобувачами освіти за першим (бакалаврським) рівнем таких навчальних дисциплін: «Менеджмент»; «Потенціал і розвиток підприємства»; «Аналіз господарської діяльності»; «Пла-

нування і контроль на підприємстві»; «Стратегія підприємства».

Методичне забезпечення ділової гри включає: загальний опис гри, постановку мети та завдань; рекомендації з підготовки до гри; схему гри; правила гри; сценарій та систему оцінювання.

Структура гри включає такі елементи: зміст ігрової ситуації; базові дисципліни; навчальні цілі; кваліфікаційні вимоги, склад учасників гри та їх функції; зміст кожного етапу гри; рекомендовані джерела інформації, потрібні для підготовки до гри; перелік базових об'єктів для збору інформації; завдання «посадовим особам»; перелік питань для контролю знань; систему і критерії оцінювання роботи студентів за результатами ділової гри.

Коротко розглянемо структуру ділової гри, наведену на рис. 2.

Основою ділової гри є створення імітаційної та ігрової моделей. Імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який є об'єктом імітації,

задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця в освітньому процесі. Ігрова модель є способом опису роботи учасників в імітаційній моделі, що передає соціальний контекст професійної діяльності майбутніх економістів.



Рис. 2. Структурна схема ділової гри

Ділова гра «Розробка стратегії підприємства» є ефективним інструментом аналізу та обґрунтування рішень в галузі стратегічного управління та інноваційного розвитку підприємства, а також виробничого планування

як на рівні підприємства, так і в межах його структурних підрозділів.

Функціональна структура ділової гри наведена на рис. 3:

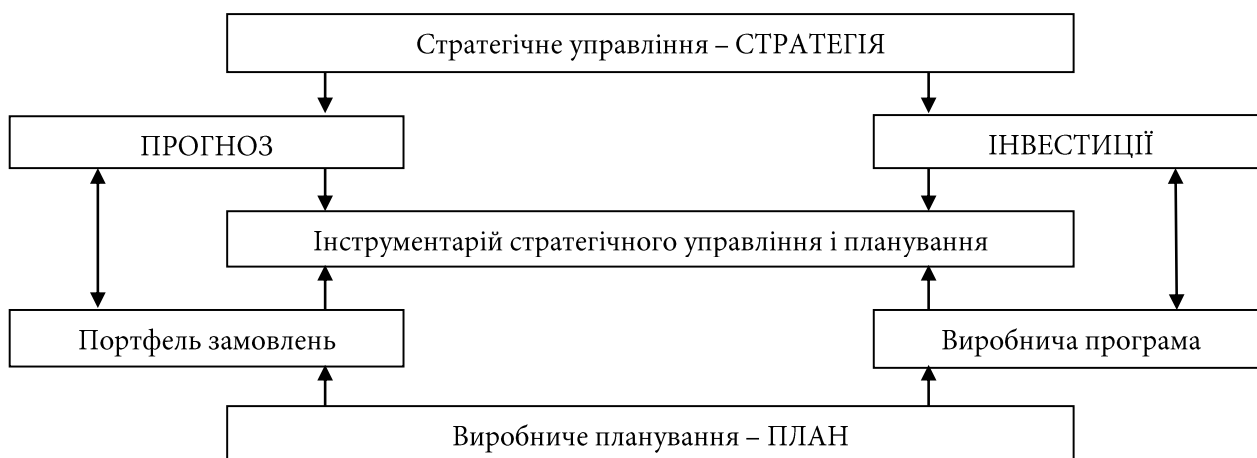


Рис. 3. Функціональна структура ділової гри «Розробка стратегії підприємства»

Метою гри є ознайомлення майбутніх економістів із основними умовами, необхідними для інноваційного розвитку підприємства; підвищення інтересу до економічних знань; удосконалення навиків співпраці та спілкування в колективі, вміння обґрунтовувати свої думки; розвиток творчого мислення, ерудиції, аналітичних і комунікативних здібностей здобувачів освіти.

Мета ділової гри конкретизована в завданнях: сформувати у здобувачів освіти потребу усвідомлювати свої сильні та слабкі сторони; привнести дух творчості у навчання; стимулювати інтерес до творчості, ініціативу, розвиток аналітичних здібностей; сприяти розвитку логіч-

ного мислення; вчити приймати рішення в критичних ситуаціях, робити вибір (освітні цілі); забезпечити розроблення ефективної стратегії інноваційного розвитку підприємства, сформувати виробничу програму підприємства у відповідності до обраної стратегії, забезпечити зміцнення фінансового стану підприємства (ігрові цілі).

Предметом гри є реальна професійна діяльність працівника планово-економічного відділу підприємства.

Сценарій відображає загальну послідовність гри, визначає основні етапи, операції і кроки та формує в учасників гнучкість та адаптивність у новій ситуації, у роботі із новим об'єктом; навички самостійної роботи;

вміння ефективно розподіляти час й обов'язки, застосувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань і змістовно інтерпретувати отримані результати. Правила гри відображають характеристики реальних процесів і явищ, що мають місце у професійних ситуаціях, які моделюються. Зрозумілі правила гри дозволять майбутнім економістам демонструвати здатність діяти соціально відповідально та свідомо на основі етичних принципів, цінувати та поважати культурне різноманіття, індивідуальні відмінності людей; виявляти повагу до прав і свобод членів колективу.

Запропонована модель взаємодії гравців сприятиме використанню професійної аргументації для донесення інформації, ідей, проблем і способів їх вирішення до зацікавлених осіб; дозволить продемонструвати базові навички креативного та критичного мислення у професійному спілкуванні.

Система оцінювання гри забезпечує контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності. Оцінювання виконує функції не лише контролю, але й самоконтролю діяльності, забезпечує формування пізнавальної і професійної мотивації учасників ділової гри, спонукає їх до активних дій.

Алгоритм проведення ділової гри складається з трьох етапів.

Перший – підготовчий. Усі учасники гри ознайомлюються з метою та завданнями, структурою і змістом, системою оцінювання результатів, отримують інструкції та характеристики ситуації гри, розподіляють ролі.

Наведемо характеристику ситуації ділової гри.

Підприємства машинобудування різних організаційно-правових форм тривалий час випускають однорідну продукцію, яку самостійно реалізують. Для успішного та тривалого функціонування підприємство має керуватися ефективною стратегією розвитку. Поточне виробниче планування буде спрямоване на реалізацію прийнятої ним стратегії та передбачати ефективне використання наявного ресурсного потенціалу. Група учасників представляє одне з діючих підприємств та несе повну відповідальність за прийняті рішення. Вихідний стан усіх підприємств на початку гри однаковий, що відображено у даних, які видаються учасникам гри. Між підприємствами встановлюються відносини конкуренції в таких сферах: стратегія розвитку; інвестиційна політика; портфель замовлень; виробнича програма; економічні результати діяльності.

Діяльність підприємств регламентується певними умовами, що характеризують наявні у них ресурси, виробничі потужності, структуру виробничого процесу, особливості продукції, що випускається. Результати діяльності підприємств оцінюються як самими учасниками, так і викладачем – керівником гри.

Другий етап – це самостійна робота майбутніх економістів в ігрових групах. Етап складається з чотирьох ігрових циклів. Перший – являє собою ситуацію «SWOT-аналіз діяльності підприємства», для якої треба виконати низку завдань: зібрати і систематизувати інформацію, що необхідна для аналізу; проаналізувати показники; розрахувати вплив на них певних чинників, визначити сильні й слабкі сторони підприємства та можливості і загрози зовнішнього середовища, сформувати портфель замовлень. Другий – передбачає розробку стратегічних альтернатив і поточних планів, розрахунок виробничої програми. Третій – це внутрішньогрупова дискусія у формі виробничої наради, де учасники гри оцінюють стратегію та обговорюють отримані результати. Наші спостереження дають змогу стверджувати, що під час дискусії студенти набувають досвіду соціального й емоційно-морального спілкування, активної співпраці, вміння зрозуміти інші погляди, розвивають критичність, здатність оцінювати себе та інших. У четвертому – підводяться підсумки роботи кожної ігрової групи за основними техніко-економічними показниками підприємств до і після впровадження обраної стратегії.

Третій етап – заключний. Викладач аналізує роботу команд на всіх етапах, звертає увагу на вдалі рішення, допущені помилки. Визначаються переможці. Для подальшого вдосконалення методики проведення ділових ігор серед учасників гри проводиться анкетування. Аналіз анкет показує, що ігри об'єднують теорію та практику, сприяють формуванню професійних навичок і практичних умінь; розвивають творчі здібності та критичне мислення, виховують почуття колективізму, посилюють інтерес до майбутньої праці та впевненість у правильному виборі спеціальності.

Висновки з даного дослідження. Враховуючи наукові доробки учених і наявний досвід використання інтерактивних методів навчання в коледжі, зазначимо, що за допомогою ділових ігор можна сформувати соціальну компетентність майбутніх економістів, складниками якої є навички міжособистісної взаємодії, здатність до адаптації та дії в новій ситуації; здатність приймати обґрунтовані рішення; здійснювати професійну діяльність; аналізувати та розв'язувати завдання у сфері економічних і соціально-трудових відносин; самостійно виявляти проблеми економічного характеру при аналізі конкретних ситуацій, пропонувати способи їх вирішення.

Ділові ігри дають змогу активізувати і закріпити знання здобувачів освіти, формувати навички професійної діяльності, надати майбутнім фахівцям певний соціальний досвід.

Подальші дослідження окресленої проблеми вбачаємо у розробленні методичних засад оцінки процесу формування соціальної компетентності майбутніх фахівців у закладах фахової передвищої освіти.

 **Список використаних джерел**

1. Атаманова Р. И. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения. URL: <http://www.indepsocres.spb.ru/home.html>.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : метод. пособ. Москва : Высш. шк., 1991. 207 с.
3. Інноваційні педагогічні технології: теорія та практика використання у вищій школі : монографія / І. І. Доброскок, В. П. Коцур, С. О. Нікітчина [та ін.]; Переяслав-Хмельниць. держ. пед. ун-т ім. Г. Сковороди, Ін-т пед. освіти і освіти дорослих АПН України. Переяслав-Хмельницький : Вид-во С. В. Карпук, 2008. 248 с.
4. Зарубінська І. Б. Формування соціальної компетентності студентів вищих навчальних закладів (теоретико-методичний аспект) : монографія. Київ : КНЕУ, 2010. 348 с.
5. Національна психологічна енциклопедія. URL: <http://vocabulary.ru/dictionary>.
6. Полещук І. Ф. Підвищення рівня професійної підготовки студентів економічних спеціальностей засобами ігрових форм навчання : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Київ, 2005. 245 с.
7. Романова М. Ділова гра як засіб формування професійної компетентності молодших спеціалістів. *Молодь і ринок*. 2014. № 2. С. 99–104. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2014_2_20.
8. Стандарт вищої освіти України. Ступінь «бакалавр». Галузь знань: 05 «Соціальні та поведінкові науки», спеціальність: 051 «Економіка»: офіційне видання / [Г. В. Назарова, О. І. Черняк, Л. Л. Антонюк, Ю. М. Бажал та ін.]. Київ, 2016. 13 с.

Дата надходження до редакції
авторського оригіналу: 23.02.2019

Комліченко Оксана, Подозорова Анжела. Деловая игра как метод формирования социальной компетентности будущих экономистов в колледже.

А Осуществлён анализ научного понимания сущности понятий «социализация», «социальная компетентность»; рассмотрены подходы к определению игровых технологий обучения, охарактеризованы особенности деловых игр при изучении экономических дисциплин и их влияние на формирование социальной компетентности будущих экономистов.

Ключевые слова: социализация; социальная компетентность; игровые технологии обучения; деловая игра; колледж

Komlichenko Oksana, Podozorova Anzhela. Business Game as a Method of Social Competence Forming of Future Economists in the College.

S This paper analyzes the scientific understanding of the essence of the concepts «socialization», «social competence» of future economists, the approaches to the definition of the concept gaming learning technologies are considered, the features of business games during the study of economic disciplines and their influence on the formation of social competence of future economists are described. The methodology for the business game «Developing an Enterprise Strategy» from the experience of the Kherson Polytechnic College of Odessa National Polytechnic University is presented.

Key words: socialization; social competence; gaming learning technologies; business game; college

Комліченко Оксана Олександрівна, кандидат економічних наук, доцент, завідувач кафедри науково-природничої підготовки Одеського національного політехнічного університету

E-mail: k72oa@ukr.net

Подозорова Анжела Володимирівна, кандидат педагогічних наук, завідувач електротехнічного відділення Херсонського політехнічного коледжу Одеського національного політехнічного університету

E-mail: podozorova2@gmail.com